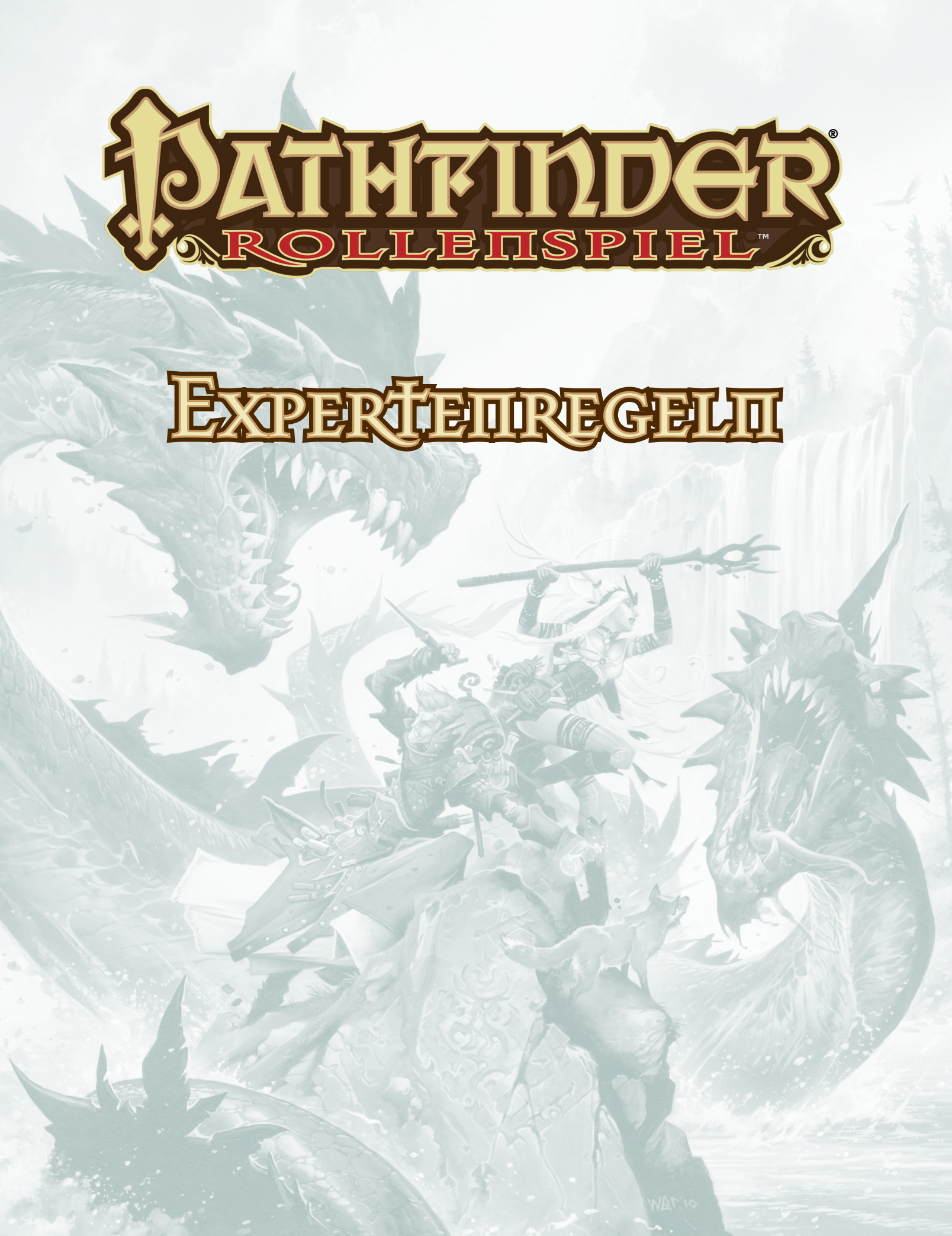
Pathfinder® Rollenspiel™



Experten-Regeln

Pathfinder® Rollenspiel™

Expertenregeln



Pathfinder® Rollenspiel™

Expertenregeln

Impressum

Lead Designer: Jason Bulmahn
Designers: James Jacobs, Steve Kenson, Hal Maclean, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Owen Stephens, and Russ Taylor

Cover Artist: Wayne Reynolds
Interior Artists: Alex Aparin, Eric Belisle, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jesper Ejsing, Gonzalo Flores, Chuck Lukacs, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Fransisco Rico Torres, Craig J Spearing, Tyler Walpole, Svetlin Velinov, and Kevin Yan

Creative Director: James Jacobs
Senior Art Director: Sarah E. Robinson
Managing Editor: F. Wesley Schneider
Editing and Development: Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter, and Vic Wertz
Editorial Interns: Tyler Clark, Matthew Lund, and Patrick Renie
Production Assistant: Crystal Frasier

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

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

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH
Produktion: Mario Truant
Übersetzung: Peter Basedau, Fabian Fehrs, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat: Peter Basedau, Tom Ganz, Günther Kronenberg, Antje Lehmann, Oliver Nick, Christopher Sadlowski, Ulrich-Alexander Schmidt, Mario Schmiedel, Ingo Schulze, Oliver von Spreckelsen
Mit besonderen Dank an: Patrick Kropp, Thorsten Naujoks
Layout: Matthias Schäfer
Originaltitel: Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide

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
Dritte, überarbeitete Auflage

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
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 or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Inc. 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 Advanced Player's Guide 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 Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Society are trademarks of Paizo Inc. © 2014 Paizo Inc. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG 4

KAPITEL 1: VÖLKER 6
- Regeln zur Personalisierung 8
- Elfen 10
- Gnome 12
- Halb-Elfen 14
- Halb-Orks 16
- Halblinge 18
- Menschen 20
- Zwerge 22

KAPITEL 2: KLASSEN 24
- Basisklassen 26
  - Anfangsvermögen 26
- Alchemist 26
  - Alchemistenformeln 31
- Hexe 32
  - Hexenvertrauter 37
  - Neue Vertraute 37
  - Schutzherrenzauber 38
  - Hexenzauber 38
- Inquisitor 39
  - Inquisitorenzauber 39
- Mystiker 43
  - Mysterien 46
- Paktmagier 56
  - Eidolon 59
  - Evolutionen 61
  - Paktmagierzauber 66
- Ritter 66
  - Ritterorden 68
- Grundklassen 72
  - Barbar 74
  - Barde 80
  - Druide 86
  - Hexenmeister 92
  - Kämpfer 98
  - Kleriker 104
  - Magier 116
  - Mönch 122
  - Paladin 128
  - Antipaladin 130
  - Schurke 136
  - Waldläufer 142

KAPITEL 3: TALENTE 148
- Talentarten 150
- Talentbeschreibungen 150

KAPITEL 4: AUSRÜSTUNG 174
- Waffen 176
- Rüstungen 179
- Güter und Dienstleistungen 181

KAPITEL 5: ZAUBER 188
- Zauberspruchlisten 190
- Zauberbeschreibungen 202

KAPITEL 6: PRESTIGEKLASSEN 258
- Bote des Zorns 260
- Glaubenskrieger 262
- Hüter der Natur 264
- Kriegsherold 267
- Meisterspion 269
- Mutierter 272
- Standhafter Verteidiger 274
- Weltengänger 277

KAPITEL 7: MAGISCHE GEGENSTÄNDE 280
- Rüstungen 283
- Waffen 286
- Ringe 292
- Zauberzepter 294
- Zauberstecken 297
- Wundersame Gegenstände 300
- Verfluchte Gegenstände 310
- Normale Artefakte 313
- Mächtige Artefakte 315

KAPITEL 8: NEUE REGELN 318
- Kampfmanöver 320
- Heldenpunkte 322
- Wesenszüge 326

INDEX 334
- Open Game License 335



Einleitung

Das Beste am Rollenspiel ist das völlige Fehlen von Beschränkungen. Wenn du dir etwas vorstellen kannst – oder einer deiner Freunde es sich vorstellen kann – dann kannst du es auch machen – dazu gehören Magie, fremde Welten, übernatürliche Monster und legendäre Heldentaten. Im Pathfinder Rollenspiel werden diese Elemente zu einem phantastischen Spiel verwoben, welches zugleich klassische und neue Bereiche enthält.

Dieses Fehlen von Beschränkungen hat aber auch zur Folge, dass kein einzelnes Buch alle Möglichkeiten abdecken kann. Mit seinen 576 Seiten ist das *Pathfinder Grundregelwerk* ein sorgfältig in geraffte Form gebrachter Leitfaden, um klassische phantastische Charaktere spielen zu können, wie es sie seit Jahrzehnten an Spieltischen in aller Welt gibt. Dennoch warten hinter den Kulissen ständig neue Ideen und neue Charaktere darauf, aus dem Schatten heraus in das Rampenlicht zu treten.

Jede Seite dieses Buches ist vollgepackt mit neuen Untersystemen und Techniken zur Personalisierung von Charakteren und Hilfen, wie man die im *Pathfinder Grundregelwerk* präsentierten Regeln am besten nutzt; dieser Band ist voller neuer Klassen, Talente, Zauber, magischer Gegenstände, Prestigeklassen und vielem mehr. Für einen Spieler ist dies eine Startplattform zur Erschaffung hunderter neuer Charaktere und eine Möglichkeit, dank neuer Regeln, seinen existierenden Charakter zu verbessern und anzupassen, damit das Charakterkonzept besser verwirklicht werden kann. Aber auch Spielleiter können diesem Buch weitaus mehr abgewinnen als nur die Möglichkeit, neue und interessantere NSC zu erschaffen. Enthalten sind zahlreiche Wege, wie man Spieler herausfordern und beschäftigen kann, oder, falls sich ein Spielleiter großzügig fühlen sollte, mit neuen magischen Gegenständen und niemals zuvor gesehenen Zaubern oder vielleicht auch wertvollen Heldenpunkten, mit denen sie eine Begegnung zu ihren Gunsten wenden können, belohnen kann.

Daher sollte man sich nicht vom Namen des Buches täuschen lassen – auch wenn es *Pathfinder Expertenregeln* heißt, wurden die enthaltenen Regeln sorgfältig entwickelt und ausgiebig getestet, um zugleich leicht verwendbar zu sein und Spaß zu machen. Dieses Buch gleicht einem Werkzeugkasten, den man entweder komplett übernehmen oder durchstöbern kann, um neue Ideen zu gewinnen. Selbst völlig neue Spieler werden darin Dinge finden, mit denen sie ihre Charaktere personalisieren können, oder die

ihnen Ideen für völlig neue Helden liefern. Seien es Talente, um einen tödlichen Scharfschützen mit dem Langbogen spielen zu können, oder eine Variation einer Klasse, damit sie wirkungsvoll einen Mönch aus ihrem Lieblings-Kung-Fu-Film nachbauen können. Erfahrenen Spielern werden die enthaltenen sechs neuen Klassen gefallen sowie die Fülle an Wahlmöglichkeiten, welche erfrischend neue Ansätze zu den elf Grundklassen liefern.

WIE IST DIESES BUCH AUFGEBAUT?

Dieses Buch ist genauso organisiert wie das *Pathfinder Grundregelwerk*. Jedes Kapitel enthält, zur besseren Übersicht, thematisch organisierte Regeln. Ein Stück weiter unten folgt eine Übersicht der Kapitel und was sie enthalten. Ferner sollte der auf Seite 334 befindliche Index dabei helfen, bestimmte Punkte schnell und einfach zu finden.

Kapitel 1 – Völker: Dieses Kapitel enthält eine tiefgreifende Betrachtung der sieben Völker des *Pathfinder Grundregelwerkes*: Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge, Menschen und Zwerge. Jeder Abschnitt umfasst alternative Volksmerkmale, sodass die Fähigkeiten von Charakteren an ihre individuelle Abstammung angepasst werden können. Neue Boni für Bevorzugte Klassen und Vorschläge helfen dabei, einen Charakter jeder Volks- und Klassenkombination zu spielen.

Kapitel 2 – Klassen: Dieses Kapitel präsentiert sechs neue Basisklassen, welche ebenso mächtig sind wie die Klassen des *Pathfinder Grundregelwerkes*, auch wenn sie nicht ganz so verbreitet sind wie diese (außer der Spielleiter sieht das anders). Jede dieser sechs neuen Klassen ist völlig kompatibel mit dem existierenden Klassensystem und umfasst sowohl neue Fähigkeiten als auch neue Ansätze zum Spiel und der Dynamik innerhalb der Gruppe.

Der Alchemist verwendet besondere Tränke, genannt Extrakte, um Zauber zu wirken, und andere Mixturen, welche ihm besondere Kräfte verleihen. Die Hexe ist eine wagemutige Feilscherin, welche eine Vielzahl an Zaubern und Hexenkräften von einem geheimnisvollen Schutzherren erhält. Der Inquisitor ist ein schlauer Soldat seines Glauben, welcher die Feinde seiner Religion im Inneren, als auch die Feinde von außerhalb aufspürt und bekämpft. Der Mystiker ist ein unwilliger Spielball fremdartiger Mächte, welcher seine göttlichen Gaben zu Zwecken nutzt, die er selbst kaum begreift. Der Paktmagier erschafft eine Bande mit einem mächtigen Externar, welcher als Eidolon bezeichnet wird, den er über den Abgrund zwischen den Welten gelockt hat. Der Ritter ist ein berittener Held, welcher mittels seines Schwertarmes, taktischer Fähigkeiten und befehlender Präsenz seine Ziele verfolgt.

Zu diesen neuen Klassen stoßen die bestehenden elf Klassen des *Pathfinder Grundregelwerkes* mit einer Fülle neuer Merkmale und Varianten. Spieler und Spielleiter können auf diese Regeln zurückgreifen, um ihre Charaktere auf neue und aufregende Weise ihren Bedürfnissen anzupassen. Dabei ist es egal, ob sie einen glorreichen Ritter-Paladin, einen urbanen Waldläufer, einen Akrobaten-Schurken oder einen Elementarmagier erschaffen und spielen wollen. Viele dieser Möglichkeiten können leicht in Verbindung mit existierenden Charakteren genutzt oder als Grundlage für völlig neue Helden verwendet werden.

Kapitel 3 – Talente: Dieses Kapitel enthält neue Talente, die von jedem Charakter gewählt werden können. Neue Kampftalente aber auch metamagische Talente, welche Magieanwendern ungewöhnliche und interessante Möglichkeiten beim Zaubern eröffnen. Gemeinschaftstalente, welche Charakteren mächtige neue Möglichkeiten eröffnen, sofern sie auch zusammenarbeiten können, finden sich ebenfalls. Viele der neuen Klassen und Ergänzungen zu den Klassen des *Pathfinder Grundregelwerkes* bedienen sich ausgiebig dieser neuen Talente.

Kapitel 4 – Ausrüstung: Zauber sind teuer und manchmal bedarf es lediglich eines guten Werkzeuges, um an sein Ziel zu gelangen. Hier wird eine breit gefächerte Auswahl an nichtmagischer Ausrüstung dargestellt, mit der Charaktere in der gefährlichen Welt überleben können, neue Waffen, Rüstungen und spezialisierte Werkzeuge eingeschlossen. Ferner enthält dieses Kapitel eine große Zahl neuer alchemistischer Gegenstände wie Flüssiges Eis und Waffenbleiche.

Kapitel 5 – Zauber: Dieses ausgedehnte Kapitel ist eine wahre Schatzkiste. Angefüllt mit neuen Zaubern für jeden magisch begabten Abenteurer im Spiel, egal ob er einer der Klassen des *Pathfinder Grundregelwerkes* oder einer der neuen Klassen in diesem Band angehört, sowie neuen Zaubern für alle Klassen und einige der neuen Archetypen, den neuen Varianten zu den Grundklassen.

Kapitel 6 – Prestigeklassen: Hier findet man acht neue Prestigeklassen, mit denen die Weiterentwicklung von Charakteren auf ein bestimmtes Thema konzentriert werden kann: der Bote des Zorns, der Glaubenskrieger, der Hüter der Natur, der Kriegsherold, der Meisterspion, der Mutierte, der Standhafte Verteidiger und der Weltengänger.

Einige dieser Prestigeklassen wurden mit Blick auf die neuen Klassen in Kapitel 2 entwickelt, während andere von jedem Charakter gewählt werden können, solange er die Voraussetzungen erfüllt.

Kapitel 7 – Magische Gegenstände: Neue magische Gegenstände jeder Art füllen dieses Kapitel: Waffen, Rüstungen, Ringe, Stäbe, Zauberzepter und wundersame Gegenstände. Aber auch verfluchte Gegenstände und Artefakte. Jeder Gegenstand kommt mit den zu seinem Einsatz erforderlichen Regeln, Zufallstabellen, Informationen zu seiner Erschaffung und vielem mehr.

Kapitel 8 – Neue Regeln: Dieses Kapitel beginnt mit vier neuen Kampfmanövern, welche jeder Charakter versuchen kann – Schmutziger Trick erlaubt es, einem Gegner einen Malus aufzubürden, während Zerren es erlaubt, einen Gegner hinter sich herzuziehen, und man ihn mittels Versetzen auf dem Schlachtfeld umpositionieren kann. Entreißen erlaubt, einem Gegner im Kampf einen kleinen Gegenstand zu entwenden.

Dem folgen Heldenpunkte. Ein optionales Untersystem, welches Charakteren einen Vorteil verleiht, wenn sie ihn dringend benötigen.

Und zum Abschluss: Wesenszüge – kleine Boni für Spieler, die man während der Charaktererschaffung auswählen kann, um die Hintergrundgeschichte und Herkunft etwas auszuleuchten. Natürlich enthält dieser Abschnitt auch eine umfassende Liste von Wesenszügen, aus welcher die Charaktere wählen können.

Ganz egal, wie erfahren du als Spieler oder Spielleiter bist, die *Pathfinder Expertenregeln* halten einiges für dich bereit. Von Ausrüstung und neuen Zaubern bis zu gänzlich neuen Klassen, enthalten die folgenden Seiten eine Fülle neuer Möglichkeiten, die du nun eingehend erforschen, oder einfach nur als Inspiration für das Spiel und die ständige Erweiterung der Grenzen deiner Welt nutzen kannst.

Die Möglichkeiten sind grenzenlos!



1 Völker



Dreckiger Wicht!“, knurrte Harsk, während er den unbeholfenen Hieb eines Grashemd tragenden Goblins abwehrte. „Schau an, wer da spricht!“, erwiderte Merisiel. Um sie herum kamen aus den Nebenhöhlen und unter Kisten und Tischen plötzlich großmäulige, schreiende Gestalten hervor. „Ich denke, sie sind gar nicht so übel, sie werden nur falsch verstanden“, gab Lini wohlgelaunt zu bedenken. In einer Hand hielt sie ihre Sense, die vielfarbig glühte und dadurch drei begeisterte Goblins in Trance hielt. Mit ihrer freien Hand griff sie sich ohne jede Hast eines von Merisiels Wurfmessern und schlitzte einem der Goblins die Kehle auf.

Völker

Die Wahl des Volkes ist für die Charaktererschaffung von fundamentaler Bedeutung, unabhängig davon, ob man bei den üblichen Stereotypen eines Volkes bleiben möchte oder aber diesen absichtlich entgegenarbeitet. Schon ein wenig Rollenspiel reicht aus, um die Merkmale eines Volkes darzustellen – sei es, um einzigartige Persönlichkeiten und Ausdrucksformen für jeden einzelnen Charakter zu entwickeln oder einfach ein Klischee, wie das des knurrigen Zwergenkämpfers mit Großaxt und Bierhumpen, auszuleben. Die sieben für Spieler vorgesehenen Völker des Pathfinder Rollenspiels – Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge, Menschen und Zwerge – treten genauso vielfältig in Erscheinung wie die Menschen der realen Welt. Dieses Kapitel soll dazu dienen, Spielregeln und Optionen aufzuzeigen, welche diese Vielfalt an Abstammung, Erfahrungen und Standpunkten widerspiegeln und wie dies mit den verschiedenen, im Pathfinder Grundregelwerk vorgestellten, Abenteurerlaufbahnen in Einklang gebracht werden kann.

Einstellungen der Völker

Die folgenden Erläuterungen zeigen allgemeine Einstellungen der einzelnen Völker gegenüber den elf Grundklassen des *Pathfinder Grundregelwerks* sowie den neuen sechs Basisklassen aus den *Pathfinder Expertenregeln* auf. Menschen finden sich leicht mit jeder Klasse zurecht, während andere Völker einige Laufbahnen höher bewerten als andere, nicht selten einer handvoll Klassen gar Misstrauen und Verachtung entgegenbringen. Dieser erweiterte Blick auf die Einstellungen der Völker soll helfen, jedem von ihnen mehr Tiefe und Inhalt zu geben sowie zu Ideen anregen, warum Angehörige eines Volkes gerade diese Klasse einer anderen vorziehen und welche Hürden ihnen im Weg stehen, wenn sie eine ihrer Gesellschaft widersprechende Laufbahn einschlagen.

Diese Einstellungen sollten nie als Vorschriften dafür angesehen werden, für welche Klassen sich ein Spieler entscheiden kann, wenn er dieses oder jenes Volk wählt. Noch sind sie Forderungen, nach denen ein Spielercharakter zu handeln oder zu denken hat, wenn er auf Angehörige einer von seinem Volk als bevorzugte oder abgelehnte Klasse trifft. Genauso wie sonst auch gilt, dass die Spieler das Handeln ihrer Charaktere bestimmen. Die vorgestellten Einstellungen beschreiben die allgemeinen Verhaltensweisen des typischen NSCs eines Volkes, dessen Wertvorstellungen und die Ansichten, mit denen er aufgewachsen sein könnte. Mit einem Wurf auf Wissen (Lokales) gegen SG 10 (oder SG 5 für Angehörige des eigenen Volkes) können Charaktere diese typischen Einstellungen herausfinden.

Volksmerkmale

Die nun folgenden Erläuterungen führen auch optionale Volksmerkmale für jedes der Spielervölker auf. Hierbei ist zu beachten, dass diese Volksmerkmale nicht den in Kapitel 8 des Buches genannten Wesenszügen entsprechen (die aus anderen Pathfinder-Produkten stammen). Die dortigen Wesenszüge sind im Prinzip halbe Talente, die dazu gedacht sind, die Charaktere bestimmten Kulturen, Nationen, Regionen oder Völkern der Golarion Kampagnenwelt zuzuordnen. Volksmerkmale hingegen entsprechen jenen, die im 2. Kapitel des *Pathfinder Grundregelwerks* jeweils am Ende der Beschreibung eines Volkes aufgelistet sind. Einige der Völker wie z.B. die Halb-Orks oder Menschen haben nur wenige Volksmerkmale, andere hingegen – wie z. B. Gnome und Zwerge – haben viele. All diese Volksmerkmale beziehen sich auf ein typisches Mitglied dieses Volkes und spiegeln die besonderen Fähigkeiten wider, welche sie aus ihrer Herkunft beziehen – sei es ihre Natur, ihre Einstellungen oder etwas anderes.

Dieses Kapitel beinhaltet auch eine Liste optionaler Klassenmerkmale für jedes Volk. Einige davon beziehen sich auf bestimmte Grundhaltungen, die in den allgemeinen Volksmerkmalen nicht auftauchen, wie zum Beispiel die Vorliebe der Gnome für Sprachen und das Reparieren oder das Geschick der Halblinge im Umgang mit Wurfwaffen und ihrer Fähigkeit, auf dem Schlachtfeld quasi unter den Fußsohlen der größeren Völker hindurch zu schlüpfen. Um eines der hier vorgestellten Volksmerkmale zu wählen, muss man es mit einem oder mehreren der bestehenden Volksmerkmale des Charakters austauschen. Diese Volksmerkmale ersetzen die normalen Volksmerkmale des Charakters, stehen also nicht zusätzlich zu diesen zur Verfügung. In der Mehrzahl der Fälle ersetzen die Merkmale sich auf der Basis 1:1, man gibt eines der Volksmerkmale aus dem *Pathfinder Grundregelwerk* für eines der hier aufgeführten ab. In einigen Fällen muss man mehrere Volksmerkmale für die optionalen Merkmale aufgeben. So könnte ein Gnom einen friedlichen Weg einschlagen und Verteidigungsschulung sowie Hass gegen das neue Merkmal Sprachbegabt austauschen. Andere magiewirkende Gnome hätten die Option, der traditionellen Spezialisierung auf Illusionen zu entsagen und könnten anstelle dessen ein Magischer Linguist oder gar Pyromane werden.

Man kann eines oder mehrere der normalen Volksmerkmale austauschen, aber natürlich jedes normale nur einmal. So kann ein Mensch zwar das Volksmerkmal Geschult gegen Landkind oder Stadtkind austauschen, aber nicht zweimal, um beide neuen Merkmale zu erhalten. Er könnte allerdings eines der Merkmale austauschen und dann das Volksmerkmal Bonustalent gegen das optionale Blick für Begabungen eintauschen.

Wie mit anderen optionalen Regeln auch, bedarf es der Zustimmung des SL, bevor man die normalen Volksmerkmale mit den neuen, hier vorgestellten austauscht.

Bevorzugte Klasse des Volkes

Der letzte Abschnitt der jeweiligen Beschreibungen erläutert die Vorteile, die ein Mitglied eines Volkes erlangt, wenn es eine bestimmte Klasse als bevorzugte Klasse wählt. Der normale Vorteil einer bevorzugten Klasse ist einfach und effektiv: der Charakter erhält entweder einen zusätzlichen Trefferpunkt oder einen zusätzlichen Fertigkeitsrang, wenn er eine Stufe in diese Klasse aufsteigt (oder in einer von zwei Klassen, wenn er ein Halb-Elf ist). Die optionalen Fähigkeiten für bevorzugte Klassen mögen zunächst weniger interessant als die normalen erscheinen.

Doch während sie nicht immer hilfreich anmuten, bieten sie interessante Alternativen, die einem Charakter mit der richtigen Einstellung oder in der richtigen Situation gute Dienste leisten. Die Mehrzahl beschäftigt sich mit den wohlbekannten Vorurteilen über die Völker, wie die Anmut und Grazie eines Elfen oder die Zähigkeit des Halb-Orks und seinem Hang, Dinge zu zertrümmern.



In den meisten Fällen erlangt man die Vorteile mit jedem neuen Stufenaufstieg, also einer Rate von Stufe zu Stufe. Insofern nicht anders angegeben, sind diese Vorteile miteinander kumulativ. So könnte beispielsweise ein Mensch mit der bevorzugten Klasse Paladin die Auswahl treffen, mit jedem Stufenanstieg 1 Punkt Energieresistenz zu erlangen. Nimmt er diesen Vorteil zweimal, steigt dieser Resistenzbonus auf 2, nimmt er ihn 10 Mal, steigt er auf 10.

In einigen Fällen kann ein Vorteil allerdings auf eine numerische Grenze treffen. Wählt man diesen Vorteil der bevorzugten Klasse dennoch, bleibt er ohne Wirkung. Natürlich kann man stets die Option des Bonustrefferpunktes oder -fertigkeitsranges auswählen, so dass der Verbleib in einer bevorzugten Klasse immer noch seine Vorteile mit sich bringt.

Einige der optionalen Vorteile einer bevorzugten Klasse verbessern einen Wurf nur um +1/2, +1/3, +1/4 oder +1/6, statt dem Üblichen +1). Hierbei wird stets abgerundet (Minimum 0). Ein Zwerg mit der bevorzugten Klasse Schurke erhält einen Bonus von +1/2 auf seine Fertigkeitswürfe für Fallengespür, wenn er nach steinernen Fallen sucht und den entsprechenden optionalen Vorteil ausgesucht hat. Hat er dies nur einmal gewählt, ist der Effekt zunächst nur +0 (+1/2 wird zu 0 abgerundet), doch 20 Stufen mit diesem Vorteil geben ihm einen Bonus von +10 auf Fallengespür (zuzüglich zum Basiswert, den er als Schurke der Stufe 20 ohnehin erhält).

Wie im vorherigen Abschnitt werden hier alternative Vorteile für die Angehörigen eines Volkes aufgeführt, die anstelle der normalen Vorteile gewählt werden können. Die Spieler können dann einen hier genannten Vorteil anstelle des normalen zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges nutzen. Dies ist keine dauerhafte, nicht abwendbare Wahl. So wie der Charakter beim Stufenaufstieg zwischen Trefferpunkt und Fertigkeitsrang entscheiden kann, bleibt ihm die Wahl der normalen oder einer der hier genannten Optionen völlig freigestellt.

Wie bei jeder anderen alternativen oder optionalen Regel, obliegt die endgültige Entscheidung über die Nutzung der in diesem Kapitel vorgestellten alternativen Vorteile einer bevorzugten Klasse beim SL.

Elfen

Berühmt für ihre Weisheit, Grazie und augenscheinliche Unsterblichkeit, werden Elfen von fast allen anderen Völkern sehr geachtet, nicht zuletzt wegen ihrer meisterhaften Handhabung der Magie und den umfangreichen Wissenssammlungen. Dennoch fühlen sich die Mitglieder dieses Volkes aufgrund der zahlenmäßig weitaus stärkeren und aggressiveren jüngeren Völker zurückgedrängt und isoliert. Während elfische Enklaven die Schönheit und den Geist ihrer Umgebung widerspiegeln und damit wachsen, tragen elfische Abenteurer die Stärke und den Ruhm ihrer Kultur – nicht selten mit Schwert oder Zauberstab voran – in die Welt hinaus.

Die übliche Sichtweise auf die Elfen als Hüter des Waldes ist zwar akkurat, allerdings nicht vollständig, da sie sich schnell an ihre Umwelt anpassen können, sei es die erbarmungsloseste Wüste oder der tiefste Ozean. Andere konzentrieren sich auf Mysterien oder Erscheinungsformen von Magie, die weit jenseits dessen liegen, womit sich ihr Volk sonst beschäftigt. Diese Elfen besitzen andere Volksmerkmale als jene, die nach den bekannteren elfischen Traditionen erzogen wurden.

Elfische Abenteurer

Jene Elfen, die den Weg des Abenteurers wählen, folgen meist dem Pfad des Kriegers, der arkanen Magie oder einer Kombination, welche diese beiden verbindet. Elfen ziehen die List dem offenen Konflikt vor, setzen Macht dort ein, wo Finesse und Spürsinn versagen, wobei sie großen Wert darauf legen, die eigene Überlegenheit anderen Völkern aufzuzeigen.

Alchemist: Elfen ziehen die klassischen arkanen Disziplinen den Experimenten und der Pseudowissenschaft der Alchemie vor, welche sie als billige Nachahmung der traditionellen Magie ansehen. Daher wählen elfische Alchemisten oft das Leben des Abenteurers, um so der Verachtung ihrer Verwandten zu entgehen.

Barbar: Elfische Barbaren leben zumeist tief in Dschungeln oder Wüsten, wo sie von weisen und mystischen Ältesten angeführt werden. Oftmals ziehen sie im Dienste ihres Volkes in die Ferne oder aber, um die Länder jenseits ihrer Reiche kennenzulernen.

Barde: Elfen lieben Kunst in jedweder Form. Ihre tragenden Arien, graziösen Tänze und altertümliche Poesie sorgen gleichsam für Neid unter nicht-elfischen, kultivierten Zuschauern, wie der normale Krieger das Waffengeschick der Elfen bestaunt.

Druide: Elfen besitzen eine instinktive Bindung zur Natur und den mysteriösen Kräften, die ihr innewohnen. Einige verehren speziell diese Kräfte, binden die Mächte der Natur an sich und sich selbst an die Natur.

Hexe: Die Hexen können sich mit den zeitlosen, unergründlichen Mächten des Landes verständigen und verstehen es, ihr Wissen um die Natur mit arkaner Vollkommenheit zu verbinden. Dadurch sind sie in der Lage, starke Hexerei und fremdartige Magie zu entfesseln. Viele gehen Bündnisse mit Kreaturen ihres Heimatlandes ein und wählen diese als Vertraute, um somit ihre Verbindung zur Erde nochmals zu verstärken.

Hexenmeister: Die Magie fließt im Blut aller Elfen und jedwede Blutlinie ist im Volk vertreten. Dennoch genießen Hexenmeister nicht dasselbe Ansehen wie die Magier.

Inquisitor: Obgleich ihr Volk der Freiheit und Individualität sehr zugetan ist, legen Elfen großen Wert auf Tradition und bleiben Außenstehenden gegenüber sehr misstrauisch. Elfische Inquisitoren sind nur wenig beliebt, doch ihr Urteil und ihre Autorität werden respektiert.

Kämpfer: Elfische Kämpfer sind berühmt für ihre Leichtfüßigkeit, ihre anmutige doch tödliche Präzision und für ihre meisterhafte Anwendung jahrhundertealter Kampftraditionen.

Kleriker: Elfen folgen vielen Glaubensrichtungen und aufgrund ihres langen Lebens sehen sich viele Elfen als von den Göttern gesegnet an. Nicht wenige folgen naturalistischen Philosophien oder uralten Schutzgottheiten, welche die Merkmale ihres Volkes verkörpern.

Magier: Elfen pflegen uralte Traditionen des magischen Wissens und forschen in alle Richtungen der Magie. Für jene, die ein Talent für die arkanen Künste haben, ist der Weg des Magiers der sicherste, um Ansehen in der elfischen Gesellschaft zu erlangen.

Mönch: Elfen sind von Natur aus besinnlich und schätzen jene, die Wert auf innere Ruhe und geistigen Einklang legen. Elfische Mönche übernehmen oftmals zeitlose Mantras und folgen Vorbildern aus der Natur, um zu Ausgeglichenheit und Gewandtheit zu finden.

Mystiker: Mystiker sind unter den Elfen keine Seltenheit und werden hoch verehrt, da man sie als Hüter der Mysterien der Ahnen wie auch als Bewahrer von Geheimnissen ihres Volkes ansieht, die älter sind als die zahllosen jüngeren Völker der Welt.

Paktmagier: Es gibt unter den Elfen eine lange Tradition der Verbindungen mit magischen Wesen, nicht zuletzt wegen der elfischen Zuneigung zu den mystischen Künsten. Obgleich sie weit weniger zahlreich als Hexenmeister oder Magier sind, finden sich viele Paktmagier in den elfischen Armeen. Ihre Eidola sind zumeist zarte Kreaturen, deren Aussehen ihre wahre Macht und Stärke trügerisch verdeckt.

Paladin: Elfische Paladine folgen und verteidigen die altehrwürdigen Grundsätze ihrer Götter und verteidigen ihr Volk und dessen Reich vor all jenen, die diesen heiligen Boden beschmutzen wollen.

Ritter: In den uralten Adelshäusern gibt es eine tief verwurzelte Tradition von elfischen Rittern, welche, mit der den Elfen innewohnenden Eleganz, nach Ehre suchen und diese auch schützen. Ihre schlanken Reittiere offenbaren sowohl große Ausdauer wie auch Hingabe.

Schurken: Während es nur wenige Diebe, Wegelagerer und dergleichen in der elfischen Gesellschaft gibt, ist die Anzahl der Späher, Spione und sogar Assassinen unter elfischen Schurken durchaus beachtlich.

Waldläufer: Elfen sind meisterhafte Jäger und Fährtenleser – perfekt auf ihre Umgebung eingestimmt und mit ihr verbunden, stets bereit ihr Heimatland zu verteidigen und jene zu strafen, die in ihr Reich eindringen wollen.

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden elfischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Ewiger Groll: Elfen mit diesem Volksmerkmal wuchsen in abgelegenen und isolierten Gemeinschaften auf, in denen Generationen überdauernde Streitigkeiten und Beleidigungen als ewige Blutfehden Bestand haben. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Untergruppe Zwerg und Ork, da sie einem speziellen Training für den Kampf gegen diese verhassten Feinde unterzogen wurden. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Elfenmagie.

Lichtbringer: Viele Elfen verehren die Sonne, den Mond und auch die Sterne, doch einige sind buchstäblich von den strahlenden Kräften des Himmels durchdrungen. Besitzen Elfen dieses Volksmerkmal, sind sie immun gegen auf Licht basierende Blindheit und Blendeffekte (geblendet). Zudem gelten sie in Bezug auf Zauber oder Effekte (auch übernatürliche und zauberähnliche Fähigkeiten), die sie wirken, so, als wären sie eine Stufe höher. Elfen mit einem Charisma von 10 oder höher können zudem *Licht* als zauberähnliche Fähigkeit beliebig oft verwenden. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Elfische Immunität und Elfenmagie.

Naturverbundenheit: Elfen kennen wie niemand anderes die tiefen Geheimnisse der Wildnis, insbesondere der Wälder. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +1 auf Wissen (Natur) und Überlebenskunst. In Wäldern erhöht sich dieser Bonus auf +2. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Elfenmagie.

Schleichender Jäger: Elfen sind für ihre Vorsicht und Behändigkeit berühmt. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, reduziert sich der Malus für den Einsatz von Heimlichkeit beim Laufen um 5. Zudem können sie auch beim Rennen diese Fertigkeit anwenden, erleiden aber einen Malus von –20 auf den Wurf (der Wert schließt den oben genannten Bonus bereits ein). Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Elfenmagie.

Traumdeuter: Einige wenige Elfen besitzen die Fähigkeit, die Mächte des Schlafes, der Träume und Vorahnungen zu berühren. Besitzen Elfen dieses Volksmerkmal, steigt sowohl der SG der von ihnen gewirkten Zauber aus der Schule Erkenntnismagie als auch Effekte, die Schlaf herbeiführen um 1. Zusätzlich können Elfen, die ein Charisma von 15 oder höher besitzen, den Zauber *Traum* einmal pro Tag als zauber-ähnliche Fähigkeit einsetzen (die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe). Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Elfische Immunität.

Wasserverbundenheit: Einige Elfen haben ihr Leben in Einklang mit dem Meer und den verschilften Tiefen wilder Flüsse und Seen gebracht. Sie erhalten einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen, können während des Schwimmens stets 10 nehmen und Aqual als Bonussprache auswählen. Sie gelten als geübt im Umgang mit Langspeer, Netz und Dreizack. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Elfenmagie und Waffenvertrautheit.

Wüstenläufer: Einige Elfen blühen in den trockensten Wüsten regelrecht auf, streifen unablässig durch ausgedörrtes und verbranntes Land. Elfen, die dieses Volksmerkmal besitzen, erhalten einen Volksbonus von +4 sowohl auf Konstitutionswürfe als auch auf Zähigkeitswürfe gegen Erschöpfung, Entkräftung, die Nebeneffekte von Läufen, Härtemärsche, Hunger, Durst sowie kalter und heißer Umgebung. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Elfenmagie.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Ein Elf, der eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, hat die Möglichkeit, anstelle des zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges, andere Boni zu erhalten, die von seiner bevorzugten Klasse abhängen. Die folgenden Optionen stehen allen Elfen zur Verfügung, welche der genannten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird.

Barbar: Erhöhe die Bewegungsrate des Elfen um 30 cm. Im Kampf hat dies keine Auswirkung, es sei denn, der Elf wählt diese Option 5-Mal (oder eine andere Grundentfernung als 1,50 m) – eine Bewegungsrate von 10,20 m ist beispielsweise gleich einer von 9 m. Dieser Bonus ist mit dem der Klassenfähigkeit Schnelle Bewegung kumulativ und kann auch nur unter den gleichen Bedingungen wie diese angewandt werden.

Barde: Der Elf erhält einen Bonus von +1 auf seine KMV gegen alle Versuche, ihn zu entwaffnen oder seine Waffe zu zerschmettern.

Hexenmeister: Wähle eine Blutlinienfähigkeit aus, die auf der ersten Stufe verliehen wird und für gewöhnlich (3 + CH-Modifikator des Hexenmeisters) Mal am Tag zur Verfügung steht. Der Hexenmeister addiert ½ auf die Zahl der Anwendungen dieser Fähigkeit pro Tag hinzu.

Kämpfer: Der Elf erhält einen Bonus von +1 auf seinen KMV gegen alle Versuche, ihn zu entwaffnen oder seine Waffe zu zerschmettern.

Magier: Wähle eine Fähigkeit einer Zauberschule aus, die auf der ersten Stufe verliehen wird und dem Magier für gewöhnlich (3 + IN-Modifikator des Magiers) Mal am Tag zur Verfügung steht. Der Magier addiert ½ auf die Anzahl der Anwendungen dieser Fähigkeit der Zauberschule pro Tag hinzu.

Ritter: Das Reittier des Ritters erhält einen zusätzlichen Trefferpunkt. Wechselt der Ritter sein Reittier, erhält auch dieses die Bonustrefferpunkte. Die Boni beziehen sich ausschließlich auf ein einziges Reittier, welches der Ritter durch seine Klassenfähigkeiten bekommt.

Waldläufer: Wähle eine der folgenden Waffen aus: Langbogen, Langschwert, Kurzbogen, Kurzschwert oder eine Waffe mit der Bezeichnung -elfisch- im Namen. Diese Waffe erhält einen Situationsbonus von ½ auf alle Würfe zur Bestätigung kritischer Treffer (Maximaler Bonus +4). Dieser Bonus ist nicht mit jenem des Talents Kritischer-Treffer-Fokus kumulativ.



Gnome

Gnome sind ein sonderbares Volk. Sie nehmen Fehler einfach hin, wandeln Spott in Fröhlichkeit um und verblüffen ihre Gegner – zumindest so lange, wie sie brauchen, einen Schabernack auf Kosten des anderen zu treiben. Gnome besitzen eine Vorliebe für Magie und Musik, erfreuen sich aber auch an Handwerklichem, Technischem und allem, was sie mit ihren Händen fertigen können. Welcher Neigung sie auch folgen, Gnome widmen sich ihr voll und ganz. Sind sie erst einmal bei der Sache, können sie kaum an etwas anderes denken, völlig unabhängig davon, ob sich dieses Abenteuer in den eigenen vier Wänden oder aber in der großen weiten Welt abspielt.

Aufgrund ihrer Abstammung von den Feenwesen besitzen Gnome eine besondere Vorliebe für jene wilden Orte, an denen sich auch ihre Feenverwandten versammeln. Eine immer größer werdende Anzahl verlässt jedoch diese Plätze und folgt ihrer angeborenen Neugier und ihr Interesse für alles Handwerkliche, bringt sie dem Handel, dem Gewerbe und den Manufakturen näher. Hier können sie dann ihre eigenen Erfindungen anfertigen und auch weithin bekannt machen. Diese Gnome besitzen oftmals andere Volksmerkmale als jene, die zwischen Felsen und Bäumen aufwachsen.

Gnomische Abenteurer

Gnome benutzen ihren Intellekt und die Kraft ihrer Persönlichkeit, um Herausforderungen zu bewältigen. Obgleich sie für gewöhnlich recht lustig und tolerant sind, kann ein in die Enge getriebener Gnom zu einem verbissenen Gegner werden.

Alchemist: Die Kunst der Alchemie ist unter den Gnomen eine der respektiertesten, da sie ihre Vorliebe zur Magie mit der angewandten Praxis verbindet. Gerade hier sind die tagtäglichen Chancen auf Erfindungen am größten.

Barbar: Gnomische Barbaren wachsen zumeist dort auf, wo es noch eine enge Beziehung zu den ungezähmten Feenwesen oder den Bestien der Wildnis gibt. Ihre Wildheit gleicht der eines der wiedergeborenen Geister der Natur.

Barde: Gnomische Barden sind besessene Sammler von Geschichten, Liedern und Witzen, was sie aufgrund ihres großen Repertoires, dem eindrucksvollen Vortragen und der eingewobenen Magie zu berühmten Persönlichkeiten macht.

Druide: Viele Gnome, die dem Ruf der Erde und des Waldes folgen, bleiben als Druiden in unmittelbarer Verbindung zur Tier- und Geisterwelt der Natur.

Hexe: Da sie fremdartige und uralte Mächte lieben, können Gnome zu unscheinbaren, doch mächtigen Hexen werden. Viele nutzen dabei befremdliche oder recht exotische Vertraute, die meist ihren Persönlichkeiten angepasst sind.

Hexenmeister: Die arkane Kraft der Feenblutlinie wohnt vielen gnomischen Familien inne, doch auch andere Blutlinien treten oft zutage. Nahezu alle werden innerhalb der Gnomengemeinschaft als normal angesehen, lediglich jene, die ihre Macht aus dunklen Quellen beziehen, rufen Misstrauen und Verachtung hervor.

Inquisitor: Einige Gnome lernen die Härten der Welt und gerade die hartherzigeren Völker persönlich kennen. Um ihr Volk und ihre Heimat vor diesen unfreundlichen Seelen zu schützen, hüllen sich einige Gnome in den Mantel des Inquisitors.

Kämpfer: Gnomische Kämpfer gelten als hartnäckig und sind stets darauf bedacht, zu beweisen, dass auch ein kleiner Krieger auf dem Schlachtfeld zu einem Titan werden kann.

Kleriker: Die Zahl der gnomischen Kleriker ist relativ groß, insbesondere die von Göttern der Erfindung, Forschung, Kunst, Musik und des Vergnügens, wobei sie ihre Vorliebe zum Erfinden mit tiefgründiger religiöser Hingabe vereinen.

Magier: Gnome besitzen eine umfangreiche arkane Tradition, vor allem auf den Gebieten der Illusion und der Elementarmagie. Als Historiker, Forscher und Akademiker aufs Höchste respektiert, versuchen sie die Grenzen der Magie ständig neu zu überwinden, nicht zuletzt mit beispiellosen Versuchen.

Mönch: Gnome sind von Natur aus lebhaft, leidenschaftlich und großspurig. Diese Launenhaftigkeit haben sie auch auf ihre Vorstellung von physischer und natürlicher Perfektion übertragen. Daher sind viele der gnomischen Kampfpraktiken unvorhersehbar und erinnern eher an improvisierte Tänze als an lang geübte Techniken.

Mystiker: Als Nachkommen uralter Feengeister ist es nur allzu natürlich, dass Gnome den Weg zur mysteriösen Hingabe der Mystiker finden und jenseitige Vorzeichen, wie auch das Flüstern der natürlichen Mächte, zu interpretieren lernen.

Paktmagier: Gnome sind hartnäckige Handwerker und unendlich kreativ, gehen im Ersinnen und Herstellen von Eidola förmlich auf. Die Diener gnomischer Paktmagier ähneln oftmals federgetriebenen Konstrukten oder Feenwesen.

Paladin: Gnome, welche ihren Lebensweg durch religiöse Hingabe oder dem Drang, ihr Volk zu beschützen, beeinflusst sehen, schlagen mitunter den Weg des Paladin ein. Dabei achten sie die Fähigkeit mit Tieren zu sprechen als ein zusätzliches Geschenk, mit Hilfe dessen sie Kontakt zu ihren Reittieren aufnehmen oder ihre Gegner besser jagen können.

Ritter: Obgleich gnomische Ritter eher selten sind, leisten die wenigen, die es gibt, ehrliche Schwüre und beherrschen eine große Auswahl an Taktiken, wenn es darum geht, ihr Volk und ihre Heimat zu verteidigen.

Schurke: Gnome meistern oft eine Anzahl von Fertigkeiten, beeinflussen andere mit ihrer charismatischen Persönlichkeit und verbessern ihre Fähigkeiten im Herstellen und Entschärfen von Fallen und Schlössern durch die Anwendung von Magie.

Waldläufer: Kriegerisch veranlagte Gnome wählen oft diesen Weg, da sie so auch ihre angeborene Verbindung zur Natur und die Kommunikation mit deren Schöpfungen ins Spiel bringen können.

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden gnomischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Akademiker: Einige Gnome haben ein intensiveres Interesse am akademischen Studium als andere Völker. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +2 auf eine Wissensfertigkeit ihrer Wahl. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Eifrig.

Magischer Linguist: Gnome studieren Sprachen sowohl in ihrer irdischen wie auch in ihrer übernatürlichen Erscheinungsform . Bei Gnomen mit diesem Volksmerkmal ist der SG für die von ihnen gewirkten Zauber mit dem Merkmal Sprachabhängig um 1 höher als normal. Das gilt ebenso für solche Zauber, die

Glyphen, Symbole oder andere magische Schriften erzeugen. Zudem erhalten sie einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen derartige Zauber. Besitzt der Gnom ein Charisma von 11 oder höher, erhält er die folgenden zauber-ähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag *Arkanes Siegel, Botschaft, Magie lesen, Sprachen verstehen*. Die Zauberstufe entspricht der Charakterstufe des Gnomes. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Gnomenmagie und Illusionsresistent.

Meisterbastler: Gnome experimentieren mit allerlei mechanischen Apparaturen. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +1 auf Mechanismus ausschalten und Wissen (Baukunst). Sie gelten zudem als geübt in allen Waffen, die sie selbst hergestellt haben. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Hass und Verteidigungsschulung.

Naturhüter: Gnome müssen ihre Heimstätten oftmals gegen unnatürliche oder krankheitsverbreitende Eindringlinge verteidigen. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten aufgrund ihrer speziellen Ausbildung gegen Aberrationen, Schlicke und Ungeziefer einen Ausweichbonus von +2 auf ihre RK und einen Bonus von +1 auf ihre Angriffswürfe. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Hass und Verteidigungsschulung.

Pyromane: Gnome mit diesem Volksmerkmal werden beim Wirken von Zaubern mit dem Zusatz Feuer sowie bei der Verwendung der Fähigkeiten der Elementaren Blutlinie des Feuers, der Flammenmysterien des Mystikers und beim Bestimmen des Schadens von Alchemistenbomben, die Feuerschaden verursachen, so behandelt, als besäßen sie eine zusätzliche Klassenstufe. Diese Fähigkeit gibt ihnen keinen früheren Zugriff auf stufenbasierende Kräfte, sondern beeinflussen lediglich jene, auf die sie bereits zugreifen können. Gnome mit einem Charisma von 11 oder höher erhalten die folgenden zauber-ähnlichen Fähigkeiten: 1/Tag – *Aufblitzen, Flamme erzeugen, Tanzende Lichter, Zaubertrick*. Die Zauberstufe für diese Effekte entspricht der Charakterstufe des Gnomes, der SG wird durch das Charisma bestimmt. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Gnomenmagie und Illusionsresistent.

Sprachbegabt: Gnome begegnen allem Fremden mit großem Interesse und sind besonders interessiert an neuen Sprachen. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +1 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie und können zudem mit jedem Rang, den sie in Sprachenkunde investieren, eine zusätzliche Sprache erlernen. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Hass und Verteidigungsschulung.

Unerschütterliche Glaube: Gnome sind stets hoffnungsvoll und glauben selbst in aussichtslosen Situationen an ein gutes Ende. Gnome mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht und ähnliche Effekte. Einmal pro Tag können sie bei einer gewürfelten 1 auf einem W20 den Wurf wiederholen und das neue Ergebnis benutzen. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Hass und Verteidigungsschulung.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Ein Gnom, der eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, hat die Möglichkeit, anstelle des zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges andere Boni zu erhalten, die von seiner bevorzugten Klasse abhängen. Die folgenden Optionen stehen allen Gnomen zur Verfügung, welche der genannten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird.

Alchemist: Addiere ½ zu der Anzahl an Bomben hinzu, die ein Alchemist am Tag herstellen kann.

Barde: Addiere 1 zu der Anzahl der täglichen Runden des Bardenauftrittes des Gnomes.

Druide: Erhalte Resistenz 1 gegen Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Mehrmaliges Wählen dieser Option erhöht die Resistenz gegen die Energie jeweils um 1, bis zu einem Maximum von 10 je Energietyp.

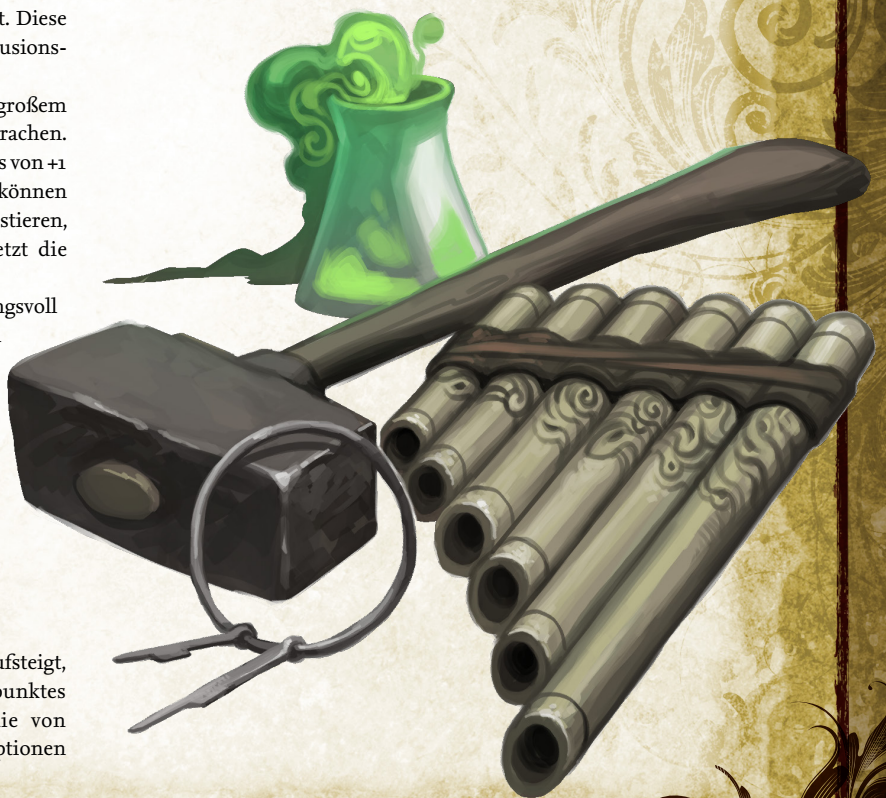
Magier: Der Gnom addiert ½ zu der Anzahl der täglichen Anwendungen der arkanen Fähigkeiten seiner Zauberschule. Diese Option betrifft nur Fähigkeiten, die auf der ersten Stufe verliehen werden und dem Magier für gewöhnlich (3 + IN-Modifikator des Magiers) Mal am Tag zur Verfügung stehen.

Mystiker: In Bezug auf die Auswirkungen der Fähigkeit Verfluchen wird der Mystiker so behandelt, als besäße er eine halbe zusätzliche Klassenstufe als Mystiker.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält einen zusätzlichen Trefferpunkt.

Schurke: Gnomische Schurken erhalten gegen Glyphen, Symbole und andere magische Schriften einen Bonus von +1 auf Magischen Gegenstand benutzen und Mechanismus ausschalten, sobald sie in dieser Klasse aufsteigen.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Waldläufers erhält SR 1/Magie. Jedes Mal, wenn der Charakter diese Option wählt, steigt die SR um ½, bis zu einem Maximum von SR 10/Magie. Wechselt der Gnom seinen Tiergefährten, erhält dieser diese Schadensreduzierung.



Halb-Elfen

Halb-Elfen gelten als die archetypischen Waisenkinder der Gesellschaft, denn ungeachtet ihres charismatischen und leidenschaftlichen Wesens, sind sie nirgends wirklich zuhause. Viele Halb-Elfen folgen dem ungeachtet gesellschaftlichen Karrieren, doch fällt es ihnen schwer, auf nur einem Pfad zu bleiben. Andere suchen ihre Erfüllung auf geistiger Ebene oder bei der Vervollkommnung ihres angeborenen magischen Talents. Nicht wenige geben einfach auf und fristen ihre Existenz entweder in der Isolation der Wildnis oder aber auf Kosten anderer im Schatten der Zivilisation.

Halb-Elfen sind in ihren Erscheinungsformen gleichsam vielfältig wie ihre menschlichen und elfischen Eltern, können jedwede Augen-, Haar- und Hautfarbe besitzen, stets gepaart mit einer anmutigen und mühelosen Anziehungskraft. Die einzigartigen Talente eines Halb-Elfen hängen sehr von seiner Kindheit, der Natur seiner Blutlinien, der Stärke seines Geistes sowie dem Verhältnis zu seiner gespaltenen Abstammung ab. Daher besitzen einige Halb-Elfen andere als die sonst üblichen Volksmerkmale.

Obgleich man sie in den Reihen der Abenteurer und Reisenden recht häufig antrifft, sind Halb-Elfen in den meisten Regionen doch eher eine Seltenheit. Die Bevormundung seitens der Elfen oder Menschen führt früher oder später eher zu Verdruss denn glücklichen Beziehungen. Auch wenn einige wenige Halb-Elfen zu anerkannten Mitgliedern in diesen ungewöhnlichen obgleich glücklichen Familien werden, ist dies keinesfalls die Norm. Meist versieht man sie mit dem Status einer zu meidenden Verkörperung einer lästigen Familienschande. Obwohl viele von ihnen eine dunkle Vergangenheit besitzen, stärken diese harten Erfahrungen sie besser für ein Leben voller Herausforderungen und Abenteuer, als es bei Angehörigen anderer, reinblütiger Völker der Fall ist.

Halb-elfische Abenteurer

Halb-elfische Abenteurer sind meist auf soziale Klassen spezialisiert,oder versuchen sich in Klassenkombinationen, um so mehrere Pfade gleichzeitig beschreiten zu können und ihre vielgestaltigen Persönlichkeiten bestmöglich anzubieten.

Alchemist : Halb-Elfen sind sehr neugierig und viele schenken der Alchemie zumindest ein wenig Aufmerksamkeit. Dabei entwickeln sie mitunter geniale Fähigkeiten in der Verbindung und Dosierung von unberechenbaren Elementen.

Barbar: Halb-elfische Barbaren entstammen meist aus Familien mit dem gleichen, wilden Hintergrund. Während nicht wenige von ihnen die Heimat aufgrund der entstehenden Konflikte verlassen, gibt es andere, die ihre Verwandten bis aufs Äußerste verteidigen, um so ihren Wert für die Gemeinschaft zu unterstreichen.

Barde: Viele Halb-Elfen zieht es zu dieser Klasse, verbindet sie doch die angeborene Anmut mit ihrer sozialen Anpassungsfähigkeit. Dies ist eine Kombination, welche von vielen Völkern beneidet wird.

Druide: Fühlen sich Halb-Elfen gänzlich deplatziert in der zivilisierten Gesellschaft, geben sie ihr Leben dort für eines in der unbeschränkten Harmonie der Natur auf. Dabei kommt ihnen ihr mit der Natur verbundenes elfisches Blut zugute, dem sie sich gänzlich öffnen und in der Wildnis jenen Frieden finden, der ihnen in der Zivilisation verwehrt blieb.

Hexe: Ob sie diesen Weg aus Verbitterung oder aus Gier nach größerer magischer Macht wählen, Halb-Elfen beherrschen die Hexenkräfte ebenso gut wie die anderen Formen der Magie. Viele wählen sich verwundete oder anderweitig markante Vertraute, Kreaturen, die gleichfalls als Ausgestoßene gelten könnten.

Hexenmeister: Die Magie fließt durch das Blut aller Halb-Elfen und zeigt sich meist in Form von arkanen oder Feenblutlinien, obgleich auch andere Ursprünge arkaner Macht auftreten können. Unabhängig von der eigentlichen Quelle, lernen es Halb-Elfen schnell, ihre vererbten Gaben zu meistern.

Inquisitor: Ständig mit ihren eigenen inneren Konflikten konfrontiert, haben halb-elfische Inquisitoren ein scharfes Gespür für die Gedankenwelt anderer sowie ein ausgeprägtes Wissen um das Gleichgewicht zwischen Leben und Tod entwickelt.

Kämpfer: Die Zahl der halb-elfischen Kämpfer ist relativ groß, da die schonungslose Aufrichtigkeit auf dem Schlachtfeld eine große Anziehungskraft auf jene ausübt, die es Leid sind, ihre zwei gespaltene Natur stets verbergen zu müssen.

Kleriker: Den elfischen und menschlichen Glaubensrichtungen gegenüber fühlen sich Halb-Elfen oftmals nur wenig verbunden, dennoch gibt es genug, die in der göttlichen Berufung eine angemessene Möglichkeit sehen, mit anderen Völkern auf Glaubensebene zusammenzuleben. Auch dient eine direkte Verbindung zu den Göttern dazu, ihre Unsicherheit im Umgang mit den anderen Sterblichen als weniger relevant erscheinen zu lassen.

Magier: Nicht wenige Halb-Elfen erben ihre magischen Fähigkeiten von ihren Eltern und finden sowohl Trost als auch Anerkennung in der Beherrschung des Arkanen. Während ihnen zwar alle Schulen offenstehen, tendieren viele zu explosiver Magie oder zu jener, die sie in Geheimnisse hüllt oder solche Kräfte hat, welche es ihnen gestatten, ihre Umgebung zu verändern.

Mönch: Halb-Elfen, die den inneren Disput ihrer Abstammung mit sich in Einklang gebracht haben, verkörpern umso mehr den ruhigen Geist und meditative Erleuchtung eines Mönchs. Viele verschmelzen die elfischen und menschlichen Stile zu neuen, tödlichen Arten des Kampfes.

Mystiker: Halb-Elfen leben meist im Jetzt und ziehen mystische Erkenntnisse aus dem Flüstern in der Luft, der Bewegung der Sterne, unmerklichen Strömungen in dicht bevölkerten Straßen oder aus den Stimmen der Ahnen in ihrem Blut.

Paktmagier: Einige Halb-Elfen besitzen eine merkwürdige Faszination für die Veränderung und Verformung von Leben, Geist, Körper und Seele. Daher versuchen sie, ihre Eidola als Verkörperung idealisierter Wesen zu erschaffen, seien es Geschöpfe unnatürlicher Schönheit oder abstoßenden Schreckens.

Paladin: Halb-Elfen übernehmen den Schutz ihrer Gottheit gleichsam mit Eifer und Anmut, gänzlich unabhängig davon, ob es eine Gottheit des elfischen oder menschlichen Elternteils oder eine selbst erwählte ist. In diesem heiligen Orden finden Halb-Elfen oftmals die Kameradschaft und den Frieden, der ihnen andernorts verwehrt bleibt.

Ritter: Halb-Elfen haben es gelernt, die Kriegskunst mit Eleganz und Gewandtheit zu verbinden. Der Weg des Ritters gibt ihnen sowohl einen Kodex, dem sie folgen, als auch einen Herrn, dem sie auf der Suche nach Ruhm und Ehre dienen können.

Allerdings sehen Elfen und Menschen die Halb-Elfen nicht selten als Eindringlinge und Heuchler innerhalb ihrer Orden an.

Schurke: Viele Halb-Elfen sind Meister der zwielichtigen Künste, studieren die Leute und ihre Gewohnheiten, um so auf Kosten der Stolzen wie Sorglosen ihren Vorteil zu erzielen.

Waldläufer: Jene Halb-Elfen, die in der normalen Gesellschaft nicht zurechtkommen, zieht es meist in die Wildnis. Hier gehen sie eine enge Beziehung zur Tierwelt und der vorhersehbaren Wechselhaftigkeit der Natur ein.

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden halb-elfischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Arkanes Training: Ab und an suchen Halb-Elfen bei der Beherrschung der Magie in ihrem Blut nach Hilfe. Charaktere mit diesem Volksmerkmal haben nur eine bevorzugte Klasse und diese muss arkane Zauber wirken können. Für diese bevorzugte Klasse können sie Zauber auslösende und –wirkende magische Gegenstände so benutzen, als besäßen sie eine zusätzliche Klassenstufe (oder als hätten sie eine Stufe in dieser Klasse, falls sie noch keine besitzen). Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Multitalent.

Eingelebt: Viele Halb-Elfen verstehen es meisterlich, sich in eine Gemeinschaft so einzufügen, als seien sie selbst Einheimische. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Verkleiden und Wissen (Lokales). Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Umgänglich: Halb-Elfen sind darin geübt, andere zu beeinflussen und Fehltritte schnell ungeschehen zu machen. Ein Halb-Elf mit diesem Volksmerkmal kann nach einem Diplomatiewurf, der ihm mit 5 oder mehr misslang, einen weiteren Wurf zur Veränderung der Einstellung einer Kreatur versuchen, selbst wenn noch keine 24 Stunden vergangen sind. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Wasserverbunden: Einige Halb-Elfen stammen von Elfen ab, die sich an ein Leben auf und nahe dem Wasser gewöhnt haben. Diese Halb-Elfen erhalten einen Bonus von +4 auf Schwimmen, können beim Schwimmen immer 10 nehmen und erhalten Aqual als mögliche Bonussprache. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Anpassungsfähig und Multitalent.

Waffe der Ahnen: Einige Halb-Elfen werden im Umgang mit außergewöhnlichen Waffen ausgebildet. Halb-Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten das Talent Umgang mit exotischen Waffen oder Umgang mit Kriegswaffen für eine Waffe als Bonustalent auf der 1. Stufe. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Zwiegespalten: Das Erbgut einiger Halb-Elfen macht sie gegen Angriffe auf ihren Geist resistenter. Halb-Elfen mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +2 auf alle Willenswürfe. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Anpassungsfähig.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Ein Halb-Elf, der eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, hat die Möglichkeit, anstelle des zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges andere Boni zu erhalten, die von seiner bevorzugten Klasse abhängen. Die folgenden Optionen stehen allen Halb-Elfen zur Verfügung, welche der genannten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird.

Barde: Addiere 1 zu der Anzahl der täglichen Runden der Bardenauftritte.

Druide: Wähle eine Kleriker-Domänenfähigkeit aus, die auf der ersten Stufe verliehen wird und dem Charakter für gewöhnlich (3 + WE-Modifikator des Druiden) Mal am Tag zur Verfügung steht. Der Druide addiert ½ auf die Anzahl der Anwendungen dieser Fähigkeit pro Tag hinzu. Bei halb-elfischen Druiden, deren Bund mit der Natur ihnen einen Tiergefährten zugesteht, erhält dieser einen zusätzlichen Fertigkeitsrang. Wechselt der Halb-Elf jemals seinen Tiergefährten, erhält auch dieser die zusätzlichen Ränge.

Hexe: Füge einen weiteren Zauber der Spruchliste der Hexe zum Wissen des Hexenvertrauten hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten liegen, den die Hexe wirken kann. Sollte die Hexe jemals ihren Vertrauten wechseln, kennt der neue Vertraute diese zusätzlichen Zauber.

Kämpfer: Der Halb-Elf erhält einen +1 Bonus auf seinen KMV, wenn er entwaffnet oder überrannt werden soll.

Paktmagier: Addiere ¼ auf den Evolutionsvorrat des Eidola.

Schurke: Addiere einen Bonus von ½ auf Fertigkeitswürfe für Bluffen zum Fintieren und auf Diplomatiewürfe für das Sammeln von Informationen.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Halb-Elfen erhält einen zusätzlichen Fertigkeitsrang. Sollte der Charakter seinen Tiergefährten jemals wechseln, erhält der neue Tiergefährte ebenfalls diese zusätzlichen Fertigkeitsränge.



Halb-Orks

Halb-Orks leben zumeist am Rand der Zivilisation. Ihr rohes Aussehen und die ihnen durch Nicht-Orks entgegengebrachte, traditionelle Angst führt dazu, dass Halb-Orks sowohl zur Beharrlichkeit neigen, als auch zum Drang, sich ständig beweisen zu müssen. Einige hoffen so zu zeigen, dass sie anders als ihre rohen orkischen Verwandten sind, suchen dabei mühsam nach dem Guten in ihrer Natur. Andere hingegen geben sich ihrem monströsen Erbe hin und werden so zu schrecklichen Exemplaren kämpferischer Wildheit. Ein jeder Halb-Ork dürstet allerdings nach Respekt, unabhängig davon, ob er frei gegeben wird oder aber durch Gewalt errungen werden muss.

Unter den Menschen als Bastarde, unter den Orks als Weichlinge verhöhnt, spüren Halb-Orks von Geburt an die Knute der Verbitterung. Dies nährt jedoch auch die Flamme des ertragen- und überwinden Könnens. Mit ihrer physischen Kraft und Größe repräsentieren Halb-Orks eine rohe und urtümliche Kraft, doch ob diese für das Gute oder das Böse genutzt wird, liegt einzig am jeweiligen Individuum.

Halb-orkische Abenteurer

Aufgrund ihres kräftigen Körperbaus eignen sich Halb-Orks besonders für kriegerische Klassen, sei es der Axt schwingende Barbar, der vernarbte Soldat oder kaltblütige Assassine. Und selbst jenen, die sich den magischen Künsten zuwenden, ist das Blutvergießen nicht fremd.

Alchemist: Während die bei ihren brutalen Verwandten aufwachsenden Halb-Orks nur selten der Gelehrsamkeit frönen, entwickeln erstaunlich viele eine Vorliebe zur Alchemie, genießen das zerstörerische Potential der Bomben, Gifte und Mutagene.

Barbar: Halb-Orks gelten als legendäre Streiter und unaufhaltsame Kampfmaschinen, was nicht selten als Beweis für den üblen Ruf ihres Volkes in der Welt genommen wird (sowohl zur Verbesserung als auch Verschlechterung desselben). Sowohl ihre Kriegslüsternheit als auch die Fähigkeit, auf die rohe Wut ihres orkischen Erbes zurückgreifen zu können, verschafft ihnen schnell einen Platz in einer Abenteurergruppe.

Barde: Sind Halb-Orks darauf aus, die Vorurteile gegenüber ihrem Volk unter den anderen zivilisierten Völkern zu überwinden, nutzen sie mitunter Diplomatie, Gelehrsamkeit und Darbietungen als Mittel. So verdeutlichen sie nicht nur ihre eigene vornehme Veranlagung, sondern erhöhen auch das Ansehen anderer Halb-Orks in der Gemeinde und Gesellschaft.

Druide: Halb-Orks sehen in der Natur eine Quelle animalischer Kräfte, nutzen die zerstörerische Macht von Stürmen und Raubtieren. Ausgestoßen aus der menschlichen Gesellschaft finden viele zum Weg des Druiden, der ihnen den verwehrten Frieden und die Akzeptanz durch die Bestien der Wildnis schenkt.

Hexe: Der Aberglaube ist in der Gesellschaft der Orks tief verwurzelt und nicht wenige Halb-Orks erben diesen Wesenszug. Halb-orkische Hexen nutzen mitunter ihr einschüchterndes Äußeres, um in menschlichen Gemeinden ihr Anderssein noch zu unterstreichen. Ihnen wird von denen, die ihrer Macht bedürfen, weit mehr Furcht und Misstrauen entgegengebracht, als anderen Hexen. Deshalb reisen viele von ihnen auf der Suche nach ihren eigenen mysteriösen Zielen durch die Welt.

Hexenmeister: Während die Kunst des Magiers in der orkischen Gesellschaft kaum verbreitet ist, zollt sie der rohen Einfachheit der Zauberei des Hexenmeisters Verständnis und Anerkennung. Daher werden halb-orkische Hexenmeister sowohl in der menschlichen wie auch in der orkischen Gesellschaft geschätzt (und gefürchtet).

Inquisitor: Von sich aus schon für viele Völker furchteinflößend sind Halb-Orks wie geschaffen für den Weg des Inquisitors. Dabei folgen sie den Laufbahnen des Leibwächters, krimineller Hintermänner und Vollstrecker oder als Monsterjäger, die auch ihre orkischen Verwandten verfolgen.

Kämpfer: Viele Halb-Orks werden aufgrund ihrer beeindruckenden Größe und ihres Aussehens für die Kriegskunst ausgewählt. Während jedoch viele Völker die halb-orkischen Krieger meist als heulende Barbaren sehen, bevorzugt die Mehrzahl der Halb-Orks die Disziplin, Präzision und Vielseitigkeit, die das als Kämpfer erlernte Kriegshandwerk mit sich bringt.

Kleriker: In ihren Gemeinschaften sind halb-orkische Kleriker zumeist die geistigen Anführer, die eine Brücke zwischen den Lebenden und den Toten schlagen. Gleichsam verkünden sie göttliche Urteile oder rufen zum Kampf, heilen und pflegen.

Magier: Da ihre Gesellschaft kaum Zugriff auf oder überhaupt ein Interesse an Büchern und arkanen Lehren hat, ist die Anzahl halb-orkischer Magier gering. Einige wenige finden sich in menschlichen Gemeinschaften, wo sie auf der Suche nach Macht hart lernen, um so den Respekt und die Positionen zu erlangen, die sie so sehr erstreben.

Mönch: Die meisten halb-orkischen Mönche erlernen ihre Fähigkeiten von menschlichen Meistern, da die verlangte Disziplin unter den Orks rar gesät ist. Einige versuchen, ihre wilde Natur durch perfekte Ausgeglichenheit und Kontrolle zu meistern. Andere hingegen wollen nichts anderes, als ihre Gegner mit bloßen Händen zu zerschmettern.

Mystiker: Als mysteriöse und weissagende Wesen sind halb-orkische Mystiker oftmals beeindruckende Propheten des Unheils und der Zerstörung, rufen die Geister der Toten an, die Mächte des Krieges oder die zerstörerischen Elemente des Feuers und Sturmes.

Paktmagier: Da Halb-Orks meist Ausgestoßene sind, gibt es nicht wenige, die sich dieser Klasse zuwenden, um so Wesen zu erschaffen, die ihnen gegenüber völlig treu und freundlich sind. Gerade in den Ländern der Orks erschaffen halb-orkische Paktmagier Eidola, die so groß und beeindruckend wie möglich sind.

Paladin: Während einige Völker über den Gedanken eines halb-orkischen Paladins nur lachen, ist es nicht gänzlich ungewöhnlich, dass ein Halb-Ork sich einer rechtschaffenden – guten Gottheit zuwendet, um Streiter für deren Ziele zu werden. Dabei versuchen sie, sich durch großen Heldenmut vor den Augen der Gesellschaft zu bewähren.

Ritter: Obgleich sich Halb-Orks beim Eintritt in menschliche Ritterorden oder Adelshäuser mit Vorurteilen konfrontiert sehen, kann ihre körperliche Statur und Begabung für das Kriegshandwerk durchaus die Entscheidung zu ihren Gunsten verändern. Unter den Orks fungieren Ritter meist als Bannerträger ihrer Kriegsherren.

Schurke: Von der Gesellschaft geächtet, sehen sich Halb-Orks oft genötigt, für ihr Überleben zu rauben und zu stehlen. Einige

wenden sich gänzlich dieser Lebensweise zu und werden Banditen, Halsabschneider, Schläger und Taschendiebe.

Waldläufer: Da sie oftmals am Rande der Gesellschaft zum Überlebenskampf gezwungen werden, sind Halb-Orks ausgezeichnete Jäger und Späher, die gerade jene Gemeinden in der Hoffnung auf Anerkennung beschützen, die sie ausgestoßen haben.

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden halb-orkischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Bestiensinne: Das orkische Blut tritt bei einigen Halb-Orks stärker in Erscheinung. Dies zeigt sich nicht nur in ausgeprägteren orkischen Körpermerkmalen, sondern auch in besonders geschärften Sinnen. Der Halb-Ork erhält einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Geübter Kletterer: Halb-Orks aus bergigen Gegenden sind perfekte Kletterer und überfallen gelegentlich ihre Opfer, indem sie auf sie herabspringen. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Einschüchternd.

Heilige Tätowierung: Halb-Orks verzieren sich gerne mit Tätowierungen, Piercings und rituellen Narben. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten Halb-Orks einen Glücksbonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Herr der Bestien: Einige Halb-Orks teilen eine geistige Verbindung zu ungewöhnlichen Kreaturen, die sie zu ihrem Vergnügen einfangen oder mit ihnen leben und jagen. Für Halb-Orks mit diesem Volksmerkmal gelten Peitschen und Netze als Kriegswaffen. Zudem erhalten sie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Höhlenkundiger: Einige Halb-Orks leben abseits der Erdoberfläche, suchen Trost in den gewundenen unterirdischen Höhlengängen. Besitzen Halb-Orks dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Gewölbekunde) und Überlebenskunst, sofern sie sich in einem unterirdischen Gebiet aufhalten. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Einschüchternd.

Kettenkrieger: Halb-Orks, welche die Ketten der Sklaverei abwarfen, haben es verstanden, diese umzuschmieden und als Waffen zu verwenden. Besitzen Halb-Orks dieses Volksmerkmal, gelten sie im Umgang mit leichten und schweren Streitflegeln als geübt und behandeln zudem Schreckensflegel und Stachelketten als Kriegswaffen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Waffenvertrautheit.

Lumpensammler : Einige Halb-Orks, die ein Leben auf den Müllhalden der Gesellschaft fristen mussten, haben einen Blick für wertvolle Dinge entwickelt. Besitzen Charaktere dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Schätzen und Wahrnehmung, um versteckte Gegenstände (inklusive Fallen und Geheimtüren) zu finden und um Essen als genießbar und Tränke durch ihren Geschmack zu identifizieren. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Einschüchternd.

Reißzähne: Bei einigen Halb-Orks sind die sonst verkümmerten Reißzähne mächtig und scharf, weshalb sie mit ihnen einen Bissangriff durchführen können. Dieser gilt als primärer natürlicher Angriff, der 1W4 Punkte an Stichschaden verursacht. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Unerschütterliche Gesundheit: Halb-Orks sind mitunter gezwungen, am schmutzigen und verdreckten Rand der Gesellschaft zu leben, was sie allerdings auch gegen die Auswirkungen von Krankheiten abhärtet. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten Halb-Orks einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten, eingenommene Gifte und Dinge, welche die Zustände Kränkelnd und Übelkeit hervorrufen. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Einschüchternd und Orkische Wildheit.

Zerstörer: Nicht wenige Halb-Orks ergötzen sich an mutwilliger Zerstörung. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten Halb-Orks einen Bonus von +2 auf Stärkewürfe beim Zerbrechen von Gegenständen und einen Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe zum Waffe zerschmettern. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Orkische Wildheit.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Ein Halb-Ork, der eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, hat die Möglichkeit, anstelle des zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges andere Boni zu erhalten, die von seiner bevorzugten Klasse abhängen. Die folgenden Optionen stehen allen Halb-Orks zur Verfügung, welche der genannten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird.

Alchemist: Addiere +½ auf den Bombenschaden.

Barbar: Addiere 1 auf die Gesamtanzahl der Runden des Kampfrausches pro Tag.

Hexe: Der Hexenvertraute erhält einen zusätzlichen Fertigkeitsrang. Sollte der Halb-Ork jemals seinen Hexenvertrauten wechseln, erhält auch der neue Vertraute diese zusätzlichen Fertigkeitsränge.

Hexenmeister: Addiere +½ zum Schaden aller Feuerzauber.

Inquisitor: Addiere +½ zu den Fertigkeitswürfen auf Einschüchtern und Wissenswürfen, die dazu dienen, Kreaturen zu identifizieren.

Kämpfer: Addiere +2 auf alle Stabilisierungswürfe des sterbenden Charakters.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Waldläufers erhält einen zusätzlichen TP. Sollte der Halb-Ork jemals seinen Tiergefährten wechseln, erhält auch dieser diese zusätzlichen Trefferpunkte.



Halblinge

Aufgrund ihrer geringen Größe oftmals übersehen, besitzen Halblinge die erstaunliche Fähigkeit, sich nahtlos in das sie umgebende Weltgeschehen einzubringen. Ihre Schnelligkeit, Agilität und Entschlossenheit hilft ihnen, in den Gemeinschaften anderer Völker zu verweilen und sich schnell unentbehrlich zu machen. Obgleich ihnen unter den anderen Völkern das Vorurteil des Diebes und Spitzbuben zuteil wurde – und es viele Beispiele als Beweis dafür gibt – trifft dies keineswegs auf alle Halblinge zu. Sie sind eher anpassungsfähig und unbekümmert, wenngleich ihre Neugier sie mitunter in Schwierigkeiten bringt. Die Mehrzahl der Halblinge begegnet widrigen Umständen mit einem Mut und einer Ausdauer, die ihre geringe Größe Lügen straft.

Halblinge leben nur selten in eigenen Gemeinden, doch ihre kulturelle Verbundenheit mit anderen Halblingen (und zum Teil auch Gnomen) führt zu einer indirekten Verbindung zwischen jenen, die wissen was es bedeutet klein zu sein und in einer Welt der größeren Kreaturen ignoriert zu werden.

Halblingische Abenteurer

Wählen Halblinge den Weg des Abenteurers, bevorzugen sie leichte Rüstungen und Waffen, die gut mit ihrem hohen Geschick zusammenspielen. Zudem legen sie hohen Wert auf eine Anzahl von Fertigkeiten, so dass sie zu jeder Zeit für alles bereit sind. Auch wenn sie nur sehr selten den Kampf suchen, sorgt ihre unstillbare Neugier dafür, dass sie sehr weit wandern – mitunter geradewegs in lebensgefährliche Situationen.

Alchemist: Die natürliche Neugier der Halblinge nährt jede Art von Experimenten und kaum eine Klasse ist dafür so prädestiniert wie der Alchemist. Denn hier sind neue und bombastische (mitunter wörtlich) Entdeckungen an der Tagesordnung.

Barbar: Obgleich einige der größeren Völker beim Gedanken an einen halblingischen Barbaren lachen, tun sie dies nur selten in sein Angesicht. Für gewöhnlich schwächer als viele andere Barbaren, machen Halblinge diesen Nachteil durch unerwartete Raserei wieder wett, nicht selten zur Überraschung ihrer Gegner.

Barde: Halblinge lieben es zu singen, zu tanzen und zu feiern. Ihre Barden sind meisterhafte Unterhalter mit einem Gespür fürs Wesentliche. Während man einige von ihnen ab und an in Festhallen und großen Theatern findet, zieht es die Mehrzahl der Barden auf Reisen, wo sie ihre Lebenslust und gute Laune täglich einem neuen Publikum darbieten können.

Druide: Für gewöhnlich genießen Halblinge die Vorzüge der Zivilisation. Einige Halblingsdruiden finden Trost und Erleuchtung in der Wildnis, andere hingegen gehen einen Bund mit den Tieren ein, die schon in den Städten leben.

Hexe: Eines der Vorurteile über Halblinge spricht ihnen eine großäugige Naivität zu, doch gibt es einige wenige, die Geheimnisse sammeln und diesem Weg bis hin zur abergläubischen Berufung einer Hexe folgen, um zu weisen Frauen, Kräutersammlerinnen oder entrückten Gelehrten werden.

Hexenmeister: Die Hexenmeister unter den Halblingen halten ihre magischen Fähigkeiten meist solange verborgen, bis diese vonnöten sind. So können sie ihre Gegner unvorbereitet erwischen. Um ihre natürliche Überzeugungskraft zu verstärken, nutzen sie meist Bezauberungen oder aber – um ihre Körpergröße gegenstandslos werden zu lassen – mächtige Hervorrufungen.

Inquisitor: Ihre Fähigkeit, sich gut zu verbergen und andere zu belauschen, hilft Halblingen recht einfach an geheime Information zu gelangen. Gepaart mit ihrer Neugier macht sie dies zu perfekten Inquisitoren, besonders zu solchen, die andere Völker auskundschaften.

Kämpfer: Halblinge sind in der Regel weniger blutrünstig als andere Völker, dennoch verstehen und schätzen sie den Wert eines ausgebildeten Kriegers, der in der Lage ist, sein Volk zu beschützen.

Kleriker: Halblinge besitzen einen immerwährenden Glauben aneinander und diese Hingabe bringen sie auch ihren Göttern entgegen. Ihr guter Humor, die Neugier und Fähigkeit, sich überall schnell anzupassen, macht sie quasi zu natürlichen Missionaren.

Magier: Die Magier unter den Halblingen suchen ihre arkanen Geheimnisse nicht selten aufgrund einer Kombination aus Neugier und dem Drang, über ihre Körpergröße hinauszuwachsen, um so die anderen Völker auf sich aufmerksam zu machen. Daher neigen sie dazu, auffallende Zauber und unerhörte Zurschaustellungen arkaner Macht zu benutzen.

Mönch: Nicht wenige Halblinge suchen auf dem Pfad des Mönchs das einfache Leben der Hingabe und Aufopferung. Durch ihre gelassene und augenscheinlich harmlose Erscheinung – wie auch ihrem Fleiß bei schwerer Arbeit – gehen Mönche schnell in einer halblingischen Gesellschaft auf. So haben viele Plünderer ihren Fehler eingesehen, nachdem sie einen solchen unbewaffneten Halbling angriffen.

Mystiker: Obgleich Mystiker in den meisten Völkern eher selten sind, gibt es in Regionen, in denen Halblinge unterdrückt oder versklavt werden, weitaus mehr als gewöhnlich. Sie agieren als geheime spirituelle Zentren in Gemeinschaften, in denen eine offene Götterverehrung untersagt ist. Die Mystiker der Halblinge huldigen meist Geistern der Erde, Natur oder den Helden vergangener Zeitalter.

Paktmagier: Halblinge sind grenzenlos neugierig und einige von ihnen nutzen den Pfad des Paktmagiers, um die mannigfaltigen Formen, die ein magisches Leben annehmen kann, zu erforschen. Ihre Eidola – die bisweilen als Reittiere genutzt werden – sind meist grell gefärbt und nehmen Formen an, die im Einklang mit den wilden Gedanken ihres Meisters stehen.

Paladin: Ihrer Hingabe für die Gemeinschaft an Herd und Heim ist es zu danken, dass viele Halblinge danach streben, Paladine zu werden. Gegner, die sie nicht ernst nehmen, erkennen nur allzu schnell ihren Fehler, wenn diese beherzten Kämpen den göttlichen Zorn auf ihre Feinde herabfahren lassen.

Ritter: Halblinge mögen zu klein sein, um auf richtigen Pferden meisterlich zu reiten, doch auf einem Pony, einem Reithund oder einem noch exotischeren Reittier sorgen sie dafür, dass die Scherze den größeren Rivalen zumeist im Halse steckenbleiben. Furchtlos führen sie die Soldaten in die Schlacht und stacheln sie mit großem Geschick zu immer größerem Heldenmut an.

Schurke: Der Stereotyp eines Halblingabenteurers ist der Schurke, der sein Leben als witziger Erzähler, gewiefter Einbrecher oder waghalsiger Wegelagerer verbringt. Mit ihrem leichten Auftritt und ihren geschickten Händen eignen sie sich hervorragend fürs Diebeshandwerk, etwas, das ihren Kritikern natürlich nicht entgeht.

Waldläufer: Halblinge sind nicht als Jäger bekannt, doch liegt dies eher daran, dass ihre besondere Fertigkeit darin von jenen übersehen wird, die in einer Welt der Vorteile leben. Die Waldläufer der Halblinge sind nicht nur Experten in der Jagd auf Groß- und Kleinwild, sondern sie können mit der Natur genauso gut verschmelzen wie ihre Verwandten in der Stadt. Zudem nutzen sie ihren taktischen Scharfsinn in Verbindung mit ihren verlässlichen Tiergefährten (die nicht selten auch als Reittiere dienen).

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Volksmerkmale der Halblinge ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Flinker Schleuderer: Halblinge sind Experten im Umgang mit der Schleuder. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, können sie eine Schlinge als Freie Aktion nachladen. Diese Handlung benötigt noch immer zwei Hände und provoziert Gelegenheitsangriffe. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Wendig.

Grenzreiter : Es gibt Halblinge, die sich auf den Kampf von einem Reittier spezialisieren. Besitzen Charaktere dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Wendig.

Praktisch begabt: Einige Halblinge haben einen wachen Verstand und eine spezielle Hingabe für ihre harte Arbeit. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, bekommen sie einen Bonus von +2 auf einen Beruf oder eine Handwerksfertigkeit ihrer Wahl. Der gleiche Bonus gilt auch auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und auf Rettungswürfe gegen Illusionen. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Furchtlos und Wendig.

Schnell wie ein Schatten: Halblinge sind mit einem speziellen Talent für Heimlichkeit versehen und können selbst durch unwegsamstes Gebiet schleichen. Charaktere mit diesem Volksmerkmal senken den Malus auf Heimlichkeit in der Bewegung um 5, den Malus auf Heimlichkeit beim Schuss aus dem Hinterhalt um 10. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Wendig.

Tiefschlag: Einige Halblinge sind besonders im Kampf mit größeren Gegnern geübt. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie gegen Gegner, die größer als sie selbst sind, einen Bonus von +1 auf Würfe zur Bestätigung eines kritischen Treffers. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Geschärfte Sinne.

Wanderslust: Halblinge lieben das Reisen ebenso wie die nötigen Landkarten. Besitzen Charaktere dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie) und Überlebenskunst. Wirken sie Zauber, die dazu dienen, Bewegungsmittel zu erschaffen oder sich schneller zu bewegen, behandelt man sie so, als besäßen sie eine zusätzliche Zauberstufe. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Furchtlos und Halblingsglück.

Wuselig: Halblinge müssen für den Kampf gegen größere Feinde hart trainieren. Sie erhalten gegen Feinde, die größer als sie selbst sind, einen Ausweichbonus von +1 auf die RK und auf Reflexwürfe, die dazu dienen, Trampelangriffen auszuweichen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Halblingsglück.

Zaghaft: Wenngleich viele Halblinge nahezu furchtlos sind, gibt es einige besonders unruhige und deshalb besonders aufmerksame unter ihnen. Halblinge mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +1 auf ihre Initiative und Angriffswürfe beim in die Zange nehmen. Sie erleiden einen Malus von –2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und erhalten keinerlei Moralbonus auf diese Würfe. Werden sie von Furchteffekten betroffen, erhöht sich ihre Bewegungsrate um 3 m und ihnen wird ein Ausweichbonus von +1 auf ihre Rüstungsklasse zuteil. Diese Option ersetzt die Volksmerkmale Furchtlos und Halblingsglück.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Ein Halbling, der eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, hat die Möglichkeit, anstelle des zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges andere Boni zu erhalten, die von seiner bevorzugten Klasse abhängen. Die folgenden Optionen stehen allen Halblingen zur Verfügung, welche der genannten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird.

Barde: Addiere +½ auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um geheime Nachrichten zu übermitteln; auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um Informationen zu sammeln und auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um als Elfen-, Halb-Elfen- oder Menschenkind zu erscheinen.

Kämpfer: Der KMV des Kämpfers erhält einen Bonus von +1, wenn er genutzt wird, um dem Ergreifen oder Zu Fall bringen zu widerstehen.

Kleriker: Wähle eine Kleriker-Domänenfähigkeit aus, die auf der ersten Stufe verliehen wird und dem Charakter für gewöhnlich (3 + WE-Modifikator des Klerikers) Mal am Tag zur Verfügung steht. Der Kleriker addiert +½ auf die Anzahl der Anwendungen dieser Fähigkeit pro Tag hinzu.

Mönch: Der KMV des Mönchs erhält einen Bonus von +1, wenn er genutzt wird, um dem Ergreifen zu widerstehen. Zudem zählt der Charakter +½ auf die Anzahl seines Betäubenden Schlages pro Tag hinzu.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält einen zusätzlichen Fertigkeitsrang.

Paladin: Der Charakter erhält + ½ TP auf seine Fähigkeit Hände auflegen (unabhängig davon, ob er sie zum Heilen oder Verletzen einsetzt).

Schurke: Wähle unter den folgenden Waffen eine aus: Dolch, Schleuder oder jede Waffe mit dem Beinamen Halbling. Für diese Waffe erhält der Charakter einen Situationsbonus von +½, um kritische Treffer zu bestätigen (Maximum +4). Dieser Bonus ist nicht mit Kritischer-Treffer-Fokus kumulativ.

Waldläufer: Der Halbling erhält gegen seine Erzfeinde +⅓ auf den RK-Ausweichbonus.



Menschen

Menschen besitzen eine Anpassungsfähigkeit und einen unerschöpflichen Elan, der aus unendlichen Quellen des Ehrgeizes und der Vorstellungskraft entspringt. Diese Voraussetzungen haben dazu geführt, dass sie stets jede neue Grenze überwanden und sich über das gesamte Antlitz der Welt ausgebreitet und sich allen Gegebenheiten angepasst haben. Während die langlebigen Völker dies als aggressives und zerstörerisches Verhalten ansehen, wollen die meisten Menschen lediglich die Zeit, die ihnen vom Leben geschenkt wurde, bis aufs Äußerste ausnutzen.

Den Menschen ist hinsichtlich ihrer physischen Erscheinung eine weit gefächerte Vielfalt eigen, sodass ihre Hautfarbe von dunklen Tönen bis hin zu milchiger Blässe reicht, die Haarfarbe eine Skala von flachsblond bis hin zu der des Ebenholzes abdecken kann. Gleichsam variiert ihr Auftreten und so finden sich Siedler und ehrgeizige menschliche Forscher im Herzen der lebensfeindlichsten Wüsten, an den frostigen Küsten der Eismeere und selbst in den heißen Tiefen der Erde – allem Anschein nach stets vereint durch das nahezu unerreichbare Ziel, das zu kartographieren, was hinter dem nächsten Horizont liegt. Die menschliche Verschiedenartigkeit färbt auch auf alle Gebiete der Gelehrsamkeit ab, da ihre Neugier stets ungeahnte Möglichkeiten eröffnet und sie unablässig zu größerer Meisterschaft streben lässt.

Menschliche Abenteurer

Menschliche Abenteurer spezialisieren sich in jeder nur möglichen Laufbahn, ihre Begabung und ihr Ehrgeiz treibt sie dazu an, nicht einfach nur voranzukommen, sondern Größe zu erlangen und Vermächtnisse zu schaffen, die nach dem Ende ihrer kurzen Lebensspanne noch lange Bestand haben.

Alchemist: Mitunter als Exzentriker und arglose Quacksalber im Umgang mit gefährlichen Künsten angesehen, finden die praktischen Fertigkeiten des menschlichen Alchemisten stets Anklang und verschaffen ihm einen Unterhalt, wenngleich meist in sicherer Entfernung zu den Auftraggebern.

Barbar: Von dampfenden Dschungeln bis hin zu trostlosen Steppen, Barbaren meiden die „zivilisierten“ Gesellschaften und erringen ihr Ansehen durch stählernes Selbstvertrauen, unbezwingbare Tapferkeit und Ausdauer. Selbst in ihrer Wildheit offenbart sich Einfallsreichtum, da menschliche Barbaren häufig schlichte Waffen und Kampfstile erfinden und diese mit tödlicher Perfektion beherrschen.

Barde: Menschliche Barden offenbaren meist nur wenige Hemmungen, dafür aber ein breites künstlerisches Spektrum. Sie sind nahezu grenzenlos wissbegierig, wenn es um das Sammeln von Geschichten und Erzählungen geht, stets darauf bedacht, am eigenen Ruhm zu arbeiten, während sie die Erzählungen von anderen wiedergeben.

Druide: Das Druidentum wird von vielen Menschen als „Der Alte Glaube“ angesehen, der ewig währt und die Welt als Gesamtheit umfasst. Mitunter als hinterwäldlerische Einsiedler bezeichnet, die dem Fortschritt im Weg stehen, wird Druiden dennoch wachsamer Respekt und argwöhnische Furcht entgegengebracht.

Hexe: Den Menschen dürstet es nach der Beherrschung der Welt und dies führt sie manchmal auf mysteriöse und gegebenenfalls gefährliche Wege wie zum Beispiel den der einsiedlerischen Hexe.

Hexenmeister: Aufgrund der langen Tradition von vermischten Blutlinien ist die Anzahl an Menschen mit dieser natürlichen, arkanen Macht kaum verwunderlich. Mitunter als Missgeburten gebrandmarkt oder als Wunder verehrt, müssen sich Hexenmeister stets auf ihre innere Stärke verlassen, um zu überleben.

Inquisitor: In gleichem Maße, wie sie zu Glauben und Vertrauen befähigt sind, ist Menschen aber auch Paranoia und Argwohn eigen. Ganze Orden von zumeist menschlichen Inquisitoren haben deshalb schon Ruhm (oder Schmach) erlangt, sei es durch die Jagd auf gefährliche Monster oder gnadenlose Hexenjagden.

Kämpfer: Menschliche Kämpfer decken ein breites Spektrum an Laufbahnen ab, vom Wanderer und Soldaten bis hin zum Säbelrassler und Raufbold. In jedem Fall gelten sie jedoch als Menschen, mit denen nicht zu spaßen ist.

Kleriker: Menschen nehmen die Ideale von jenen, die größer als sie selbst sind gleichsam an und wenden sich kleinen wie großen Religionen gerne zu. Nicht selten schmieden sie persönliche Verbindungen zu den Göttern und verkörpern dann die Wesenszüge und Mächte, die sie idealisieren.

Magier: Viele Menschen streben nach Macht, Erkenntnissen, Wissen und forschen nach den Geheimnissen der Schöpfung. Dies führt menschliche Magier gleichsam auf die Suche nach alten Mysterien arkaner Weisheit wie auch zu neuen magischen Erfindungen. Sie sind sehr begabt darin, einzelne Schulen wie auch die eher allgemeineren Lehren zu meistern.

Mönch: Nach Frieden und Perfektion strebend, bleiben menschliche Mönche meist abseits der Gesellschaft. Obgleich viele die Mönche bewundern, besitzen nur wenige die Klarheit und Selbstkontrolle, um diesen Weg zu meistern.

Mystiker: Menschliche Mystiker bedienen sich einer Vielzahl von kultischen Künsten, um das Wesen und die Ansichten des Mystikers zu offenbaren. Die Auswahl der Mittel, die diese Seher bei der Anwendung ihrer fremdartigen Kräfte benutzen variiert leicht und spiegelt sich nicht selten in mysteriösen Wahrheiten wider.

Paktmagier: Die Macht der Schöpfung nehmen die menschlichen Paktmagier gerne in die eigene Hand, indem sie mit jedem ihrer Worte Leben verändern oder Monster beherrschen. Die ihnen hörigen Eidola können in vielerlei Gestalt auftreten und sind nicht selten Manifestationen der tiefsten Hoffnungen oder dunkelsten Alpträume ihrer Meister.

Paladin: Der Weg des Paladins wird häufig von jenen Menschen beschritten, die heroischen Idealen anhängen, nach noblen Möglichkeiten suchen, um ihr Volk zu beschützen oder sich an den erhabenen Glaubensvorstellungen von Ehre und Heldentum festklammern. Obgleich dies ein schwieriger und nicht selten opferreicher Weg ist, führen menschliche Paladine nahezu jeden Kreuzzug gegen die Mächte des Bösen aus der ersten Reihe heraus an.

Ritter: Menschen bilden das Rückgrat vieler Ritterorden. Sie finden dabei eine ausgewogene Balance aus vornehmer Herkunft, der Hingabe für den Dienst am Lehnsherren und den ritterlichen Idealen, was ihnen sowohl bei der einfachen Bevölkerung wie auch beim Adel Ansehen verschafft.

Schurke: Menschliche Schurken sind sehr ehrgeizig – mitunter mehr, als es ihnen gut tut – und kein Hindernis ist groß genug, um sie von ihren Zielen abzuhalten. Ob als skrupelloser

Meuchelmörder oder waghalsiger Dieb, nur wenige können den Tricks und dem Charme solch entschlossener Kanaillen entkommen.

Waldläufer: Menschen spornen sich selbst dazu an, jede Art von Jagdwild zu erlegen und werden so zu exzellenten Pfadfindern und Jägern von wilden Bestien und noch gefährlicherer Beute. Im Laufe der Zeit bevorzugten es menschliche Waldläufer auch eher mit den Tieren, denn mit anderen Menschen zusammen zu leben.

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden Volksmerkmale der Menschen ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Blick für Begabungen: Menschen besitzen ein hohes Einfühlungsvermögen für verborgenes Potential. Sie erhalten einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Bei der Wahl eines Tiergefährten, Vertrauten, Gefolgsmanns (Anführen) oder eines Reittiers (Göttlicher Bund) erhält zudem diese Kreatur einen Bonus von +2 auf ein Attribut freier Wahl. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Bonustalent.

Landkind: Menschen, die auf dem Land aufwuchsen, sind harte Arbeit gewöhnt. Sie erhalten einen Bonus in Höhe ihrer halben Charakterstufe auf einen Beruf oder eine Handwerksfertigkeit ihrer Wahl und können einmal pro Tag Effekte ignorieren, die sie erschöpfen oder entkräften würden. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Geschult.

Naturkind: Menschen, die in der Wildnis aufwachsen, lernen auf die harte Tour, was es heißt, dass nur die Stärksten überleben. Sie erhalten einen Bonus in Höhe der Hälfte ihrer Charakterstufe auf ihre Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Zudem bekommen sie auf Konstitutionswürfe einen Bonus von +5, wenn sie sich im Zustand Sterbend stabilisieren müssen. Sie addieren ihre halbe Charakterstufe auf den Konstitutionswert, um die Höhe der negativen Trefferpunkte zu bestimmen, die nötig sind, um sie zu töten. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Geschult.

Stadtkind: Menschen aus geschäftigen Städten sind den Umgang mit Volksmengen gewöhnt. Sie erhalten einen Bonus von +1 auf ihren Reflexwurf und einen Ausweichbonus von +1 auf ihre RK, wenn sie sich direkt neben wenigstens zwei Verbündeten befinden. Zudem gelten Ansammlungen von Leuten für sie nicht als schwieriges Gelände. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Geschult.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Ein Mensch, der eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, hat die Möglichkeit, anstelle des zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges andere Boni zu erhalten, die von seiner bevorzugten Klasse abhängen. Die folgenden Optionen stehen allen Menschen zur Verfügung, welche der genannten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird.

Alchemist: Füge eine Extraktformel aus der Liste des Alchemisten zum Formelbuch des Charakters hinzu.

Barbar: Der Charakter erhält einen Bonus von +½ auf Fallengespür oder +⅓ auf den Bonus, den die Kampfrauschkraft Aberglaube verleiht.

Barde: Füge aus der Bardenliste einen Zauber zu den bekannten hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Barde wirken kann.

Druide: Fertigkeitswürfe auf Diplomatie und Einschüchtern erhalten einen Bonus von ½, wenn der Mensch versucht, die Einstellung einer Kreatur zu beeinflussen.

Hexe: Füge aus der Hexenliste einen Zauber zu denen dem Hexenvertrauten bekannten hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den die Hexe wirken kann. Sollte die Hexe jemals ihren Hexenvertrauten wechseln, kennt der neue Vertraute diese Bonuszauber ebenfalls.

Hexenmeister: Füge aus der Liste des Hexenmeisters einen Zauber zu den ihm bekannten hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Hexenmeister wirken kann.

Inquisitor: Füge aus der Liste des Inquisitors einen Zauber zu den bekannten hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Inquisitor wirken kann.

Kämpfer: Der Charakter erhält gegen zwei Kampfmanöver seiner Wahl einen Bonus von +1 auf seine KMV.

Kleriker: Addiere +1 auf Würfe für die Zauberstufe zum Überwinden der Zauberresistenz von Externaren.

Magier: Füge aus der Liste der Magier einen Zauber zu denen seines Zauberbuches hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Magier wirken kann.

Mönch: Addiere +¼ zum *Ki*-Vorrat des Mönchs.

Mystiker: Füge aus der Liste des Mystikers einen Zauber zu den bekannten hinzu. Dieser Zauber muss wenigstens ein Grad unter dem höchsten sein, den der Mystiker wirken kann.

Paktmagier: Das Eidolon des Paktmagiers erhält einen zusätzlichen Trefferpunkt oder Fertigkeitsrang.

Paladin: Füge +1 zu einer Energieresistenz des Paladins hinzu (Maximum +10 je Energieart).

Ritter: Addiere +¼ auf den Bonus des Banners.

Schurke: Der Mensch bekommt +1/6 eines neuen Schurkentalents.

Waldläufer: Der Tiergefährte des Waldläufers erhält entweder einen zusätzlichen Fertigkeitsrang oder einen zusätzlichen Trefferpunkt. Sollte der Waldläufer jemals seinen Tiergefährten wechseln, erhält der neue Tiergefährt ebenfalls diese zusätzlichen Fertigkeitsränge oder Trefferpunkte.



Zwerge

Als hervorragende Handwerker, grimmige Kämpfer und fromme Kleriker berühmt, sind die Angehörigen des Zwergenvolkes ebenso verschiedenartig wie die der Menschen, welche an der Oberfläche leben. Sicher zieht es weit weniger ihrer Art zu den arkanen Künsten als bei den Elfen, doch finden sich dennoch einige mächtige Clans von Magiern und Hexenmeistern unter den Zwergen. Auch dem Diebeshandwerk und der List sind einige zugetan und folgen dem Weg des Schurken oder gar Assassinen.

Gleich dieser Vielfalt an möglichen Laufbahnen ist auch die Herkunft der Zwerge weitaus differenzierter, als man zunächst vermuten mag. Nicht jeder Zwerg lebt nahe der Oberfläche und übt sich im Kampf mit Riesen. Ebenso kann es sein, dass nicht alle während ihrer Jugend Kämpfe gegen Goblins und Orks austragen, sondern sich gegen andere, ähnlich gefährliche Gegner durchsetzen müssen. Diese können dann Volksmerkmale besitzen, die sich von denen der Zwerge unterscheiden, welche in einer traditionellen Umgebung aufwachsen.

Zwergische Abenteurer

Wählen Zwerge das Leben eines Abenteurers, bevorzugen sie kriegerische Laufbahnen – vom tobenden Barbaren bis hin zum Kriegshammer-schwingenden Kleriker. Unabhängig von ihrem gewählten Weg, sind zwergische Abenteurer stets für einen Kampf bereit.

Alchemist: Obgleich viele ehrwürdige Zwerge die Alchemie betreiben, schlagen nur wenige die Laufbahn des Alchemisten ein, wenn man einmal vom Brauen magischer Biere absieht. Zwerge betrachten Alchemisten als eigenwilliges Völkchen, dem man Respekt entgegenbringt, ihm aber besser aus dem Weg geht.

Barbar: Unter den Zwergen gewöhnlich Berserker genannt, bilden Barbaren einen wertvollen Bestandteil zwergischer Armeen. Jene, die allein losziehen und Abenteurer werden, tun dies meist auf der Suche nach immer größeren Herausforderungen.

Barde: Höher als alles andere schätzen die Zwerge ihre lange und ruhmreiche Geschichte. Zwergische Barden erhalten daher oft eine intensive Ausbildung sowohl in ihrer Geschichte als auch in der Kunst, Erzählungen und Balladen vorzutragen, die von ihrer Vergangenheit berichten. Natürlich kennt jeder Barde wenigstens ein gutes Dutzend unzüchtige Trinkgesänge.

Druide: Der generelle Mangel an unterirdischer Flora führt dazu, dass nur sehr wenige Zwerge dem Ruf der Natur folgen. Jene, die es tun, sind entweder den unterirdischen Lebensformen zugetan oder gehen an die Oberfläche, um dort die Verbindung zu Flora und Fauna zu suchen.

Hexe: Jene Mitglieder der Zwergengesellschaft, die einen Pakt mit einem Vertrauten eingehen und den Weg einer Hexe einschlagen, tun dies meist im Verborgenen. Das Volk misstraut solchen Verbindungen und verlässt sich lieber auf die Macht seiner Götter.

Hexenmeister: Die zwergische Gesellschaft schätzt die wenigen, die ihre Kraft aus wohlwollenden oder noblen Blutlinien ziehen, doch verachtet sie jene, welche von dunklen Einflüssen verführt wurden.

Inquisitor: Wenngleich es nicht gänzlich unbekannt ist, verraten Zwerge ihr Volk fast niemals. Daher bereisen die wenigen zwergischen Inquisitoren meist die Welt, um ihr Volk vor äußeren Gefahren zu schützen.

Kämpfer: Kämpfer füllen in den meisten Zwergenkulturen Autoritäts- oder Respektspositionen aus. Sie sind eine lebenswichtige Notwendigkeit in ihrem unnachgiebigen, unterirdischen Lebensraum und viele Zwerge werden schon in jungen Jahren im Kriegshandwerk geschult.

Kleriker: Zwerge haben eine sehr enge Bindung zu ihren Göttern und eine lange Tradition darin, mächtige und einflussreiche Kleriker hervorzubringen. Jene, die für ein gläubiges Leben ausgewählt wurden, trainieren bereits von frühester Jugend an und können anschließend dennoch uneingeschränkt die Welt erkunden und ihren Glauben verbreiten.

Magier: Zwerge haben keine allzu lange Tradition auf dem Gebiet arkaner Magie – das Studium derselben ist daher eher die Ausnahme. Dennoch sind Magier häufiger anzutreffen als Zwerge mit natürlicher arkaner Veranlagung. Unter ihresgleichen werden junge Studenten des Arkanen, die der traditionellen zwergischen Ausbildung entsagen, als Außenseiter behandelt, doch alten und weisen Magiern wird dennoch hoher Respekt gezollt.

Mönch: Obwohl Zwerge sicherlich die Disziplin für das Leben eines Mönchs besitzen, bleiben sie zumeist auf dem traditionelleren Pfad des Kriegshandwerks, der eine schwere Rüstung und eine verlässliche Axt vorsieht. Die Mehrzahl der zwergischen Mönche findet sich zu kleinen Gemeinschaften gleichgesinnter Individuen zusammen.

Mystiker: Ein Großteil der zwergischen Mystiker bezieht seine Kräfte aus der sie umgebenden Erde und den Geistern der Ahnen, was sie zu respektierten Mitgliedern der Gesellschaft macht. Obgleich sie nicht wie der Klerus verehrt werden, konsultiert man Mystiker oftmals in Zeiten der Not oder erbittet ihre Hilfe im Krieg.

Paktmagier: Der mächtige Bund zwischen Paktmagier und Eidola ist für die Zwerge kaum nachvollziehbar und daher findet man nur wenige von ihnen im stämmigen Volk. Die Eidola der zwergischen Paktmagiern ähneln meist Erdelementaren oder Eisengolems.

Paladin: Nur wenige Zwerge streben nach dem Leben eines Paladins. Diejenigen, die Hingabe und Kriegskunst vereinen, können gleichermaßen Streiter für zwergische Interessen oder Verteidiger zwergischer Festungen werden.

Ritter: Zwergische Ritter sind nahezu unbekannt. Die wenigen, die es gibt, sind fast ausnahmslos Oberflächenbewohner, die auf Ponys oder riesigen Bären reiten. Es ist daher kaum verwunderlich, dass viele Zwerge Ritter als eigenwillige Leute ansehen, denen man nicht trauen sollte.

Schurke: Wenden sich Zwerge den zwielichtigen Künsten zu, konzentrieren sie sich meist auf das Auslegen von Fallen und das Überraschen der Feinde als auf Taschendiebstahl oder Betrug.

Waldläufer: Zwerge sind dafür berühmt, ihren Groll für lange Zeit zu hegen. Daher ist es kaum verwunderlich, dass es eine Anzahl von zwergischen Waldläufern gibt, welche vorrangig darauf aus sind, die Feinde ihres Volkes zu vernichten.

Optionale Volksmerkmale

Die folgenden Volksmerkmale können anstelle der existierenden zwergischen Volksmerkmale ausgewählt werden. Vor der Auswahl einer Option muss der SL zu Rate gezogen werden.

Handwerker: Zwerge sind für ihre überlegene Handwerkskunst in Stein- und Metallarbeiten berühmt. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Volksbonus von +2 auf alle Berufs- oder Handwerkswürfe, wenn sie Gegenstände aus Metall oder Stein herstellen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Gier.

Magieresistent: Einige der älteren Zwergenclans sind besonders resistent gegenüber Magie. Besitzt ein Zwerg dieses Volksmerkmal, verfügt er über eine Zauberresistenz von 5 + seiner Charakterstufe. Er kann diese Resistenz als Standard-Aktion für eine Runde senken. Zwerge mit diesem Volksmerkmal haben einen Malus von –2 auf alle Konzentrationswürfe, die im Zusammenhang mit arkanen Zaubern durchgeführt werden. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Abgehärtet.

Steingesang: Die Verbundenheit der Zwerge mit der Erde verleiht ihnen größere Kräfte. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, werden sie beim Wirken von Zaubern der Kategorie Erde, der Kräfte der elementaren Blutlinie (Erde) und der Domäne Erde als auch bei den Enthüllungen der Mysterien des Steines so behandelt, als hätten sie eine zusätzliche Zauberstufe. Diese Fähigkeit verleiht dem Zwerg keinen früheren Zugriff auf stufengebundene Kräfte, sie betrifft nur Kräfte, die der Zwerg auch ohne diese Fähigkeit benutzen könnte. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Steingespür.

Stur: Zwerge sind für ihre Sturheit berühmt. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +2 auf ihre Willenswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten der Schulen Verzauberung (Bezauberung) und Verzauberung (Zwang). Zudem erhalten sie die Möglichkeit, nach einem misslungenem Rettungswurf gegen solche Zauber in der Folgerunde einen weiteren Rettungswurf abzulegen, um den Zauber vorzeitig zu beenden (insofern die Wirkung länger als eine Runde anhält). Dieser zweite Wurf wird mit demselben SG wie der erste durchgeführt. Besitzt der Charakter eine ähnliche Fähigkeit aus einer anderen Quelle (wie z.B. Entschlüpfender Geist des Schurken), kann er nur eine dieser Fähigkeiten pro Runde anwenden. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Abgehärtet.

Tiefenkrieger: Zwerge mit diesem Volksmerkmal erleben seit ihrer Geburt den Konflikt ihres Volkes mit den Kreaturen der Finsterlande. Sie erhalten auf ihre RK einen Ausweichbonus von +2 gegen Monster der Art Aberration sowie einen Volksbonus von +2 auf ihren KMB, wenn sie versuchen, gegen solche Kreaturen einen Ringkampf zu beginnen (oder fortzusetzen). Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Verteidigungsschulung.

Unnachgiebig: Zwerge sind besonders geübt darin, sich einen Weg über das Schlachtfeld zu bahnen und schwächere Gegner einfach zur Seite zu drängen. Besitzen sie dieses Volksmerkmal, erhalten sie einen Bonus von +2 auf ihren KMB, wenn sie gegen einen Gegner anstürmen oder versuchen, ihn zu überrennen. Dieser Bonus gilt nur, wenn der Zwerg und sein Gegner auf dem Boden stehen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Standfestigkeit.

Uralte Feindschaft: Zwerge befinden sich seit langem mit den Elfen im Konflikt, insbesondere den Drow. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen Humanoide der Unterart Elf. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Hass.

Zwergenhistoriker: Zwerge bewahren umfangreiche Ausführungen zur Geschichte ihrer und der sie umgebenden Welt auf. Charaktere mit diesem Volksmerkmal erhalten einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte), wenn sich diese auf Zwerge und deren Feinde beziehen. Sie können diese Fertigkeitswürfe auch ungelernt durchführen. Diese Option ersetzt das Volksmerkmal Gier.

Optionen zur bevorzugten Klasse

Ein Zwerg, der eine Stufe in seiner bevorzugten Klasse aufsteigt, hat die Möglichkeit, anstelle des zusätzlichen Trefferpunktes oder Fertigkeitsranges andere Boni zu erhalten, die von seiner bevorzugten Klasse abhängen. Die folgenden Optionen stehen allen Zwergen zur Verfügung, welche der genannten Klasse angehören und die Boni treffen – insofern nicht anders beschrieben – stets zu, wenn die Option gewählt wird.

Barbar: Der Zwerg erhält eine zusätzliche Runde Kampfrausch pro Tag.

Kämpfer: Der Zwerg erhält einen Bonus von +1 auf seinen KMV, wenn er Ziel eines Ansturms ist oder zu Fall gebracht werden soll.

Kleriker: Wähle eine Domänenfähigkeit aus, die auf der ersten Stufe verliehen wird und ihm für gewöhnlich (3 + WE-Modifikator des Klerikers) Mal am Tag zur Verfügung steht. Der Kleriker addiert ½ auf die Anwendungen dieser Fähigkeit pro Tag hinzu.

Mystiker: Der Malus für den Umgang mit einer Waffe, mit der er nicht vertraut ist, reduziert sich um 1. Sinkt dieser Malus auf 0, kann ein zwergischer Mystiker diese Waffe so behandeln, als besäße er das Talent im Umgang mit dieser exotischen Waffe oder einer Kriegswaffe.

Paladin: Der Zwerg erhält beim Wirken der Paladinzauber einen Bonus von +1 auf Konzentrationswürfe.

Schurke: Der Zwerg erhält einen Bonus von ½, wenn er gegen Steinfallen Fallengespür und Mechanismus ausschalten verwendet.

Waldläufer: Würfe auf Tierempathie erhalten einen Bonus von ½, wenn der Zwerg versucht, unterirdisch lebende Tiere und magische Bestien zu beeinflussen.





2 Klassen



Ihr Götter, was für ein Gestank!“ Alain sprang zurück, als die Troglodyten auf den uralten Steinen auf sie zu schlurften.

„Eigentlich sollte man meinen, dass du inzwischen daran gewöhnt sein solltest“, bemerkte Alahazra.

Alain machte eine abwehrende Handbewegung. „Nicht jetzt, Weib!“ Er schwang sein Langschwert in einem weiten Bogen und zwang die Angreifer, welche aufrecht vor ihnen standen und dabei bedrohlich mit Schwertern und Speeren fuchtelten, zurückzuweichen. Alain fluchte.

„Ich weigere mich, in einer Sickergrube zu sterben. Falls einer von uns hinter ihren Rücken kommen könnte, hätten wir vielleicht eine Chance, aber ich ...“

„Das kann arrangiert werden“, erklärte die Mystikerin und erhob sich mit ausgebreiteten Armen in die Luft.

Basisklassen

Auch wenn die meisten Bewohner der Welt bereits einmal mit einem Kämpfer ein Bier getrunken oder vielleicht sogar einen Magier dabei beobachtet haben, wie er unglaubliche Magie gewirkt hat, gibt es in den Legenden und geschichtlichen Überlieferungen auch noch andere Abenteurer. Die folgenden Charakterklassen liefern den Spielern neue Wahlmöglichkeiten und den Spielleitern eine größere Vielfalt an Nichtspielercharakteren.

Basisklassen

Die sechs neuen Basisklassen in diesem Buch entsprechen in ihrem Kräfteverhältnis den elf Grundklassen des *Pathfinder Grundregelwerkes*. Spielleiter (im Folgenden häufig mit SL abgekürzt) sollten ihren Spielern gestatten, frei bei diesen Klassen und anderen neuen Regeln und Optionen wählen zu können. Dennoch muss jeder SL für sich persönlich entscheiden, was in seiner Kampagne möglich und somit erlaubt ist und was nicht, sowie die Häufigkeit der neuen Charakterklassen im Vergleich zu anderen in seiner Welt bedenken.

Jede neue Klasse präsentiert interessante Charakterhintergründe und besondere Fähigkeiten:

Alchemist: Der Alchemist ist ein Meister der Alchemie. Er verwendet Extrakte, um seine Fähigkeiten zu verstärken, Mutagene, um seine Gestalt zu verbessern, und Bomben, um seine Feinde zu vernichten.

Hexe: Die Hexe lebt am Rande der Gesellschaft und geht eine mächtige Verbindung mit einem Schutzherren ein, welcher ihr durch einen besonderen Vertrauten seltsame und geheimnisvolle Fähigkeiten verleiht.

Inquisitor: Der Inquisitor ist die Geißel der Ungläubigen und Jäger grauenvoller Ungeheuer. Er spürt die Feinde seines Glaubens mit verbissener Überzeugung und mit Hilfe göttlichen Segens auf.

Mystiker: Der Mystiker fokussiert göttliche Kräfte durch seinen Körper und seine Seele und greift auf göttliche Geheimnisse zurück, jedoch zu einem hohen Preis.

Paktmagier: Der Paktmagier ist eine Verbindung mit einer geheimnisvollen Kreatur eingegangen, die *Eidolon* genannt wird. Er fokussiert seine Fähigkeiten darauf, sowohl diese Verbindung wie auch seinen fremdartigen Begleiter selbst zu stärken.

Ritter: Im Sattel seines mächtigen Rosses ist der Ritter ein tapferer Krieger, der Schläue, Charme und einen starken Schwertarm nutzt, um seine Begleiter zu ermutigen und seine Ziele zu erreichen.

Die Klassen werden wie folgt abgekürzt: Alchemist ALC; Hexe HEX; Inquisitor INQ; Mystiker MYS; Paktmagier PKM; Ritter RIT.

Anfangsvermögen

Die folgende Tabelle führt die Menge an Goldmünzen oder den entsprechenden Gegenwert auf, mit dem Charaktere einer der neuen Basisklassen das Spiel beginnen. Zusätzlich erhält jeder Charakter zu Beginn des Spiels Kleidung im Wert von 10 Goldmünzen oder weniger.

Klasse	Anfangsvermögen	Durchschnitt
Alchemist	3W6 x 10 GM	105 GM
Hexe	3W6 x 10 GM	105 GM
Inquisitor	4W6 x 10 GM	140 GM
Mystiker	3W6 x 10 GM	105 GM
Paktmagier	2W6 x10 GM	70 GM
Ritter	5W6 x 10 GM	175 GM

Alchemist

Unabhängig davon, ob er heimlich in einem verräucherten Labor in einem Keller oder fröhlich an einer respektablen Magierschule seinen Experimenten nachgeht, wird der Alchemist oft als ebenso instabil, unvorhersehbar und gefährlich betrachtet wie die Gemische, welche er herstellt. Während manche Alchemisten sich mit einem Leben als Händler zufrieden geben und ihre Kundschaft mit Rauchstäben und Zündhölzern versorgen, folgt der wahre Alchemist einer anderen Bestimmung. Statt wie ein Zauberkundiger Magie anzuwenden, fängt er sein eigenes magisches Potential in selbst hergestellten Flüssigkeiten und Extrakten ein, wobei er seine Chemikalien mit übertragbaren Kräften versieht, um selbst beeindruckende Fähigkeiten mit Giften, Sprengstoffen und aller Arten von Selbstverwandlungsmagie zu erlangen.

Rolle: Der Ruf eines Alchemisten wird aufgrund seiner Überschwänglichkeit (manche würden eher sagen aufgrund seines gefährlichen Draufgängertums) beim Perfektionieren seiner magischen Extrakte und trankartiger Schöpfungen nicht besser. Er flößt diesen Substanzen Magie ein, die er seiner eigenen Aura entzieht, und nutzt seinen eigenen Körper dabei als Experimentierfeld. Auch wirkt seine Vorliebe, Sprengbomben zu bauen, fremdartige neue Gifte zu entdecken und neue Anwendungsmöglichkeiten zu entwickeln, mehr als beunruhigend. Dieselben Eigenschaften, die ihn für die meisten zivilisierten Organisationen und höheren Bildungseinrichtungen zu einer Bürde und Gefahr machen, passen in der Regel wunderbar zu den meisten Abenteurergruppen.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Alchemisten sind: Beruf (WE), Fingerfertigkeit (GE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Schätzen (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Natur) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Alchemisten:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Alchemist ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Bomben geübt. Er beherrscht außerdem den Umgang mit Leichten Rüstungen, aber nicht mit Schilden.

Alchemie (ÜF): Alchemisten sind nicht nur Meister darin, gewöhnliche alchemistische Substanzen wie Alchemistenfeuer und Rauchstäbe zu erschaffen, sondern können auch trankartige magische Extrakte herstellen, in denen sie Zaubereffekte speichern. Der Alchemist bereitet seine Zauber gewissermaßen vor, indem er die Zutaten seiner Extrakte zusammenmischt, und „wirkt“ seine Zauber, indem er die Extrakte zu sich nimmt. Wenn ein Alchemist ein Extrakt oder eine Bombe herstellt, versetzt er das Gemisch mit einem winzigen Anteil seiner eigenen magischen

Kraft; dies ermöglicht es ihm, mächtige Effekte hervorzurufen, die jedoch an seinen Erschaffer gebunden sind.

Wenn der Alchemist die Fertigkeit Handwerk (Alchemie) verwendet, um einen alchemistischen Gegenstand herzustellen (dazu zählen auch Gifte), erhält er einen Kompetenzbonus in Höhe seiner Klassenstufe auf seinen Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie). Darüber hinaus kann ein Alchemist die Handwerksfertigkeit (Alchemie) nutzen, um Tränke zu identifizieren, als würde er *Magie entdecken* wirken. Das Identifizieren eines Trankes dauert 1 Runde.

Ein Alchemist kann drei besondere Arten magischer Gegenstände erschaffen: Extrakte, Bomben und Mutagene.

Bomben sind explosive Waffen mit Flächenwirkung. Mutagene sind Verwandlungselixiere, mit denen der Alchemist seine körperlichen Attribute verbessert (Bomben und Mutagene werden weiter unten in eigenen Abschnitten vorgestellt; alle drei benötigen zum Einsatz eine Standard-Aktion – dieser Einsatz beinhaltet wie beim Wirken eines Zaubers auch schon das Nutzen von benötigten Materialien, ganz so wie ein Magier seinen Komponentenbeutel nutzt).

Extrakte sind die vielseitigsten dieser drei Arten. Sie verhalten sich nahezu wie Zauber in Trankform, weshalb ihre Auswirkungen durch Effekte wie *Magie bannen* beendet werden können (die Stufe des Alchemisten entspricht dabei der Zauberstufe). Allerdings können Extrakte mächtige Auswirkungen besitzen und Zauber duplizieren, die die Grenzen normaler Tränke überschreiten.

Ein Alchemist kann pro Tag nur eine begrenzte Menge an Extrakten jedes Zaubergrades herstellen, siehe Tabelle 2–1. Er kann pro Tag zusätzliche Extrakte herstellen, wenn er über einen hohen Intelligenzwert verfügt, so wie ein Magier zusätzliche Zauber pro Tag erhält.

Wenn ein Alchemist ein Extrakt zusammenmischt, versieht er die Chemikalien und Reagenzien mit Magie, die er seiner eigenen magischen Aura entzieht. Ein Extrakt verliert sofort seine Wirkung, wenn er sich nicht mehr im Besitz des Alchemisten befindet, gewinnt sie aber zurück, sobald er zum Alchemisten zurückkehrt. Ein Alchemist kann daher normalerweise seine Verbündeten nicht mit Extrakten zum Selbstgebrauch versorgen (siehe jedoch weiter unten „Haltbarer Extrakt“ bei Entdeckungen). Ein Extrakt behält einen Tag lang seine Magie, weshalb ein Alchemist seine Extrakte täglich neu zusammenmischen muss. Das Mischen eines Extraktes erfordert 1 Minute. Die meisten Alchemisten bereiten ihre Extrakte bei Tagesanbruch vor oder unmittelbar, ehe sie zu einem Abenteuer aufbrechen. Jedoch ist es auch nicht ungewöhnlich, dass sie einige oder alle ihrer täglichen Extraktplätze frei lassen und ihre Extrakte, je nach Situation erforderlich, unterwegs mischen.

Obwohl der Alchemist nicht wirklich Zauber wirkt, verfügt er über eine Formelsammlung von Extrakten, durch die er Zauber erschaffen kann (siehe Seite 31-32). Ein Alchemist kann Zauberauslösende Gegenstände benutzen, sofern der entsprechende Zauber zu seiner Zauberliste gehört. Jedoch kann er keine Zauberwirkenden Gegenstände nutzen, sofern er nicht im Besitz der Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen oder ähnlichem ist. Ein Extrakt wird „gewirkt“, indem man ihn genau wie einen Trank zu sich nimmt. Der Effekt des Extraktes dupliziert den Zauber, nach dessen Formel er gemischt wurde, wirkt sich aber stets nur auf den trinkenden Alchemisten aus. Ein Alchemist kann einen Extrakt im Rahmen einer Standard-Aktion heraussuchen und trinken. Um die Zauberstufe des Effektes zu bestimmen, verwendet der Alchemist seine Klassenstufe als Alchemist.

Das Mischen von Extrakten verbraucht Rohmaterialien, deren Kosten aber nicht ins Gewicht fallen – ähnlich der wertlosen Materialkomponenten, die bei den meisten Zaubern verbraucht werden. Falls ein Zauber eine teure Materialkomponente hat, wird diese Komponente beim Trinken des entsprechenden Extraktes verbraucht. Extrakte von Zaubern, die einen Fokus voraussetzen, können nicht angefertigt werden (alchemistische Extrakte, die göttliche Zauber duplizieren, haben niemals einen göttlichen Fokus als Voraussetzung).



Ein Alchemist kann einen Extrakt von jeder ihm bekannten Formel vorbereiten. Um die Formel eines Extraktes erlernen zu können oder einen Extrakt korrekt anzuwenden, benötigt ein Alchemist einen Intelligenzwert von mindestens 10 + Grad des Extraktes. Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfs gegen einen alchemistischen Extrakt beträgt 10 + Grad des Extraktes + IN-Modifikator des Alchemisten.

Ein Alchemist kann eine unbegrenzte Zahl an Formeln kennen. Er schreibt seine Formeln in einem Formelbuch nieder, in welchem er beim Mischen seiner Extrakte nachschlagen muss, nicht aber beim Einnehmen. Ein Alchemist der 1. Stufe beginnt das Spiel mit zwei Formeln von Extrakten des 1. Grades seiner Wahl sowie einer Anzahl weiterer Formeln in Höhe seines IN-Modifikators. Bei Erreichen jeder weiteren Klassenstufe als Alchemist erlernt er automatisch eine beliebige Formel, sofern er den Extrakt auch erschaffen kann. Ein Alchemist kann darüber hinaus Zauber als Formeln in sein Formelbuch aufnehmen unter denselben Geld-, Seiten- und Zeiterfordernissen, wie ein Magier sein Zauberbuch erweitert. Ein Alchemist kann das Zauberbuch eines Magiers studieren, um eine Formel zu entwickeln, welche einem in dem Buch niedergeschriebenen Zauber entspricht. Magier können jedoch umgekehrt keine neuen Zauber aus einem Formelbuch erlernen. Ein Alchemist muss arkane Symbole und Schriften nicht erst entziffern und entschlüsseln, ehe er sie kopiert.

Bombe (ÜF): Neben magischen Extrakten können Alchemisten auch eilig unberechenbare Chemikalien zusammenmischen und mit magischer Kraft versehen. Dadurch erschaffen sie mächtige Bomben, welche sie nach ihren Gegnern schleudern können. Ein Alchemist kann täglich ein Anzahl an Bomben in Höhe seiner Stufe als Alchemist + seinem IN-Modifikator herstellen. Da Bomben sehr instabil sind, zerfallen sie wieder in ihre Wirkstoffe und werden nutzlos, sollten sie nicht in der Runde eingesetzt werden, in der sie erschaffen wurden (dies verhindert leider auch die Erschaffung und Lagerung großer Mengen explosiven Materials). Um eine Bombe herzustellen, benötigt der Alchemist ein Fläschchen mit einem flüssigen Katalysator und einige Chemikalien, wie man sie in jedem Alchemistenlabor findet (das Nachfüllen dieser Chemikalienvorräte erfolgt genauso wie das Nachfüllen des Komponentenbeutels eines Zauberkundigen). Die meisten Alchemisten stellen bei Tagesanbruch eine Anzahl von Katalysatorfläschchen her, die der Gesamtmenge an Bomben entspricht, die sie an einem Tag herstellen können (Katalysefläschchen behalten ihren Nutzen auf Jahre hinaus).

Das Herauholen der Komponenten, Erschaffen und Werfen einer Bombe erfordert eine Standard-Aktion, welche einen Gelegenheitsangriff provoziert. Geworfene Bomben haben eine Reichweite von 6 m und unterliegen den Regeln für Waffen mit Flächenwirkungen (siehe Seite 202 des *Pathfinder Grundregelwerkes*). Bomben zählen als Waffen, Talente wie Kernschuss und Waffenfokus finden daher auf sie Anwendung. Bei einem direkten Treffer verursacht die Bombe eines Alchemisten 1W6 Punkte Feuerschaden + zusätzlichen Schaden in Höhe seines IN-Modifikators. Der Schaden der Bombe steigt um weitere +1W6 bei jeder ungeraden Klassenstufe des Alchemisten (der zusätzliche Schaden wird bei Kritischen Treffern oder in Verbindung mit Talenten wie Konzentrierter Schlag nicht multipliziert). Der Flächenschaden der Bombe eines Alchemisten entspricht immer dem Minimalschaden der Bombe (eine Bombe, die 2W6+4 Punkte Feuerschaden bei einem direkten Treffer verursacht, besitzt somit einen Flächenschaden von 6 Punkten Feuerschaden). Wer sich im Flächenradius befindet, kann den Schaden durch einen Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Klassenstufe des Alchemisten + IN-Modifikator des Alchemisten halbieren.

Alchemisten können neue Arten von Bomben als Entdeckungen (siehe das Klassenmerkmal „Entdeckung“ weiter unten) erlernen, wenn sie neue Stufen erreichen. Wie auch ein Extrakt verliert eine alchemistische Bombe ihre Wirkung, wenn sie von jemand anderem benutzt oder getragen wird.

Trank brauen (AF): Auf der 1. Stufe erhält ein Alchemist das Bonustalent Trank brauen. Ein Alchemist kann Tränke zu allen ihm bekannten Formeln bis zum 3. Grad brauen, sofern der Zauber in Trankform möglich ist. Seine Stufe als Alchemist entspricht der Zauberstufe. Der Alchemist muss die Voraussetzungen des Talentes nicht erfüllen.

Mutagen (ÜF): Auf der 1. Stufe entdeckt der Alchemist, wie er ein Mutagen herstellen kann, welches bei Einnahme seine körperlichen Fähigkeiten auf Kosten seiner Persönlichkeit verbessert. Die Herstellung eines Mutagens dauert 1 Stunde, und das Mutagen bleibt wirksam, bis es verwendet wird. Allerdings kann ein Alchemist immer nur eine Anwendung aktiv halten. Wenn er eine weitere Anwendung herstellt, werden alle anderen Mutagene wirkungslos, dasselbe gilt für die Zeit, in der ein Mutagen sich nicht im Besitz des Alchemisten befindet.

Beim Herstellen eines Mutagens legt der Alchemist fest, welches körperliche Attribut – Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution – durch das Mutagen verstärkt werden soll. Das Trinken des Mutagens erfordert eine Standard-Aktion, während welcher der Alchemist an Masse gewinnt und tierhafter wirkt. Dadurch erhält er einen Bonus von +2 auf seine natürliche Rüstung und einen alchemistischen Bonus von +4 auf das gewählte Attribut für 10 Minuten pro Klassenstufe als Alchemist. Darüber hinaus erleidet er für dieselbe Zeit einen Malus von –2 auf ein mentales Attribut: Intelligenz, falls das Mutagen seine Stärke erhöht, Weisheit bei gesteigerter Geschicklichkeit und Charisma bei gehobener Konstitution.

Falls ein Nicht-Alchemist ein Mutagen trinkt, muss ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Alchemisten + IN-Modifikator des Alchemisten gelingen, um eine einstündig anhaltende Übelkeit zu vermeiden. Nur Alchemisten können von Mutagenen profitieren, auch von solchen, die sie nicht selbst gebraut haben; wobei ein „gestohlenes“ Mutagen sofort seine Wirksamkeit verliert, wenn der Hersteller ein neues Mutagen zusammenbraut. Die Wirkungen mehrerer Mutagene addieren sich nicht auf. Wenn ein Alchemist ein Mutagen trinkt, enden die Auswirkungen eines zuvor getrunkenen Mutagens auf der Stelle.

Improvisierter Fernkampf (AF): Jeder Alchemist erhält auf der 1. Stufe das Talent Improvisierter Fernkampf als Bonustalent. Ein Alchemist addiert seinen IN-Modifikator auf den Schaden, den er mit Flächenschaden verursachenden Waffen anrichtet, eingeschlossen des Flächenschadens. Dieser Bonus ist bereits im Klassenmerkmal Bombe enthalten.

Entdeckung (ÜF): Auf der 2. Stufe und alle zwei weiteren Klassenstufen als Alchemist (bis zur 18. Stufe) macht der Alchemist eine unglaubliche alchemistische Entdeckung. Sofern

TABELLE 2-1: ALCHEMIST (ALC)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Extrakte pro Tag					
						1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+2	+0	+2	Alchemie, Bombe +1W6, Improvisierter Fernkampf, Mutagen, Trank brauen	1	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	Entdeckung, Gift einsetzen, Giftresistenz +2	2	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Bombe +2W6, Schnelle Alchemie	3	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	Entdeckung	3	1	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	Bombe +3W6, Giftresistenz +4	4	2	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	Entdeckung, Schnelles Vergiften	4	3	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	Bombe +4W6	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Entdeckung, Giftresistenz +6	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Bombe +5W6	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	Entdeckung, Immunität gegen Gifte	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	Bombe +6W6	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	Entdeckung	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	Bombe +7W6	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	Entdeckung, Beständiges Mutagen	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Bombe +8W6	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Entdeckung	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Bombe +9W6	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Entdeckung, Sofortige Alchemie	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Bombe +10W6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Große Entdeckung	5	5	5	5	5	5

nicht anders beschrieben, kann ein Alchemist jede Entdeckung nur einmal machen. Manche Entdeckungen erfordern bestimmte Voraussetzungen, wie beispielsweise andere Entdeckungen. Entdeckungen, welche sich auf Bomben auswirken und mit einem Sternchen * markiert sind, addieren sich nicht auf. Nur eine dieser Entdeckungen kann pro individueller Bombe genutzt werden. Der SG eines Rettungswurfs gegen eine Entdeckung entspricht 10 + ½ Stufe des Alchemisten + IN-Modifikator des Alchemisten.

Bannbombe: Wenn ein Alchemist eine Bombe herstellt, kann er festlegen, dass sie magische Effekte bannen soll statt Schaden zu verursachen. Wesen, die direkt von der Bombe getroffen werden, sind das Ziel von *Magie bannen*, wobei die Stufe des Alchemisten als Zauberstufe zählt. Die Bannbombe kann nicht dazu genutzt werden, einen speziellen Zaubereffekt zu bannen. Ein Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Bestienmutagen: Wenn der Alchemist ein Mutagen zu sich nimmt, erhält er zwei Klauen- und einen Bissangriff. Diese gelten als primäre Angriffe, die den vollen Grund-Angriffsbonus des Alchemisten verwenden. Die Klauen verursachen 1W6 Schadenspunkte (1W4, falls der Alchemist klein ist), der Bissangriff 1W8 Schadenspunkte (1W6, falls der Alchemist klein ist). Während das Mutagen wirkt, erhält der Alchemist darüber hinaus einen Kompetenzbonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Einschüchtern.

Elixier des Lebens: Ein Alchemist kann einmal am Tag ein Elixier des Lebens brauen, die Kosten betragen 25.000 GM und er benötigt dazu eine Stunde Zeit. Wenn er es einer toten Kreatur einflößt, kehrt diese ins Leben zurück wie bei dem Zauber *Wahre Auferstehung*. Alternativ kann der Alchemist das Elixier auch selbst trinken; wenn er danach oder innerhalb einer Anzahl von Tagen in Höhe seines IN-Modifikators getötet wird, wird er sofort das Ziel einer *Auferstehung*. Sollte er innerhalb dieser Zeit nicht sterben, erlischt die Wirkung des Elixiers. Ein Alchemist muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

*Energiebombe**: Wenn der Alchemist eine Bombe herstellt, kann er auswählen, dass sie Energieschaden verursacht. Energiebomben verursachen 1W4 Punkte Energieschaden plus 1W4 Punkte Energieschaden pro ungerader Stufe des Alchemisten statt 1W6 Schadenspunkte. Kreaturen, die einen direkten Treffer mit einer Energiebombe erleiden, werden niedergeworfen, wenn ihnen kein Reflexwurf gelingt. Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Ewiger Trank: Falls ein Alchemist einen Trank zu sich nimmt, dessen Wirkungsdauer er bereits verlängert hat, kann er sich entscheiden, die Wirkung des Trankes dauerhaft zu machen, bis er sich entschließt, einen anderen Trankeffekt stattdessen dauerhaft wirken zu lassen. Der Alchemist muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben und die Entdeckung „Verlängerter Trank“ gemacht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Extrakte kombinieren: Beim Erschaffen eines Extraktes kann der Alchemist zwei Formeln mischen. Bei Einnahme des Extraktes wirken beide Formeln. Der Grad des Extraktes ist um zwei Grade höher als der höchste Grad der beiden gemischten Formeln. Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

*Frostbombe**: Beim Erschaffen einer Bombe kann der Alchemist festlegen, dass sie Kälteschaden verursachen soll. Wesen, die einen direkten Treffer mit einer Frostbombe erleiden, gelten bis zu ihrem nächsten Zug als wankend, sofern ihnen kein Zähigkeitswurf gelingt.

Gift konzentrieren: Der Alchemist kann zwei Anwendungen

desselben Giftes vermischen, um die Wirkung zu erhöhen. Hierzu benötigt er zwei Anwendungen eines Giftes und 1 Minute Konzentration. Nach Fertigstellung hat der Alchemist eine Anwendung des Giftes, dessen Frequenz um +50% verlängert ist und dessen Rettungswurf-SG um +2 erhöht ist. Dieses Gift ist nur 1 Stunde haltbar und verliert danach seine Wirkung.

*Giftbombe**: Der von der Bombe ausgehende Rauch dupliziert die Effekte einer *Todeswolke* statt einer *Nebelwolke* und füllt einen Bereich für eine Runde pro Stufe des Alchemisten mit dem doppelten Flächenradius. Ein Alchemist muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Rauchbombe verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Großes Mutagen: Das Mutagen des Alchemisten verleiht nun einen Natürlichen Rüstungsbonus von +6, einen alchemistischen Bonus von +8 auf ein Attribut (ST, GE oder KO), einen alchemistischen Bonus von +6 auf ein zweites Attribut und einen alchemistischen Bonus von +4 auf das dritte Attribut. Der Alchemist erhält Mali von –2 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma, solange das Mutagen wirkt (siehe Mutagen). Ein Alchemist muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Mächtiges Mutagen verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

*Haftbombe**: Die Effekte der Bomben des Alchemisten halten länger an und fügen den Zielen eine weitere Runde lang Schaden zu, nachdem sie ihnen erstmals Schaden zugefügt haben. Wesen, die einen direkten Treffer durch eine Bombe erlitten haben, nehmen in der Folgerunde noch einmal den Flächenschaden. Effekte von Bomben, die normalerweise erst eine Runde später eintreten, treten erst zwei Runden später ein. Ein Alchemist muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Haftgift: Jedes Gift, dass der Alchemist erschafft, haftet. Sollte der Alchemist es auf eine Waffe auftragen, bleibt diese für eine Anzahl von Hieben in Höhe des IN-Modifikators des Alchemisten vergiftet. Ein Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Haltbares Extrakt: Wenn ein Alchemist ein Extrakt erschafft, kann er es mit zusätzlicher magischer Kraft erfüllen. Der Extrakt behält seine Kraft nun auch bei, wenn der Alchemist es ablegt. Solange der Extrakt existiert, belegt er einen der täglichen Extraktplätze des Alchemisten. Ein haltbarer Extrakt kann auch von einem Nicht-Alchemisten getrunken werden, um in den Genuss seiner Wirkung zu kommen.

Haltbares Mutagen: Bei Erschaffung eines Mutagens kann der Alchemist es mit zusätzlicher magischer Macht versehen, um es haltbar zu machen. Dabei erleidet er zwei Punkte Intelligenzschaden. Der Vorgang verbraucht seltene Reagenzien im Wert von 1.000 GM. Das Mutagen verliert nicht seine Wirkung, wenn der Alchemist ein weiteres Mutagen erschafft. Auf diese Weise kann der Alchemist verschiedene Mutagene für Notfälle vorrätig und griffbereit haben. Diese Entdeckung gestattet dem Alchemisten nicht, die Effekte mehrerer Mutagene gleichzeitig zu genießen – nur das jeweils zuletzt eingenommene Mutagen wirkt.

*Infernobombe**: Der von der Bombe ausgehende Rauch dupliziert die Effekte einer *Flammenden Wolke* statt einer *Nebelwolke* und füllt einen Bereich für eine Runde pro Stufe des Alchemisten mit dem doppelten Flächenradius. Ein Alchemist muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Rauchbombe verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Irrsinnsbombe: Die Bomben des Alchemisten versengen nicht nur das Fleisch, sie versengen auch den Geist. Eine Kreatur, die einen direkten Treffer durch eine Irrsinnsbombe erleidet, erhält den Bombenschaden plus 1W4 Weisheitsschaden. Senke dafür den normalen Schaden der Bombe um 2W6 (eine Bombe, die üblicherweise 6W6+4 Schadenspunkte verursacht, würde daher nur 4W6+4 Punkte Schaden plus 1W4 WE-Schaden verursachen). Der Weisheitsschaden jeder weiteren Irrsinnsbombe, die das Ziel in den letzten 24 Stunden getroffen hat, wird um –1 reduziert, bis zu einem Minimum von mindestens einem Punkt Weisheitsschaden. Ein Alchemist muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Mächtiges Mutagen: Das Mutagen des Alchemisten verleiht nun einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4, einen alchemistischen Bonus von +6 auf einen Attributswert (ST, GE oder KO), und einen alchemistischen Bonus von +4 auf ein weiteres Attribut. Der Alchemist erhält Mali von –2 auf die beiden mit den körperlichen Attributen in Verbindung stehenden mentalen Attribute, solange das Mutagen fortwirkt. Ein Alchemist muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Präzisionsbombe: Wenn der Alchemist eine Bombe schleudert, kann er eine Anzahl an Feldern in Höhe seines IN-Modifikators bestimmen, die nicht vom Flächenschaden betroffen sind. Sollte er danebenwerfen, hat diese Entdeckung keine Auswirkungen.

*Rauchbombe**: Wenn der Alchemist eine Bombe erschafft, kann er entscheiden, dass sie bei der Explosion eine dicke Rauchwolke abgibt. Diese entspricht einer *Nebelwolke*, die einen Bereich für eine Runde pro Stufe des Alchemisten mit dem doppelten Flächenradius ausfüllt.

*Säurebombe**: Wenn der Alchemist eines Bombe herstellt, kann er festlegen, dass sie Säure- statt Feuerschaden verursacht. Wesen, die von einer Säurebombe direkt getroffen wurden, nehmen in der Folgerunde weitere 1W6 Punkte Säureschaden.

*Schallbombe**: Beim Erschaffen einer Bombe kann der Alchemist festlegen, dass die Bombe Schallschaden verursacht. Schallbomben verursachen 1W4 Punkte Schallschaden plus 1W4 Punkte für jede ungerade Stufe statt der üblichen 1W6. Wesen, die direkt von einer Schallbombe getroffen werden, sind für eine Minute taub, sofern ihnen kein Zähigkeitswurf gelingt. Ein Alchemist muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Schnelle Bomben: Ein Alchemist, der diese Entdeckung gemacht hat, kann so schnell Bomben herstellen, dass es ihm möglich ist, mehr als eine pro Runde zu werfen. Der Alchemist kann weitere Bomben herstellen und werfen, wenn sein Grund-Angriffsbonus hoch genug ist, um ihm zusätzliche Angriffe zu gestatten, genau wie bei einem Vollen Angriff mit Fernkampfwaffen (wodurch auch Talente, Zauber u.a. angewandt werden können, welche zusätzliche Angriffe verleihen oder den Kampf mit zwei Waffen verbessern, wie beispielsweise Schnelles Schießen, Kampf mit zwei Waffen oder *Hast*). Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

*Schockbombe**: Wenn der Alchemist eine Bombe erschafft, kann er festlegen, dass sie Elektrizitätsschaden verursacht. Wesen, die einen direkten Treffer von einer Schockbombe erleiden, sind für 1W4 Runden geblendet.

*Sprengbombe**: Die Bomben des Alchemisten haben nun einen

Flächenschadensradius von 3 m statt 1,50 m. Wesen, die einen direkten Treffer abbekommen, fangen Feuer und nehmen 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde, bis das Feuer gelöscht wird. Das Löschen der Flammen entspricht einer Vollen Aktion und erfordert einen Reflexwurf. Sich auf dem Boden zu wälzen verleiht dem Ziel einen Bonus von +2 auf den Rettungswurf. Das Ziel mit wenigstens 2 Gallonen Wasser zu übergießen, löscht die Flammen augenblicklich.

*Stinkbombe**: Der von der Bombe ausgehende Rauch dupliziert die Effekte einer *Stinkenden Wolke* statt einer *Nebelwolke* und füllt einen Bereich entsprechend dem doppelten Flächenradius für eine Runde pro Stufe. Ein Alchemist muss mindestens die 16. Stufe erreicht haben und über die Entdeckung Rauchbombe verfügen, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Verdünnung: Einmal pro Tag kann ein Alchemist einen Trank oder Elixier so verdünnen, dass er zwei Anwendungen aus einer Dosis erhält. Dabei entstehen Kosten in GM, die einem Viertel des Marktpreises des Trankes entsprechen. Ein einmal verdünnter Trank kann nicht weiter verdünnt werden. Extrakte und Mutagene können nicht verdünnt werden. Ein Alchemist muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Trank verbessern: Ein Alchemist kann jeden Trank, den er zu sich nimmt, mit einem Zaubergrad entsprechend seiner Klassenstufe wirken lassen. Diese Entdeckung kann er täglich in Höhe seines IN-Modifikators einsetzen.

Trankwirkung ausdehnen: Entsprechend seinem IN-Modifikator kann ein Alchemist einen Trank, dessen Wirkungsdauer höher als „sofort“ ist, doppelt so lange auf sich wirken lassen. Dies betrifft keine Extrakte.

Zeitzünderbombe: Der Alchimist ist in der Lage, eine Bombe so zu platzieren, dass sie eine bestimmte Anzahl von Runden nachdem er sie losgelassen hat explodiert. Diese Verzögerung wird vom Alchemisten bestimmt und kann maximal einer Anzahl von Runden in Höhe seiner Klassenstufe entsprechen. Der Alchemist kann die Bombe jederzeit wieder an sich nehmen, das Runterzählen beenden und die Explosion somit verhindern. Eine Zeitzünderbombe explodiert sofort, wenn ein anderes Wesen sie berührt oder zu bewegen versucht, oder falls ihr Inhalt entfernt wird (beispielsweise durch Zerbrechen des Fläschchens). Die Bombe verursacht bei jedem Wesen im selben Feld Schaden wie durch einen direkten Treffer und gewöhnlichen Flächenschaden bei allen Wesen auf angrenzenden Feldern. Ein Alchemist kann nie mehr als eine Bombe mit Zeitzünder gleichzeitig aktiv haben. Sollte er eine andere Zeitzünderbombe herstellen, verliert die erste ihre Wirksamkeit. *Magie bannen* kann eine Zeitzünderbombe außer Gefecht setzen, ebenso wie ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten (SG 10 + Klassenstufe des Alchemisten + IN-Modifikator des Alchemisten). Ein Alchemist muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Entdeckung auswählen zu können.

Giftresistenz (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Alchemist einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Gift. Dieser Bonus steigt auf der 5. Stufe auf +4 und auf der 8. Stufe auf +6. Auf der 10. Stufe wird der Alchemist völlig immun gegen Gifte.

Gift einsetzen (AF): Alchemisten sind darin ausgebildet, mit Giften zu umzugehen, so dass sie sich ab der 2. Stufe nicht mehr versehentlich selbst vergiften können, wenn sie Gift auf eine Waffe auftragen.

Schnelle Alchemie (AF): Ab der 3. Stufe kann ein Alchemist alchemistische Gegenstände mit unglaublicher Geschwindigkeit herstellen. Er benötigt zur Herstellung alchemistischer Gegenstände nur die Hälfte der Zeit und kann Gift auf eine Waffe als Bewegungsaktion auftragen.

Schnelles Vergiften (AF): Ab der 6. Stufe kann der Alchemist eine Dosis Gift auf eine Waffe als Schnelle Aktion auftragen.

Beständiges Mutagen (ÜF): Ab der 14. Stufe hält die Wirkung eines Mutagens für 1 Stunde pro Stufe des Alchemisten an.

Sofortige Alchemie (AF): Ab der 18. Stufe kann ein Alchemist alchemistische Gegenstände mit fast übernatürlicher Geschwindigkeit herstellen. Wenn er die nötigen Ressourcen für seine Schöpfung zur Hand hat und ihm ein Fertigkeitswurf auf Handwerk (Alchemie) gelingt, kann er einen alchemistischen Gegenstand im Rahmen einer Vollen Aktion erschaffen. Darüber hinaus kann er Gift auf eine Waffe mit einer Augenblicklichen Aktion auftragen.

Große Entdeckung (ÜF): Auf der 20. Stufe macht der Alchemist eine große Entdeckung: Neben zwei gewöhnlichen Entdeckungen die er augenblicklich macht, macht er auch noch eine große Entdeckung von der unten folgenden Liste. Dies ist ein wahrlich atemberaubender Durchbruch von hoher Bedeutung. Für viele Alchemisten stellt die Aussicht auf eine dieser großen Entdeckungen den Lohn ihrer Mühen dar.

Erwachter Intellekt: Der ständige Kontakt mit seltsamen Chemikalien hat den Verstand des Alchemisten erweitert. Sein Intelligenzwert steigt permanent um +2 Punkte an.

Ewige Jugend: Der Alchemist hat ein Mittel gegen das Alter entdeckt – ab sofort erleidet er keine Attributsabzüge mehr durch hohes Alter. Sollte er bereits welche erhalten haben, werden sie aufgehoben.

Gifthauch: Der Alchemist erhält eine giftige Berührung entsprechend der Wirkung des Zaubers *Vergiften*. Er kann diese Fähigkeit als Freie Aktion unterdrücken oder aktivieren. Die Äußerlichkeiten, wie der Alchemist das Gift generiert und weitergibt, unterscheiden sich von Alchemist zu Alchemist.

Schnelle Heilung: Das Fleisch des Alchemisten reagiert auf Schäden mit schockierender Geschwindigkeit – er erhält Schnelle Heilung 5.

Stein der Weisen: Der Alchemist erlernt, wie er einmal im Monat ohne Kosten einen *Stein der Weisen* erschaffen kann. Dies erfordert einen Tag an Arbeit.

Wahres Mutagen: Das Mutagen des Alchemisten verleiht nun einen Natürlichen Rüstungsbonus von +8 sowie einen alchemistischen Bonus von +8 auf alle drei Attributwerte (ST, GE und KO). Der Alchemist erhält Mali von –2 auf Intelligenz, Weisheit und Charisma, solange das Mutagen wirkt (siehe Mutagen). Ein Alchemist muss über die Entdeckung Großes Mutagen verfügen, um diese große Entdeckung auswählen zu können.

Alchemistenformeln

Alchemisten erhalten Zugang zu einer Vielzahl von Formeln, die es ihnen erlauben, Extrakte der folgenden Zauber anzufertigen. Die meisten dieser Zauber befinden sich im *Pathfinder Grundregelwerk*. Jene, die mit einem Sternchen * markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches.

Alchemistenformeln des 1. Grades – *Ameisenstärke**, *Auge des Bombenwerfers**, *Elementen trotzen*, *Geheimtüren entdecken*,

Geruchlosigkeit, Geschärfte Sinne*, Handwerkers Glück*, Hauch der See*, Identifizieren, Leichte Wunden heilen, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Schild, Selbstverkleidung, Sprachen verstehen, Springen, Steinfaust*, Untote entdecken, Zielsicherer Schlag.*

Alchemistenformeln des 2. Grades – *Alchemistische Aufteilung*, Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Beistand, Dunkelsicht, Energien widerstehen, Falsches Leben, Feuerspeien*, Gedanken wahrnehmen, Gesinnung verbergen, Gestalt verändern, Gift verzögern, Hauch der Elemente*, Katzenhafte Anmut, Mittelschwere Wunden heilen, Pracht des Adlers, Rindenhaut, Schläue des Fuchses, Schweben, Schutz vor Pfeilen, Schwarm ausspeien*, Spinnenklettern, Teilweise Genesung, Trank in Gift verwandeln*, Unsichtbarkeit, Unsichtbares sehen, Verhalten durchschauen*, Verschwimmen, Weisheit der Eule.*

Alchemistenformeln des 3. Grades – *Absorbierende Hand*, Arkaner Blick, Bestiengestalt I, Blind- oder Taubheit kurieren, Bluthund*, Dornenhaut*, Drakonisches Reservoir*, Elementaraura*, Elixier verstärken*, Fliegen, Fluch brechen, Gasförmige Gestalt, Gedanken suchen*, Hast, Heldenmut, Krankheit kurieren, Schutz vor Energien, Schwere Wunden heilen, Standort vortäuschen, Unauffindbarkeit, Wasser atmen, Wut, Zungen.*

Alchemistenformeln des 4. Grades – *Arkanes Auge, Bestiengestalt II, Bewegungsfreiheit, Detonation*, Drachenodem*, Elementargestalt I, Feuerschild, Flüssige Gestalt*, Genesung, Gift neutralisieren, Immunität gegen Zauber, Kritische Wunden heilen, Lügen erkennen, Luftweg, Mächtige Unsichtbarkeit, Steinhaut, Todesschutz, Universalformel*.*

Alchemistenformeln des 5. Grades – *Alptraum, Belebende Transformation*, Bestiengestalt III, Der Zeit entrinnen*, Elementargestalt II, Kontakt zu anderen Ebenen, Magisches Gefäß, Pflanzengestalt I, Planare Anpassung*, Traum, Überlandflug, Verständigung, Verwandlung, Verzögerte Wirkung*, Zauberresistenz.*

Alchemistenformeln des 6. Grades – *Ablenkung, Bestiengestalt IV, Böser Blick, Drachengestalt I, Elementargestalt III, Heilung, Pflanzengestalt II, Riesengestalt I, Schattenreise, Statue, Umwandlung, Wahrer Blick, Windwandeln, Zauber analysieren, Zwillingsgestalt*.*

Hexe

Manche erlangen Macht durch Studien, manche durch den Dienst an den Göttern und andere wiederum durch die Macht des Erbes. Die Hexe jedoch gewinnt ihre Macht durch ihre Verbindung mit dem Unbekannten. Gefürchtet und missverstanden, erhält die Hexe ihre Magie aus einem Pakt, den sie mit einer außerweltlichen Macht geschlossen hat. Durch ihren Kontakt mit dieser Quelle, bei dem ihr Vertrauter als Verbindung fungiert, erlangt die Hexe nicht nur ihre Zauber, sondern auch eine Anzahl weiterer Fähigkeiten, die als Hexereien bezeichnet werden. Während die Hexe an Macht gewinnt, kann sie versuchen etwas über den Ursprung ihrer Magie in Erfahrung zu bringen, wohingegen manche lieber gesegnet unwissend bleiben wollen. Einige haben sogar Angst vor dieser Quelle, da sie Furcht vor der Macht und deren Zielen verspüren.

Rolle: Auch wenn die meisten Hexen Einsiedler sind, die am Rande der Zivilisation existieren, leben manche innerhalb der Gesellschaft, entweder offen oder im Verborgenen. Die Vielfalt ihrer Zauber ermöglicht es der Hexe, mehrere verschiedene Rollen auszufüllen, vom Seher bis zum Heiler. Die Hexereien verleihen ihnen zusätzliche Fähigkeiten, die im Kampf nützlich sind. Manche Hexen reisen durch die Lande auf der Suche nach größerem Wissen und einem besseren Verständnis für die geheimnisvollen Mächte, die sie leiten.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W6.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten der Hexe sind: Beruf (WE), Einschüchtern (CH), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Natur) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale der Hexe:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Hexen sind im Umgang mit allen einfachen Waffen geübt. Sie sind nicht geübt im Umgang mit Rüstungen oder Schilden: Rüstungen behindern die Bewegungen der Hexe, weshalb Zauber mit Gesten als Komponente scheitern können (siehe Arkane Zauber und Rüstung auf Seite 83 des *Pathfinder Grundregelwerkes*).

Zauber: Die Hexe wirkt arkane Zauber von der Zauberliste der Hexe (siehe Seiten 38-39). Die Hexe muss ihre Zauber im Voraus auswählen und vorbereiten. Um einen Zauber erlernen und wirken zu können, benötigt die Hexe einen Intelligenzwert von 10 + Grad des Zaubers. Der Schwierigkeitsgrad eines Rettungswurfes gegen einen Hexenzauber ist 10 + Grad des Zaubers + IN-Modifikator der Hexe.

Die Hexe kann täglich nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern je Grad wirken. Ihre täglichen Zauber sind in Tabelle 2–2 aufgeführt. Zusätzlich erhält sie Bonuszauber pro Tag, wenn sie über eine hohe Intelligenz verfügt (siehe Tabelle 1–3 im *Pathfinder Grundregelwerk*).

Die Hexe kann beliebig viele Zauber lernen. Sie muss ihre Zauber im Voraus auswählen und vorbereiten, indem sie 8 Stunden schläft und 1 Stunde mit ihrem Vertrauten kommuniziert. Während dieser Stunde entscheidet die Hexe sich, welche Zauber sie vorbereitet.

Zaubertricks: Die Hexe kann eine Anzahl von Zaubertricks (Zauber des Grades 0) jeden Tag vorbereiten, wie in Tabelle 2–2 unter „Zauber pro Tag“ angegeben. Diese Zauber werden wie andere Zauber gewirkt, jedoch nicht verbraucht und können erneut gewirkt werden. Zaubertricks, die andere Zauberplätze belegen, weil sie beispielsweise durch Metamagische Talente verändert wurden, verbrauchen sich normal.

Hexerei: Hexen erlernen einige magische Fähigkeiten, die Hexereien genannt werden. Diese verleihen ihnen weitere Fähigkeiten oder schwächen ihre Feinde. Auf der 1. Stufe erhält die Hexe eine Hexerei ihrer Wahl. Sie erhält eine weitere Hexerei auf der 2. Stufe und dann auf jeder weiteren geraden Stufe als Hexe (siehe auch Tabelle 2–2). Eine Hexe kann jede Hexerei nur einmal auswählen. Sofern nicht anders vermerkt, stellt der Gebrauch einer Hexerei eine Standard-Aktion dar, welche keinen

Gelegenheitsangriff provoziert. Der SG des Rettungswurfs, um einer Hexerei zu widerstehen, beträgt 10 + ½ Stufe als Hexe + IN-Modifikator der Hexe.

Bezauberung (ÜF): Die Hexe kann ein Tier oder eine humanoide Kreatur innerhalb von 9 m bezaubern, indem sie lockende und beruhigende Worte verwendet. Dies verbessert die Einstellung des Tieres oder der humanoiden Kreatur um einen Schritt, als wäre der Hexe ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Diplomatie gelungen. Der Effekt hält für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres IN-Modifikators an. Ein erfolgreicher Willenswurf hebt die Wirkung auf. Eine Kreatur kann innerhalb eines Tages nur einmal zum Ziel dieser Fähigkeit werden. Ab der 8. Stufe verbessert sich die Einstellung der Zielkreatur um zwei Schritte. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Glück (ÜF): Die Hexe kann einer Kreatur innerhalb von 9 m für 1 Runde Glück bringen. Das Ziel kann einmal pro Runde auf dieses Glück zurückgreifen und einen Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf wiederholen und das bessere Ergebnis nehmen. Das Ziel muss sich entscheiden, von dieser Fähigkeit Gebrauch zu machen, ehe es den ersten Wurf macht. Ab der 8. und 16. Stufe wird die Dauer dieser Hexerei um jeweils 1 Runde verlängert. Sobald eine Kreatur von dieser Hexerei einmal profitiert hat, kann sie dies erst 24 Stunden später wieder.

Heilen (ÜF): Die Hexe kann die Verletzungen derjenigen lindern, die sie berührt. Dies wirkt wie *Leichte Wunden heilen* mit der Stufe der Hexe als Zauberstufe. Ein Wesen kann von dieser Fähigkeit nur einmal innerhalb von 24 Stunden profitieren. Ab der 5. Stufe wirkt diese Hexerei wie *Mittelschwere Wunden heilen*.

Hexenblick (ÜF): Die Hexe kann einen Gegner, der sich innerhalb von 9 m zu ihr befindet und den sie sehen kann, mit Zweifel erfüllen. Das Ziel erhält nach Wahl der Hexe einen Malus von –2 auf einen der folgenden Werte bzw. Würfe: RK, Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswürfe. Diese Hexerei hält für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres IN-Modifikators +3. Ein erfolgreicher Willenswurf senkt die Dauer auf 1 Runde. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Ab der 8. Stufe steigt der Malus auf –4.

Hexenflug (ÜF): Während die Hexe an Macht gewinnt, wird sie immer leichter, bis sie schließlich fliegen kann. Ab der 1. Stufe kann die Hexe beliebig oft *Federfall* einsetzen und erhält einen Volksbonus von +4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Ab der 3. Stufe kann sie einmal täglich *Schweben* einsetzen. Ab der 5. Stufe kann sie täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe ihrer Stufe als Hexe fliegen (wie der gleichnamige Zauber). Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgen, werden aber in Einheiten von jeweils 1 Minute abgerechnet. Eine Hexe kann diese Hexerei nur auf sich selbst anwenden.

Hexenzirkel (AF): Die Hexe gilt als eine Vettel hinsichtlich des Beitrittes zu einem Hexenzirkel. Der Zirkel muss mindestens über eine Vettel verfügen. Wann immer sich die Hexe innerhalb von 9 m Entfernung zu einer anderen Hexe mit dieser Hexerei befindet, kann sie die Aktion Jemand-anderem-helfen dazu verwenden, um der anderen Hexe einen Bonus von +1 auf ihre Zauberstufe für eine Runde zu verleihen. Dieser Bonus zählt bei den Zaubern und allen Hexereien der anderen Hexe.

Hexentrank (AF): Die Hexe erhält Trank brauen als Bonustalent und einen Innewohnenden Bonus von +4 auf ihre Fertigkeitswürfe für Handwerk (Alchemie).

Kichern (ÜF): Die Hexe kann als Bewegungsaktion ein irres Kichern von sich geben. Bei jeder Kreatur innerhalb von 9 m, die unter der Wirkung der Hexerei Agonie, Bezauberung, Hexenblick, Glück oder Unglück der Hexe steht, steigt die Dauer der jeweiligen Hexerei um 1 Runde.

Pesthauch (ÜF): Die Hexe kann ein Tier, eine Pflanzenkreatur



Tabelle 2-2: Hexe (Hex)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+0	+0	+2	+0	Hexerei, Hexenvertrauter, Zaubertricks	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0	Hexerei	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+3	+1		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+4	+1	Hexerei	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+4	+1		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+5	+2	Hexerei	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+5	+2		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+6	+2	Hexerei	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+6	+3		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+7	+3	Hexerei, Mächtige Hexerei	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+7	+3		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+8	+4	Hexerei	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	Hexerei	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+9	+5		4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+10	+5	Hexerei	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	Hexerei, Hohe Hexerei	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	Hexerei	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

oder ein Stück Land verfluchen, wodurch das Ziel verdorrt und stirbt. Ein Gebiet zu verpesten dauert 1 Runde, während der die Hexe und ihr Vertrauter sich mit dem Ziel in Kontakt befinden müssen. Ein so verpestetes Stück Land beginnt einen Tag später allmählich zu abzusterben, bis alle Pflanzen in dem Gebiet im Laufe der nächsten Wochen eingehen. In diesem Gebiet wird nichts mehr wachsen, solange der darauf lastende Fluch anhält. Die Hexe kann ein Gebiet mit einem Radius in Höhe ihrer Stufe als Hexe x 3 m verpesten. Den Pesthauch über eine Kreatur zu bringen ist eine Standard-Aktion, die einen Berührungsangriff im Nahkampf erfordert. Wenn diese Fähigkeit auf ein Tier oder eine Pflanze angewandt wird, erhält die Kreatur den folgenden Fluch: Pesthauch – Art Fluch; Rettungswurf Willen, halbiert; Frequenz 1/Tag; Effekt 1 KO-Schaden. Beide Ausführungen dieses Fluches können durch *Fluch brechen* oder ähnliche Magie aufgehoben werden. Der SG zum Brechen des Fluches entspricht dem SG des Rettungswurfes. Die Hexe kann immer nur einen Pesthauch gleichzeitig wirken. Sollte sie einen weiteren Pesthauch wirken, endet der erste augenblicklich.

Schlummer (ÜF): Die Hexe kann eine Kreatur innerhalb von 9 m in einen tiefen magischen Schlaf fallen lassen wie durch den gleichnamigen Zauber *Schlaf*. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu, um der Wirkung zu widerstehen. Sollte dieser Rettungswurf scheitern, schläft es für eine Anzahl von Runden in Höhe der Stufe der Hexe ein. Diese Hexerei kann ein Ziel mit beliebigen TW betreffen. Das Ziel wird nicht durch Lärm oder Licht aufgeweckt, andere können es aber mit einer Standard-Aktion aufwecken. Die Wirkung der Hexerei endet, sobald die Kreatur Schaden nimmt. Unabhängig vom Erfolg des Rettungswurfes, kann das Ziel für die nächsten 24 Stunden nicht erneut mit dieser Hexerei belegt werden.

Schutzzeichen (ÜF): Die Hexe kann eine Kreatur mit einem Schutzzeichen belegen. Die geschützte Kreatur erhält einen Ablenkungsbonus von +2 auf ihre RK und einen Resistenzbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe. Der Schutz hält an, bis die geschützte Kreatur getroffen wird oder ihr ein Rettungswurf missglückt. Die Hexe spürt, wenn ein von ihr gewirkter Schutz endet. Sie kann immer nur eine Kreatur schützen. Sollte sie auf ein anderes Wesen ein Schutzzeichen wirken, endet die Wirkung des vorherigen Schutzzeichens augenblicklich. Die Hexe kann sich nicht selbst schützen. Ab der 8. und 16. Stufe steigt der Bonus jeweils um weitere +1.

Unglück (ÜF): Die Hexe kann einer Kreatur innerhalb von 9 m für eine Runde Pech bringen. Wenn Ziel einen Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf macht, muss es zwei Mal würfeln und das schlechtere Ergebnis nehmen. Ein erfolgreicher Willenswurf hebt diese Hexerei auf. Ab der 8. und 16. Stufe wird die Dauer dieser Hexerei um jeweils 1 Runde verlängert. Diese Fähigkeit betrifft alle Würfe des Zieles während ihrer Wirkungsdauer. Sobald eine Kreatur einmal mit dieser Hexerei belegt wurde, kann sie in den nächsten 24 Stunden nicht erneut davon betroffen werden.

Verkleiden (ÜF): Die Hexe kann täglich ihr Aussehen für eine Anzahl von Stunden in Höhe ihrer Stufe als Hexe verändern, so als würde sie *Selbstverwandlung* wirken. Diese Stunden müssen nicht aufeinander folgen, werden aber in Einheiten von jeweils 1 Stunde abgerechnet.

Zungen (ÜF): Die Hexe kann täglich jede gesprochene Sprache für eine Anzahl von Minuten in Höhe ihrer Stufe als Hexe verstehen (wie unter dem gleichnamigen Zauber *Sprachen verstehen*). Die Dauer muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet. Ab der 5. Stufe kann die Hexe diese Fähigkeit verwenden, um jede Sprache zu sprechen wie unter dem Zauber *Zungen*.



Hexenvertrauter (AF): Auf der 1. Stufe formt die Hexe eine enge Verbindung zu einem Vertrauten, der sie Magie lehrt und auf ihrem Pfad begleitet und sie anleitet. Ebenfalls unterstützt der Vertraute sie, in dem er ihr Boni auf ihre Fertigkeiten verleiht, ihr zusätzliche Zauber gewährt und ihr den Umgang mit einigen Magiearten erleichtert. Dies funktioniert wie das Klassenmerkmal Arkane Verbindung eines Magiers, wobei Ausnahmen im Abschnitt zum Hexenvertrauten zu finden sind.

Die Hexe muss jeden Tag mit ihrem Vertrauten kommunizieren, um ihre Zauber vorbereiten zu können. Alle Zauber welche die Hexe kennt, befinden sich innewohnend in ihrem Vertrauten. Die Hexe kann somit keine Zauber vorbereiten, die nicht in ihrem Vertrauten gespeichert sind. Zu Beginn sind alle Hexenzauber des Grades 0. im Vertrauten gespeichert sowie drei Zauber des 1. Grades nach Wahl der Hexe sowie zusätzliche Zauber des 1. Grades in Höhe ihres IN-Modifikators. Mit jeder neuen Stufe als Hexe speichert die Hexe zwei neue Zauber eines beliebigen Grades hinzu (sofern sie diese wirken kann). Die Hexe kann zusätzliche Zauber durch ein besonderes Ritual in ihrem Vertrauten speichern (siehe Kasten).

Mächtige Hexerei: Ab der 10. Stufe und dann auf jeder weiteren geraden Stufe als Hexe kann die Hexe statt einer Hexerei eine Mächtige Hexerei aus der folgenden Liste auswählen:

Agonie (ÜF): Mit dieser Hexerei kann die Hexe eine Kreatur innerhalb von 18 m starke Schmerzen zufügen. Das Ziel leidet unter Übelkeit für eine Anzahl von Runden in Höhe ihrer Stufe als Hexe. Ein Zähigkeitswurf hebt den Effekt auf. Das Ziel kann jede Runde einen neuen Rettungswurf versuchen, bis dieser ihm gelingt. Ein Ziel kann innerhalb von 24 Stunden nur einmal mit dieser Hexerei belegt werden.

Albträume (ÜF): Indem sie grauenvolle Mächte anruft, kann die Hexe eine Kreatur innerhalb von 18 m verhexen, so dass ihr Schlaf von schrecklichen Albträumen geplagt wird. Sobald das Ziel zu schlafen versucht, wirkt diese Fähigkeit wie der Zauber *Albtraum*. Ein Willenswurf hebt den Effekt auf. Sollte er misslingen, steht dem Ziel jede Nacht ein weiterer Wurf zu, oder es findet keine Ruhe.

Hexenauge (ÜF): Die Hexe kann ein magisches Auge erschaffen, durch das sie sehen kann. Dies funktioniert wie der Zauber *Arkanes Auge*. Sollte die Hexe über die Hexerei Hexenzirkel verfügen, können alle Hexen innerhalb von 3 m, die ebenfalls diese Hexerei besitzen, durch das Auge blicken. Die Hexe die dieses Hexenauge erschaffen hat, behält jedoch die Kontrolle darüber. Die Hexe kann dieses Auge für eine Anzahl von Minuten in Höhe ihrer Stufe als Hexe einsetzen. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute abgerechnet.

Mächtiges Heilen (ÜF): Die Hexe kann durch die Anrufung unheimlicher Mächte bei Berührung selbst die furchtbarsten

Zauber zum Hexenvertrauten hinzufügen

Eine Hexe kann ihrem Vertrauten neue Zauber durch verschiedene Möglichkeiten hinzufügen, sofern diese Zauber zu ihrer Zauberliste gehören.

Auf einer neuen Stufe erlangte Zauber: Während die Hexe auf Abenteuer auszieht, erlernt ihr Vertrauter Bruchstücke von Wissen und Magie. Sobald die Hexe eine neue Stufe erlangt, kann sie zwei Zauber von ihrer Zauberliste ihrem Vertrauten hinzufügen. Sie muss jedoch selbst imstande sein, diese Zauber schon wirken zu können.

Ein Vertrauter lehrt einen anderen Vertrauten: Der Hexenvertraute kann Zauber von einem anderen Hexenvertrauten erlernen. Hierzu müssen die Vertrauten für 1 Stunde pro Grad des Zaubers miteinander kommunizieren. Nach dieser Zeit muss die Hexe, deren Vertrauter den Zauber erlernt, einen Fertigkeitswurf auf Zauberkunde gegen SG 15 + Grad des Zaubers bestehen. Bei einem Erfolg hat ihr Vertrauter den Zauber gelernt und die Hexe kann ihn das nächste Mal, wenn sie ihre Zauber vorbereitet, nutzen. Sollte der Wurf scheitern, hat der Vertraute den Zauber nicht erlernt und kann dies erst wieder versuchen, wenn seine Hexe einen weiteren Rang in der Fertigkeit Zauberkunde hinzugewonnen hat. Die meisten Hexen verlangen im Gegenzug einen Zauber desselben oder höheren Grades. Sollte eine Hexe sterben, behält ihr Vertrauter für 24 Stunden das Wissen um ihre Zauber; während dieser Zeit ist es möglich, nach Maßgabe des SL den Vertrauten zu überreden oder zu bestechen, seine Zauber einem anderen Vertrauten beizubringen.

Von einer Schriftrolle lernen: Die Hexe kann eine Schriftrolle verwenden, um ihren Vertrauten einen neuen Zauber zu lehren. Dies dauert 1 Stunde pro Grad des Zaubers. Während dieser Zeit wird die Schriftrolle verbrannt und ihre Asche einem besonderen Trank beigemengt oder zu einem Pulver gemahlen, welches der Vertraute zu sich nimmt. Nach Ablauf der Zeit muss der Hexe ein Fertigkeitswurf auf Zauberkunde gegen SG 15 + Grad des Zaubers gelingen. Sollte dieser Wurf scheitern, ist etwas bei den Vorbereitungen schiefgegangen und der Zauber wurde nicht erlernt, die Schriftrolle aber verbraucht.

Wunden heilen. Dies funktioniert wie *Schwere Wunden heilen* mit der Zauberstufe der Hexe. Eine Kreatur kann alle 24 Stunden nur einmal von dieser Fähigkeit profitieren. Ab der 15. Stufe wirkt diese Hexerei wie *Kritische Wunden heilen*.

Vergeltung (ÜF): Die Hexe kann den Fluch der Vergeltung über ein Ziel innerhalb von 18 m legen, der furchtbare Wunden über den Leib des Zieles aufbrechen lässt, wann immer es einem anderen Wesen Schaden zufügt. Wenn das Ziel einem anderen Wesen im Nahkampf Schaden zufügt, nimmt es selbst den halben Schaden (abgerundet). Dieser Schaden umgeht alle Resistenzen, Immunitäten oder Schadensreduzierung, welche die Kreatur besitzt. Der Effekt hält für eine Anzahl von Runden in Höhe ihres IN-Modifikator an. Ein Willenswurf hebt die Wirkung auf.

Vision (ÜF): Die Hexe kann einer Kreatur, welche sie berührt, einen Blick in die Zukunft gewähren. Dies dauert 1 Minute, welche die Hexe und das Ziel in Kontakt bleiben müssen. Nach dieser Zeit erhält das Ziel ein kurzes Bild der maximal 1 Jahr entfernten Zukunft nach Maßgabe des SL. Dabei handelt es sich nur um eine mögliche Zukunft, was solche Visionen recht unzuverlässig macht. Die meisten Visionen tendieren zu der Gesinnung der Hexe. Visionen einer chaotisch bösen Hexe zeigen oftmals Szenen voller Tod und Zerstörung, während jene einer neutral guten Hexe zu eher fröhlichen Ereignissen oder Gelegenheiten neigen. Einer Kreatur kann keine neue Vision zuteilwerden, solange die alte sich nicht erfüllt hat oder abgewendet wurde. Die Hexe kann diese Fähigkeit nicht auf sich selbst anwenden. Unwilligen Kreaturen steht ein Willenswurf zu, um dem Effekt zu widerstehen.

Wachspuppe (ÜF): Die Hexe kann mit einer Vollen Aktion ein kleines und grobes Duplikat aus Wachs einer Kreatur innerhalb von 9 m in ihrer Sichtlinie anfertigen. Sobald das Abbild fertiggestellt ist, steht dem Ziel ein Willenswurf zu, bei dessen Misslingen die Hexe ein wenig Kontrolle über die Kreatur erhält. Wenn sie von dieser Kontrolle Gebrauch macht, steht der Kreatur ein erneuter Willenswurf zu, um den Effekt zu beenden. Dies geschieht, wenn die Hexe am Zug ist und behindert nicht die Aktionen der Kreatur während ihres Zuges. Bevor es zu schmelzen beginnt, kann die Hexe das Abbild für eine Anzahl von Aktionen in Höhe ihres IN-Modifikators benutzen. Als Standard-Aktion kann sie die Kreatur eines der folgenden Dinge tun lassen: Die volle Bewegungsrate in eine Richtung ihrer Wahl zurücklegen, sich selbst mit jeder Waffe angreifen, die die Kreatur in Händen hält (dieser Angriff trifft automatisch), sich auf den Boden legen oder alles fallen lassen. Alternativ kann sie auch eine der Anwendungen verwenden, um das Abbild zu foltern, so dass die Kreatur während ihres Zuges sowohl wankt, wie auch unter Übelkeit leidet. Sobald die Kreatur einen Rettungswurf gegen den Effekt schafft, ist sie für 24 Stunden dagegen immun. Dies ist ein Bezauberungseffekt (Zwang).

Wetterkontrolle (ÜF): Die Hexe kann ein Mal täglich *Wetterkontrolle* wirken. Sie benötigt dafür aber eine Stunde an Vorbereitungszeit, während der sie singt, tanzt und mit ihrem Vertrauten spricht.

Hohe Hexerei: Ab der 18. Stufe und anschließend auf jeder weiteren geraden Stufe als Hexe kann die Hexe eine der folgenden Hohen Hexereien statt einer neuen Hexerei auswählen:

Erzwungene Wiedergeburt (ÜF): Die Hexe bewirkt, dass eine Kreatur innerhalb von 9 m stirbt und augenblicklich in einem neuen Körper wiedergeboren wird (wie der Zauber *Wiedergeburt*). Egal ob der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit erfolgreich war oder nicht, eine Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden nur einmal von dieser Fähigkeit betroffen werden.

Ewiger Schlaf (ÜF): Die Hexe kann durch eine Berührung eine Kreatur in dauerhaften Schlaf versetzen. Der Kreatur steht ein Willenswurf zu, um dem Effekt zu widerstehen. Sollte der Rettungswurf misslingen, schläft die Kreatur ein und kann nicht mehr auf natürlichem Wege aufgeweckt werden. Der Effekt kann nur durch den Zauber *Wunsch* oder ähnlicher Magie aufgehoben werden – oder indem man die Hexe tötet. Die Hexe kann mit

dieser Fähigkeit Essen oder Trinken vergiften, so dass jeder, der es zu sich nimmt, den Rettungswurf machen muss oder dauerhaft einschläft. Sie kann immer nur eine Anwendung dieses Giftes bereit haben, welches seine Wirkung jedoch verliert, sollte es nicht innerhalb von 1 Minute eingenommen werden. Egal ob der Rettungswurf gegen diese Fähigkeit erfolgreich war oder nicht, eine Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden nur einmal von dieser Fähigkeit betroffen werden.

Gabe des Lebens (ÜF): Einmal täglich kann die Hexe als Volle Aktion eine tote Kreatur berühren und wieder ins Leben zurückrufen. Dies funktioniert wie der Zauber *Auferstehung*, erfordert jedoch keine Materialkomponenten.

Naturkatastrophe (ÜF): Die Hexe ruft durch diese Hexerei die Naturgewalten an, um ein Gebiet zu verwüsten. Dies funktioniert wie die Zauber *Sturm der Vergeltung* in Verbindung mit *Erdbeben*, zu dem es in der zweiten Runde des Effektes kommt (während Säure vom Himmel regnet). Die Hexe muss sich während der Dauer des Effektes konzentrieren. Wird sie in ihrer Konzentration unterbrochen, endet der Effekt augenblicklich. Die Hexe kann diese Fähigkeit nur einmal täglich anwenden.

Todesfluch (ÜF): Diese mächtige Hexerei hält das Herz einer Kreatur an, so dass sie binnen weniger Momente stirbt. Die Reichweite der Hexerei beträgt 9 m. Der verfluchten Kreatur steht ein Willenswurf zu, um dem Effekt zu widerstehen. Bei einem Fehlschlag ist die Kreatur in der ersten Runde der Wirkung erschöpft. Sollte ihr in der dritten Runde kein Zähigkeitswurf gelingen, stirbt sie augenblicklich. Kreaturen, denen der erste Rettungswurf misslingt, der zweite jedoch gelingt, bleiben erschöpft und nehmen 4W6 Schadenspunkte + 1 Schadenspunkt pro Stufe der Hexe. Sollte die Hexe, welche den Todesfluch eingesetzt hat, getötet werden, endet die Wirkung, wohingegen die Zustände Ermüdung und Erschöpfung bestehen bleiben. Eine Kreatur kann innerhalb von 24 Stunden nur einmal Ziel eines Todesfluches werden.

Hexenvertraute

Durch das Schmieden seltsamer Bande zu namenlosen Wesen, erhält die Hexe die Dienste eines mystischen Beraters, eines Vertrauten, welcher ihr dienen und Geheimnisse zutragen soll, die den meisten Sterblichen unbekannt sind. Ein Vertrauter ist ein von der Hexe auserwähltes Tier, welches ihr bei der Magieanwendung helfen und ihr besondere Fähigkeiten verleihen soll. Hierzu werden dieselben Regeln wie beim Klassenmerkmal Arkane Verbindung des Magiers genutzt (siehe Seiten 64 und 68 des *Pathfinder Grundregelwerkes*), mit den unten genannten Ausnahmen. Die Stufe als Hexe entspricht der effektiven Stufe des Magiers, um die Fähigkeiten des Vertrauten der Hexe zu ermitteln.

Die Hexe kann ihren Vertrauten entweder aus der Übersicht der Magiervertrauten wählen, oder aus den neuen Vertrauten, welche hier vorgestellt werden.

Sollte die Hexe Stufen in mehr als einer Klasse besitzen, welche über Vertraute verfügt, so addieren sich diese Klassenstufen auf, um die von der Stufe als Hexe abhängigen Fähigkeiten des Vertrauten zu bestimmen. Sollte die Hexe solche Klassenstufen besitzen, verwendet ihr Vertrauter stets die Regeln für Hexenvertraute, und nicht die für Vertraute anderer Klassen wie Magier oder Hexenmeister mit arkaner Blutlinie. Ein Hexenvertrauter speichert nur Hexenzauber, alle anderen Zauber werden wie in den jeweiligen Klassenmerkmalen beschrieben aufbewahrt (beispielsweise im Zauberbuch des Magiers). Sollte der Hexenvertraute sterben oder verlorengehen, kann er 1 Tag später durch ein besonderes Ritual ersetzt werden, das 500 GM pro Stufe als Hexe kostet und 8 Stunden Zeit benötigt. Ein neuer Vertrauter beginnt das Spiel mit der Erkenntnis aller Zauber des Grades 0. und zwei Zaubern pro Zaubergrad, den die Hexe wirken kann. Hinzu kommen Bonuszauber durch ihren Vertrauten, die abhängig von ihrer Stufe und dem gewählten Schutzherren sind (siehe Schutzherrenzauber).

Zauber speichern: Ab der 1. Stufe speichert der Hexenvertraute alle Zauber, die seine Hexe kennt. Diese gestattet dem Hexenvertrauten jedoch nicht, diese Zauber selbst zu wirken oder Zauberwirkende Gegenstände sowie Zauberauslösende Gegenstände zu benutzen. Ab der 2. Stufe und dann alle weiteren zwei Stufen als Hexe fügt der Hexenvertraute neue Bonuszauber abhängig vom Schutzherren der Hexe der Zauberliste der Hexe hinzu und speichert sie automatisch, so dass die Hexe sie sofort vorbereiten kann.

Berührungszauber übermitteln (ÜF): Ab der 3. Stufe der Hexe kann ihr Vertrauter Berührungszauber oder Hexereien für sie überbringen. Wenn die Hexe und ihr Vertrauter Kontakt haben, während die Hexe den Berührungszauber wirkt, kann sie den Vertrauten zum Berührenden bestimmen, so dass er den Berührungszauber übermitteln kann, ganz so, wie es die Hexe selbst tun würde. Sollte die Hexe einen anderen Zauber wirken, ehe der Berührungszauber übermittelt wurde, verliert der Berührungszauber seine Wirkung. Sollte die Hexe eine Hexerei verwenden, kann ihr Vertrauter die Berührung ausführen, hierzu müssen Hexe und Vertrauter nicht in Kontakt stehen.

Neue Vertraute

Zusätzlich zu den Vertrauten im *Pathfinder Grundregelwerk* kann die Hexe jedes der folgenden Tiere als Vertrauten auswählen. Hexenmeister und Magier können diese neuen Vertrauten ebenfalls unter den für sie geltenden Regeln auswählen.

Diese Vertraute verwenden die Spielwerte aus dem *Pathfinder Monsterhandbuch* (Seitenangabe in Klammern): Fuchs (Hund mit der Schablone „Junge Kreatur“, S. 153, S. 295), Königskrabbe (S.162), Oktopus (Oktopus mit der Schablone „Junge Kreatur“, S. 203, S. 295), Grünstachelskorpion (S. 242), Scharlachspinne (S. 244), Haustausendfüßler (S. 247).

Vertrauter	Besondere Fähigkeit
Fuchs	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf seine Reflexwürfe.
Krabbe	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf seine Ringkampfwürfe.
Oktopus	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf seine Fertigkeitswürfe für Schwimmen.
Skorpion	Der Meister erhält einen Bonus von +2 auf seine Initiative.
Spinne	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf seine Fertigkeitswürfe für Klettern.
Tausendfüßler	Der Meister erhält einen Bonus von +3 auf seine

Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Schutzherrenzauber

Auf der 1. Stufe, wenn die Hexe ihren Vertrauten erhält, muss sie auch einen Schutzherrn erwählen. Dieser Schutzherr ist eine unbestimmte und geheimnisvolle Macht, welche der Hexe aus Gründen, die sie vermutlich selbst nicht in ihrer Gänze versteht, Kraft verleiht. Auch wenn diese Mächte nicht benannt werden müssen, üben sie typischerweise Einfluss durch eine der unten aufgeführten Fähigkeiten aus. Auf der 2. Stufe und danach alle weiteren zwei Stufen als Hexe fügt der Schutzherr neue Zauber zur Liste bekannter Hexenzauber hinzu, welche automatisch im Hexenvertrauten gespeichert werden. Zauber, die mit einem Sternchen * markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches. Die erlangten Zauber hängen vom gewählten Schutzherren ab. Jeder Schutzherr ist einem der unten aufgeführten Merkmale zugeordnet. Seinen tatsächlichen Namen zu bestimmen ist Sache des SL und der Hexe.

Ausdauer: *Elementen trotzen* (2.), *Ausdauer des Ochsen* (4.), *Schutz vor Energien* (6.), *Immunität gegen Zauber* (8.), *Zauberresistenz* (10.), *Massen-Ausdauer des Ochsen* (12.), *Vollständige Genesung* (14.), *Eiserner Körper* (16.), Wunder (18.).

Beweglichkeit: *Springen* (2.), *Katzenhafte Anmut* (4.), *Hast* (6.), *Bewegungsfreiheit* (8.), , *Verwandlung* (10.), *Massen-Katzenhafte Anmut* (12.), *Ätherischer Ausflug* (14.), *Tierform* (16.), *Gestaltwandel* (18.).

Elemente: *Schockgriff* (2.), *Flammenkugel* (4.), *Feuerball* (6.), *Eiswand* (8.), *Flammenschlag* (10.), *Frostsphäre* (12.), *Strudel** (14.), *Feuersturm* (16.), *Meteoritenschwarm* (18.).

Schatten: *Stilles Trugbild* (2.), *Dunkelheit* (4.), *Tiefere Dunkelheit* (6.), *Schattenbeschwörung* (8.), *Schattenhervorrufung* (10.), *Schattenreise* (12.), *Mächtige Schattenbeschwörung* (14.), *Mächtige Schattenhervorrufung* (16.), *Schatten* (18.)

Seuche: *Untote entdecken* (2.), *Untote befehligen* (4.), *Ansteckung* (6.), *Tote beleben* (8.), *Riesenhaftes Ungeziefer* (10.), *Untote erschaffen* (12.), *Untote kontrollieren* (14.), *Mächtigere Untote erschaffen* (16.), *Entzug von Lebenskraft* (18.).

Stärke: *Göttliche Gunst* (2.), *Bärenstärke* (4.), *Mächtige magische Waffe* (6.), *Göttliche Macht* (8.), *Gerechte Macht* (10.), *Massen-Bärenstärke* (12.), *Riesengestalt I* (14.), *Riesengestalt II* (16.), *Gestaltwandel* (18.).

Täuschung: *Bauchreden* (2.), *Unsichtbarkeit* (4.), *Flimmern* (6.), *Verwirrung* (8.), *Wände passieren* (10.), *Vorbestimmtes Trugbild* (12.), *Massen-Unsichtbarkeit* (14.), *Schillerndes Muster* (16.), *Zeitstopp* (18.).

Tiere: *Tiere bezaubern* (2.), *Mit Tieren sprechen* (4.), *Tier beherrschen* (6.), *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV* (8.), *Tierwachstum* (10.), *Schutzhülle gegen Lebendes* (12.), *Bestiengestalt IV* (14.), *Tierform* (16.), *Verbündeten der Natur herbeizaubern IX* (18.).

Trickserei: *Seil beleben* (2.), *Spiegelbilder* (4.), *Mächtiges Trugbild* (6.), *Scheingelände* (8.), *Arkane Spiegelung* (10.), *Ablenkung* (12.), *Schwerkraft umkehren* (14.), *Abschirmung* (16.), *Zeitstopp* (18.).

Verwandlung: *Springen* (2.), *Ausdauer des Ochsen* (4.), *Bestiengestalt I* (6.), *Bestiengestalt II* (8.), *Bestiengestalt III* (10.), *Drachengestalt I* (12.), *Drachengestalt II* (14.), *Drachengestalt III* (16.), *Gestaltwandel* (18.).

Wasser: *Wasser weihen/Wasser entweihen* (2.), *Wellenritt** (4.), *Wasser atmen* (6.), *Wasser kontrollieren* (8.), *Geysir** (10.), *Elementargestalt III (nur Wasser)* (12.), *Elementargestalt IV (nur Wasser)* (14.), *Mantel der See** (16.), *Tsunami** (18.).

Weisheit: *Schild des Glaubens* (2.), *Weisheit der Eule* (4.), *Magisches Schutzgewand* (6.), *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit* (8.), *Traum* (10.), *Mächtige Kugel der Unverwundbarkeit* (12.), *Zauber zurückwerfen* (14.), *Schutz vor Zaubern* (16.), *Magische Auftrennung* (18.).

Hexenzauber

Hexen erhalten Zugang zu den folgenden Zaubern. Die meisten sind im *Pathfinder Grundregelwerk* zu finden. Zauber, die mit einem Sternchen * markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches.

Hexenzauber des 0. Grades – *Arkanes Siegel, Ausbluten, Benommenheit, Botschaft, Erschöpfende Berührung, Funken*, Gift entdecken, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Nahrung und Wasser verderben*, Reparieren, Resistenz, Stabilisieren, Tanzende Lichter.*

Hexenzauber des 1. Grades – *Befehl, Brennende Hände, Furcht verursachen, Geheimtüren entdecken, Hypnose, Kalte Hand, Identifizieren, Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen, Magierrüstung, Monster herbeizaubern I, Person bezaubern, Person vergrößern, Person verkleinern, Reittier, Schlaf, Schlechtes Omen*, Schwächestrahl, Sprachen verstehen, Tanzende Laterne*, Unauffälliger Diener, Verführerisches Geschenk*, Verhüllender Nebel, Zauber verbergen*.*

Hexenzauber des 2. Grades – *Bind- oder Taubheit verursachen, Brennender Blick*, Eitern*, Erschrecken, Fallen finden, Falsches Leben, Fesseln, Gedanken wahrnehmen, Geisterhand, Gestalt verändern, Gift verzögern, Gleiten*, Glitzerstaub, Hauch des Stumpfsinns, Krätze*, Mittelschwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden verursachen, Monsterbenommenheit, Monster herbeizaubern II, Nebelwolke, Person festhalten, Sanfte Ruhe, Schwarm ausspeien*, Schwarm herbeizaubern, Schweben, Spinnennetz, Totenglocke, Unsichtbares sehen, Unstillbarer Hunger*, Verborgene Nachrichten*, Verhalten durchschauen*, Vorahnung, Zustand, Zone der Wahrheit.*

Hexenzauber des 3. Grades – *Arkaner Blick, Auf Wasser gehen, Blind- oder Taubheit kurieren, Blitz, Brennende Schmerzen*, Einflüsterung, Entkräftender Strahl, Fliegen, Fluch, Fluch brechen, Gedanken suchen*, Gegenstand aufspüren, Glyphe der Abwehr, Heldenmut, Hellhören/Hellsehen, Krankheit kurieren, Kreischen*, Leitstern*, Magie bannen, Monster herbeizaubern III, Mit Toten sprechen, Schneesturm, Sinne teilen*, Stinkende Wolke, Tiefschlaf, Tintenschlange, Unlöschbarer Durst*, Vampirgriff, Verbannt aus der Natur*, Wut, Zungen, Zwielichtsklinge*.*

Hexenzauber des 4. Grades – *Arkanes Auge, Ausspähung, Ausspähung entdecken, Bosheit*, Dimensionstür, Dreigestalt*, Eissturm, Entkräftung, Fester Nebel, Furcht, Gift neutralisieren, Kreatur aufspüren, Lügen erkennen, Mondsucht*, Monster bezaubern, Monster herbeizaubern IV, Niedere Erschaffung, Schlafwandeln*, Schwarze Tentakel, Schwächerer Geas, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen, Sicherer Unterschlupf, Tiefe Verzweiflung, Todesschutz, Tödliches Phantom, Vergiften, Verwirrung, Wanderndes Sternenfunkeln*, Weissagung.*

Hexenzauber des 5. Grades – *Ausspähende Augen, Böswillige Verwandlung, Dürre, Erscheinung bannen*, Ersticken*, Ewige Ruhe*, Gedankennebel, Geheime Truhe, Höhere Erschaffung, Kontakt zu anderen Ebenen, Kritische Wunden heilen, Kritische Wunden verursachen, Magisches Gefäß, Mal der Gerechtigkeit, Massen-Brennende Schmerzen*, Monster herbeizaubern V, Monster festhalten, Person beherrschen, Schwachsinn, Symbol des Schlafs, Symbol des Schmerzes, Telepathisches Band, Teleportieren, Todeswolke, Überlandflug, Verzauberung brechen, Wellen der Erschöpfung, Wiedergeburt.*

Hexenzauber des 6. Grades – *Böser Blick, Fleisch zu Stein, Geas/Auftrag, Gegenstände beleben, Großer Heldenmut, Kältekegel, Massen-Leichte Wunden heilen, Mächtige Magie bannen, Masseneinflüsterung, Massen-Eitern*, Massen-Leichte Wunden verursachen, Monster herbeizaubern VI, Sagenkunde, Schneller Tod, Schwarmhaut*, Stein zu Fleisch, Symbol der Furcht, Symbol der Überredung, Tote erwecken, Traumumhang*, Umwandlung, Unwilliger Schild*, Wächter und Hüter, Wahrer Blick, Weg finden, Zauber analysieren.*

Hexenzauber des 7. Grades – *Äthertor, Ebenenwechsel, Gegenstand teleportieren, Heilung, Kugelblitz, Leid, Mächtige Ausspähung, Mächtiger Arkaner Blick, Mächtiges Teleportieren, Massen-Mittelschwere Wunden heilen, Massen-Mittelschwere Wunden verursachen, Massen-Person festhalten, Monster herbeizaubern VII, Regeneration, Sofortige Herbeizauberung, Symbol der Betäubung, Symbol der Schwächung, Vision, Wahnsinn, Wellen der Entkräftung, Wetterkontrolle, Wort der Macht: Blindheit.*

Hexenzauber des 8. Grades – *Antipathie, Auferstehung, Aufforderung, Aufspüren, Blitzgewitter*, Gedankenleere, Irrgarten, Klon, Mächtige Ausspähende Augen, Massen-Monster-bezaubern, Massen-Schwere Wunden heilen, Massen-Schwere Wunden verursachen, Moment der Eingebung, Monster herbeizaubern VIII, Seelenfalle, Symbol des Todes, Symbol des Wahnsinns, Sympathie, Unwiderstehlicher Tanz, Verdorren, Wort der Macht: Betäubung, Zerstörung.*

Hexenzauber des 9. Grades – *Astrale Projektion, Elementarhorde, Kreis der Teleportation, Massen-Ersticken*, Massen-Kritische Wunden heilen, Massen-Kritische Wunden verursachen, Massen-Monster festhalten, Monster beherrschen, Monster herbeizaubern IX, Sechster Sinn, Seele binden, Sturm der Vergeltung, Wehgeschrei der Todesfee, Wort der Macht: Tod, Zuflucht.*

Inquisitor

Voller Unerbittlichkeit und Entschlossenheit spürt der Inquisitor die Feinde des Glaubens auf, wobei er auch auf List und Tücke zurückgreift, sollten Aufrichtigkeit und Reinheit nicht ausreichen. Obwohl Inquisitoren sich einer Gottheit verschrieben haben, stehen sie über vielen der normalen Regeln und Konventionen ihrer Kirche. Sie sind einzig ihrer Gottheit und ihrem eigenen Gerechtigkeitssinn gegenüber verpflichtet und sind bereit, auf extreme Maßnahmen zurück zu greifen, um ihre Ziele zu erreichen.

Rolle: Inquisitoren neigen dazu, von Ort zu Ort zu ziehen, um Feinden nachzujagen und neue Bedrohungen aufzuspüren. Daher reisen sie oft mit anderen – und sei es auch nur, um ihre eigene Anwesenheit zu verbergen. Inquisitoren arbeiten so oft wie möglich mit Anhängern ihres Glaubens zusammen, doch selbst diese Verbündeten sind nicht frei von Verdächtigungen.

Gesinnung: Die Gesinnung des Inquisitors darf maximal eine Stufe von der Gesinnung seiner Gottheit auf der Rechtschaffen-Chaos-Achse oder der Gut-Böse-Achse entfernt sein.

Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Inquisitoren sind: Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (Arkanes) (IN), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Gewölbe) (IN), Wissen (Natur) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN). .

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Inquisitoren:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Inquisitor ist im Umgang mit allen einfachen Waffen sowie der Handarmbrust, dem Kurzbogen, dem Langbogen, der Repetierarmbrust und der bevorzugten Waffe seiner Gottheit geübt. Zusätzlich ist er im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen sowie Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Zauber: Der Inquisitor kann göttliche Zauber aus der Zauberliste des Inquisitors wirken (siehe Seite 43). Er kann alle ihm bekannten Zauber ohne Vorbereitung wirken, sofern er seine täglichen Zauber für den entsprechenden Zaubergrad noch nicht aufgebraucht hat.

Um einen Zauber zu lernen oder zu wirken, muss der Inquisitor mindestens über eine Weisheit von 10 + Grad des Zaubers verfügen. Der SG von Rettungswürfen gegen die Zauber des Inquisitors ist 10 + Grad des Zaubers + WE-Modifikator des Inquisitors.

Ein Inquisitor kann nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern eines Grades pro Tag wirken. Seine tägliche Anzahl an Zaubern ist in Tabelle 2–3 zu finden. Zusätzlich erhält er Bonuszauber für einen hohen Weisheitswert (siehe Tabelle 1–3 im *Pathfinder Grundregelwerk*).

Die Zauberauswahl des Inquisitors ist sehr begrenzt. Ein Inquisitor beginnt das Spiel mit vier Zaubern des Grades 0. und zwei Zaubern des 1. Grades seiner Wahl. Jede Stufe als Inquisitor erhält er einen oder mehrere Zauber hinzu wie auf Tabelle 2–4 angegeben (anders als die tägliche Anzahl von Zaubern, werden die bekannten Zauber nicht durch den Weisheitswert des Inquisitors beeinflusst, die Angaben in Tabelle 2–4 sind somit fest).

Sobald der Inquisitor die 5. Stufe erreicht, und dann alle weiteren drei Stufen danach (8., 11., etc.), kann er einen ihm bekannten Zauber gegen einen neuen Zauber austauschen. Der Inquisitor verliert dabei den alten Zauber und lernt einen neuen. Beide Zauber müssen den gleichen Grad haben und mindestens einen Grad niedriger sein als der höchste Zaubergrad, über den der Inquisitor verfügt. Der Inquisitor kann auf jeder der genannten Stufen nur einen Zauber auswechseln, ob er dies tut, muss er entscheiden, wenn er neue Zauber auf dieser Stufe erhält.

Domäne: Wie die Gottheit eines Klerikers beeinflusst auch die Gottheit eines Inquisitors seine Gesinnung, welche Zauber er einsetzen kann und wie seine Moralvorstellungen aussehen.

Auch wenn er nicht so stark an die Glaubensgrundsätze gebunden ist wie ein Kleriker, muss der Inquisitor diese Richtlinien dennoch genau berücksichtigen, selbst wenn er im Interesse des größeren Guten und seines Glaubens gegen sie verstoßen kann. Ein Inquisitor wählt eine der Domänen seiner Gottheit aus, wobei er eine Gesinnungsdomäne nur dann wählen kann, wenn er selbst diese Gesinnung besitzt. Mit Zustimmung

Tabelle 2-3: Inquisitor (INQ)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+0	+2	+2	Domäne, Durchdringender Blick, Monsterkunde, Richtspruch 1/Tag, Stoßgebete	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	*Gesinnung entdecken*, Gewiefte Initiative, Spurenlesen	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Einzelkämpfertaktiken, Gemeinschaftstalent	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Richtspruch 2/Tag	3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	*Lügen erkennen*, Verderben	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Gemeinschaftstalent	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Richtspruch 3/Tag	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Zweiter Richtspruch	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Gemeinschaftstalent	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Richtspruch 4/Tag	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Standhaft	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Gemeinschaftstalent, Mächtiges Verderben	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Richtspruch 5/Tag	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Schwachstelle ausnutzen	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Gemeinschaftstalent	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Dritter Richtspruch, Richtspruch 6/Tag	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Henker	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Gemeinschaftstalent	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Richtspruch 7/Tag	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Wahrer Richtspruch	5	5	5	5	5	5

des Spielleiters kann der Inquisitor auch einem Ideal statt einer Gottheit dienen. Er wählt dann eine Domäne seiner Wahl, um seine persönliche Einstellung und Fähigkeiten zu repräsentieren. Die Einschränkung für Gesinnungsdomänen bleibt jedoch bestehen.

Jede Domäne verleiht dem Inquisitor Domänenfähigkeiten abhängig von seiner Stufe. Der Inquisitor erhält keine Bonuszauber oder zusätzliche Plätze für Zauber. Er nutzt seine Klassenstufe als effektive Klerikerstufe um die Auswirkungen und Effekte seiner Domänenfähigkeiten zu bestimmen. Sollte der Inquisitor Stufen als Kleriker besitzen, muss eine der beiden ausgewählten Domänen dieselbe sein, die er als Inquisitor ausgewählt hat. Stufen als Kleriker und Inquisitor sind kumulativ, um die Auswirkungen und Effekte seiner Domänenfähigkeiten zu bestimmen, nicht aber für die Bonuszauber.

Richtspruch (ÜF): Ab der 1. Stufe kann ein Inquisitor als Schnelle Aktion einen Richtspruch über seine Feinde aussprechen. Nachdem der Richtspruch ausgesprochen wurde, erhält der Inquisitor einen Bonus oder eine Besondere Fähigkeit abhängig von der Art des ausgesprochenen Richtspruches.

Auf der 1. Stufe kann der Inquisitor diese Fähigkeit einmal pro Tag anwenden. Auf der 4. Stufe und dann alle drei weiteren Stufen (7., 10. usw.) kann er diese Fähigkeit einmal zusätzlich pro Tag anwenden. Sobald die Fähigkeit eingesetzt wird, ist sie bis zum Ende des Kampfes aktiv (mit dem Ende des Kampfes enden auch alle damit einhergehenden Vorteile). Der Inquisitor muss am Kampf teilnehmen, um die Vorteile zu erhalten. Sollte er erschüttert, panisch, gelähmt, betäubt, ohnmächtig oder auf andere Weise nicht imstande sein, am Kampf teilzunehmen, endet die Fähigkeit zwar nicht, allerdings wirken die Boni während dieser Zeit auch nicht. Dies gilt so lange bis er wieder am Kampfgeschehen teilnimmt.

Wenn der Inquisitor diese Fähigkeit einsetzt, muss er einen bestimmten Richtspruch auswählen. Als Schnelle Aktion kann er diesen Richtspruch gegen einen anderen austauschen. Ein böser Inquisitor erhält statt eines Heiligen Bonus einen Unheiligen Bonus, während ein neutraler Inquisitor sich auf der 1. Stufe zwischen einem Heiligen und Unheiligen Bonus entscheiden muss (diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden).

Durchschlagend: Dieser Richtspruch verleiht dem Inquisitor große Konzentration und macht seine Zauber wirkungsvoller. Er erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf seine Fertigkeitswürfe für Konzentration und auf seine Würfe zur Überwindung von Zauberresistenz. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für jeweils drei Stufen als Inquisitor.

Gerechtigkeit: Dieser Richtspruch treibt den Inquisitor bei seiner Suche nach Gerechtigkeit an. Er erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf alle Angriffswürfe. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für jeweils fünf Stufen als Inquisitor.

Heilung: Der Inquisitor wird von einem heilenden Licht umgeben und erhält Schnelle Heilung 1. Dies bewirkt, dass der Inquisitor jede Runde einen verlorenen Trefferpunkt zurückgewinnt, solange er am Leben ist und der Richtspruch anhält. Die Anzahl der geheilten Trefferpunkte steigt um weitere +1 für jeweils drei Stufen als Inquisitor.

Reinheit: Der Inquisitor wird vor dem üblen Einfluss seiner Feinde geschützt. Er erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für jeweils fünf Stufen als Inquisitor. Ab der 10. Stufe verdoppelt sich dieser Bonus gegen Flüche, Krankheiten und Gifte.

Resistenz: Der Inquisitor wird von einer flackernden Aura beschützt, welche ihm eine Energieresistenz von 2 Punkten gegen eine Energieart gewährt (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Er wählt die Energieart bei Ankündigung des Richtspruches aus. Der Schutz steigt um weitere +2 Punkte für

Tabelle 2-4: dem Inquisitor bekannte Zauber

	Bekannte Zauber						
Stufe/Grad	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

jeweils drei Stufen als Inquisitor.

Schutz: Der Inquisitor wird von einer schützenden Aura umgeben. Er erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf seine Rüstungsklasse. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für jeweils fünf Stufen als Inquisitor. Ab der 10. Stufe wird dieser Bonus gegen Angriffswürfe gegen ihn, die versuchen einen Kritischen Treffer zu bestätigen, verdoppelt.

Unverwüstlichkeit: Dieser Richtspruch macht den Inquisitor widerstandsfähig gegen Verletzungen. Er erhält SR 1/Magie. Diese Schadensreduzierung erhöht sich um +1 für jeweils fünf Stufen als Inquisitor. Auf der 10.Stufe verändert sich die SR von Magie zu einer Gesinnung (Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen) welche der Gesinnung des Inquisitors gegenüberstehen muss. Sollte er neutraler Gesinnung sein, erhält er diese Verbesserung nicht.

Vernichtung: Der Inquisitor wird von göttlichem Zorn erfüllt. Er erhält einen Heiligen Bonus von +1 auf alle Schadenswürfe mit Waffen. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für jeweils drei Stufen als Inquisitor.

Zerschmettern: Dieser Richtspruch badet die Waffen des Inquisitors in heiligem Licht, sie gelten als magisch zum Zweck der Umgehung von Schadensreduzierung. Ab der 6. Stufe erhalten die Waffen zusätzlich eine Gesinnungseigenschaft (Gut, Böse, Rechtschaffen oder Chaotisch), welche mit einem Teil der Gesinnung des Inquisitors übereinstimmen muss. Neutrale Inquisitoren erhalten diesen Bonus nicht. Ab der 10. Stufe gelten die Waffen des Inquisitors ebenfalls als aus Adamant angefertigt, um Schadensreduzierung zu umgehen (sie wirken sich aber nicht auf die Härte aus).

Monsterkunde (AF): Der Inquisitor addiert zusätzlich zu seinem IN-Modifikator auch seinen WE-Modifikator auf seine Fertigkeitswürfe für Wissen, um die Fähigkeiten und Schwächen von Kreaturen herauszufinden.

Stoßgebete: Der Inquisitor kann eine Anzahl von Stoßgebeten (Zauber des Grades 0) erlernen, wie auf Tabelle 2–4 unter „Bekannte Zauber" angegeben. Diese Zauber werden normal gewirkt, nur dass sie nicht verbraucht werden wenn sie gezaubert werden und erneut eingesetzt werden können. Gebete, die Zauberplätze eines anderen Grades als den Grad 0 belegen (beispielsweise solche, die durch Metamagische Talente modifiziert wurden), werden normal verbraucht.

Durchdringender Blick (AF): Inquisitoren sind begabt darin, Täuschungen zu durchschauen und ihre Feinde einzuschüchtern. Ein Inquisitor erhält einen Moralbonus auf alle Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Motiv erkennen in Höhe seiner halben Stufe als Inquisitor (Minimum +1).

Gewiefte Initiative (AF): Ab der 2. Stufe addiert der Inquisitor seinen WE-Modifikator zusätzlich zu seinem GE-Modifikator auf seine Initiativewürfe.

Gesinnung entdecken (ZF): Der Inquisitor kann beliebig oft *Böses entdecken*, *Chaotisches entdecken*, *Gutes entdecken* und *Rechtschaffenes entdecken* anwenden. Er kann immer nur eines gleichzeitig einsetzen.

Spuren lesen (AF): Ab der 2. Stufe addiert der Inquisitor seine halbe Stufe als Inquisitor auf seine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um Spuren zu verfolgen oder zu identifizieren.

Einzelkämpfertaktik (AF): Um zu bestimmen, ob der Inquisitor einen Bonus aus seinen Gemeinschaftstalenten ziehen kann, werden ab der 3. Stufe alle Verbündeten des Inquisitors so behandelt, als hätten sie die gleichen Gemeinschaftstalente wie der Inquisitor. Seine Verbündeten erhalten jedoch keine Vorteile der Gemeinschaftstalente, sofern sie diese nicht selbst auch besitzen. Die Positionen und Aktionen der Verbündeten müssen die Voraussetzungen erfüllen, welche in den Gemeinschaftstalenten angegeben sind, damit der Inquisitor den aufgeführten Vorteil erhalten kann.

Gemeinschaftstalent: Auf der 3. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen als Inquisitor, erhält der Inquisitor ein Bonustalent zusätzlich zu denen die er durch den normalen Stufenanstieg erhält. Dieses Bonustalent muss von der Liste der Gemeinschaftstalente ausgewählt werden. Der Inquisitor muss die Voraussetzungen des gewählten Talentes erfüllen.

Als Standard-Aktion kann der Inquisitor das zuletzt erlernte Gemeinschaftstalent gegen ein neues Gemeinschaftstalent austauschen. Er erhält das neue Talent im Tausch für das alte, wobei er auf diese Weise nur das zuletzt erhaltene Gemeinschaftstalent austauschen kann. Wann immer er ein neues Gemeinschaftstalent erhält, wird das vorherige festgelegt und kann nicht mehr getauscht werden. Der Inquisitor kann das zuletzt gewählte Gemeinschaftstalent täglich in Höhe seines WE-Modifikators austauschen.

Verderben (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Inquisitor als Schnelle Aktion seinen Waffen die Besondere Fähigkeit Verderben verleihen. Er muss dabei eine Kreaturenart auswählen (und eine Unterart, falls er als Kreaturenart Humanoider oder Externar wählt). Die ausgewählte Kreaturenart kann als Schnelle Aktion geändert werden. Diese Fähigkeit ist nur aktiv, während der

Inquisitor die Waffen hält. Wenn er sie fallen lässt oder entwaffnet wird, verlieren seine Waffen die Fähigkeit, bis er sie wieder in Händen hält (sofern die Wirkungsdauer noch nicht abgelaufen ist). Die Wirkungsdauer entspricht einer Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Inquisitor. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Lügen erkennen (ZF): Ab der 5. Stufe kann der Inquisitor täglich für eine Anzahl von Runden entsprechend seiner Stufe als Inquisitor *Lügen entdecken* (wie der gleichnamige Zauber) wirken. Diese Runden müssen nicht direkt aufeinander folgen. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Augenblickliche Aktion.

Zweiter Richtspruch (AF): Ab der 8. Stufe kann der Inquisitor beim Einsatz seiner Fähigkeit Richtspruch zwei verschiedene Richtsprüche anstatt nur einem auswählen. Dies verbraucht nur eine seiner täglichen Anwendungen seiner Fähigkeit Richtspruch. Als Schnelle Aktion kann er ebenfalls einen dieser beiden Richtsprüche gegen einen anderen austauschen.



Standhaft (AF): Ab der 11. Stufe kann der Inquisitor seine geistige und körperliche Widerstandskraft nutzen, um bestimmte Angriffe abzuwehren. Wenn ihm ein Willens- oder Zähigkeitswurf gegen einen Effekt gelingt, der normalweise bei einem erfolgreichen Rettungswurf einen geringeren Effekt hätte, entgeht er dem Effekt komplett. Diese Fähigkeit kann nur eingesetzt werden wenn der Inquisitor Leichte Rüstung, Mittelschwere Rüstung oder keine Rüstung trägt. Ein hilfloser Inquisitor kann keinen Vorteil aus dieser Fähigkeit ziehen.

Mächtiges Verderben (ÜF): Ab der 12. Stufe erhöht sich der Zusatzschaden des Inquisitors, wenn er die Fähigkeit Verderben einsetzt, auf +4W6 gegen Kreaturen der ausgewählten Art.

Schwachstelle ausnutzen (AF): Ab der 14. Stufe lernt der Inquisitor, jede sich bietende Gelegenheit zu seinem Vorteil einzusetzen. Wenn der Inquisitor einen Kritischen Treffer erzielt, ignoriert er jegliche Schadensreduzierung, welche das Ziel hat. Sollte das Ziel über Regenerationsfähigkeiten verfügen, verliert es diese für die Runde die auf dem Kritischen Treffer folgt (in dieser Runde kann das Ziel normal sterben). Wesen, deren Regeneration ständig aktiv ist, sind gegen diese Fähigkeit immun. Sollte der Inquisitor einem Wesen Energieschaden zufügen, welches durch die gewählte Energieart verwundbar ist, erhöht sich der Schaden um +1 pro Schadenswürfel.

Dritter Richtspruch (AF): Ab der 16. Stufe kann der Inquisitor bei Einsatz seiner Fähigkeit Richtspruch drei verschiedene Richtsprüche anstelle von zweien wählen. Er kann als Schnelle Aktion einen dieser Richtsprüche austauschen.

Henker (AF): Auf der 17.Stufe lernt der Inquisitor, seine Richtsprüche zu konzentrieren. Wenn er von seiner Fähigkeit Richtspruch Gebrauch macht, muss er einen Richtspruch auswählen, für dessen verliehene Boni er dann als fünf Stufen höher gilt. Im Gegensatz zu anderen Richtsprüchen kann er einen durch diese Fähigkeit verbesserten Richtspruch nicht auswechseln, solange er aktiv ist.

Wahrer Richtspruch (ÜF): Auf der 20.Stufe kann der Inquisitor im Kampf einen Wahren Richtspruch gegen einen Feind aussprechen. Wenn der Inquisitor eine seiner Richtspruch-Fähigkeiten einsetzt, kann er als Schnelle Aktion den Wahren Richtspruch über seinen Gegner fällen. Dadurch kann er einen einzelnen Nah- oder Fernkampfangriff (sofern der Gegner nicht weiter als 9 m von ihm entfernt ist) gegen einen seiner Gegner ausführen. Bei einem erfolgreichen Treffer fügt er dem Ziel normalen Schaden zu. Zusätzlich muss das Ziel jedoch einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Inquisitors + den WE-Modifikator des Inquisitors bestehen, andernfalls stirbt es augenblicklich. Sobald diese Fähigkeit eingesetzt worden ist, kann der Inquisitor einen Wahren Richtspruch für 1W4 Runden nicht wieder anwenden. Unabhängig davon ob das Ziel den Rettungswurf schafft oder nicht, ist es für die nächsten 24 Stunden gegen die Fähigkeit Wahrer

Richtspruch dieses Inquisitors immun.

Böse, Chaotische, Gute und Rechtschaffene Zauber: Ein Inquisitor kann keinen Zauber wirken, dessen Gesinnung seiner oder der seiner Gottheit (falls er eine anbetet) entgegensteht. Zauber, die eine bestimmte Gesinnung voraussetzen, sind mit einer entsprechenden Bezeichnung in der Zauberbeschreibung versehen.

Ehemalige Inquisitoren

Ein Inquisitor, der sich korrumpieren lässt oder seine Gesinnung zu einer ihm verbotenen Gesinnung ändert, verliert alle Zauber und die Fähigkeit Richtspruch. Er kann nicht weiter als Inquisitor aufsteigen, ehe er Buße getan hat (siehe den Zauber *Buße*).

Inquisitorenzauber

Inquisitoren haben Zugang zu den folgenden Zaubern. Zauber die mit einem Sternchen * versehen sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches.

Inquisitorenzauber des 0. Grades (Gebete) – *Ausbluten, Aussieben*, Benommenheit, Brandzeichen*, Gift entdecken, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen, Resistenz, Säurespritzer, Stabilisieren, Tugend, Untote schwächen, Wasser erschaffen.*

Inquisitorenzauber des 1. Grades – *Alarm, Befehl, Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Fesseln sprengen*, Furcht bannen, Furcht verursachen, Göttliche Gunst, Gutes entdecken, Heiligtum, Leichte Wunden heilen, Leichte Wunden verursachen, Magische Waffe, Rascher Rückzug, Rechtschaffenes entdecken, Schild des Glaubens, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Segnen, Selbstverkleidung, Sprachen verstehen, Unermüdliche Verfolgung*, Unheil, Untote entdecken, Vor Untoten verstecken, Verfluchen, Wasser entweihen, Wasser weihen, Zielsicherer Schlag, Zorn*.*

Inquisitorenzauber des 2. Grades – *Anderen schützen, Aura verfolgen*, Beichte*, Beistand, Bluthund*, Dunkelheit, Ehrfurchtgebietende Waffe*, Energien widerstehen, Fallen finden, Fesseln, Flammen der Gläubigen*, Gedanken wahrnehmen, Gefühle besänftigen, Gesinnung verbergen, Gift verzögern, Heilige Bande*, Klagelied des Geisterbanns*, Klopfen, Lähmung aufheben, Mittelschwere Wunden heilen, Mittelschwere Wunden verursachen, Oppositionsresistenz*, Ort entweihen, Ort weihen, Person festhalten, Silberzunge*, Stille, Tadel*, Teilweise Genesung, Totenglocke, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Verhalten durchschauen*, Waffe des Glaubens, Waffengesinnung, Windgeflüster, Zone der Wahrheit, Zungen.*

Inquisitorenzauber des 3. Grades – *Arkaner Blick, Auge des Jägers*, Austreiben*, Dauerhafte Flamme, Dimensionsanker, Eitern*, Erscheinung bannen*, Fluch brechen, Gebet, Gedanken suchen*, Gegenstand aufspüren, Gegenstand verbergen, Gerechte Kraft*, Geschichte des Blutes*, Gleißendes Licht, Glyphe der Abwehr, Heldenmut, Konzentrierte Aktion*, Krankheit kurieren, Mächtige Magische Waffe, Magie bannen, Magisches Schutzgewand, Mit Toten sprechen, Schärfen, Schutz der Gläubigen*, Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Chaos, Schutzkreis gegen Gutes, Schutz vor Energien, Schutzkreis gegen Ordnung, Schwere Wunden heilen, Schwere Wunden verursachen, Tageslicht, Tiefere Dunkelheit, Unauffindbarkeit, Unsichtbarkeit aufheben, Untote festsetzen, Verborgene Nachrichten*, Vergeltung*.*

Inquisitorenzauber des 4. Grades – *Anprangern*, Ausspähung entdecken, Bestrafung*, Bewegungsfreiheit, Chaoshammer, Erzwungene Reue*, Feiglings Leid*, Furcht, Fortschicken, Genesung, Geteilter Zorn*, Gift neutralisieren, Göttliche Macht, Heiliger Schlag, Immunität gegen Zauber, Kritische Wunden heilen, Kritische Wunden verursachen, Lügen erkennen, Mächtige Unsichtbarkeit, Mächtiges Brandzeichen*, Monster festhalten, Rüstung entweihen*, Rüstung weihen*, Schlafwandeln*, Schwächere Geas, Steinhaut, Todesschutz, Unermüdliche Verfolger*, Unheilige Plage, Verständigung, Weissagung, Zorn der Ordnung.*

Inquisitorenzauber des 5. Grades – *Böses bannen, Buße, Chaotisches bannen, Entweihen, Flammenschlag, Geas/Auftrag, Gerechte Macht, Gutes bannen, Heiliges Gespräch, Mächtiger Befehl, Mal der Gerechtigkeit, Massen-Klagelied des Geisterbanns*, Massen-Leichte Wunden heilen, Massen-Leichte Wunden verursachen, Massen-Tadel*, Nachhallender Schlag*, Rechtschaffenes bannen, Telepathisches Band, Unwilliger Schild*, Verbannung, Verzauberung brechen, Wahrer Blick, Weihen, Zauberresistenz, Zerstörende Waffe.*

Inquisitorenzauber des 6. Grades – *Abstoßung, Blasphemie, Diktum, Heldenmahl, Heiliges Wort, Heilung, Klingenbarriere, Leid, Mächtige Glyphe der Abwehr, Mächtige Magie bannen, Massen-Eitern*, Massen-Mittelschwere Wunden heilen, Massen-Mittelschwere Wunden verursachen, Reinigung*, Sagenkunde, Tod den Untoten, Todeskreis, Weg finden, Wort des Chaos, Zutritt verwehren.*

Mystiker

Die Götter wirken durch viele Diener, doch keiner davon ist so geheimnisvoll wie der Mystiker. Dem Mystiker wird ohne seine Zustimmung göttliche Macht verliehen, denn er ist vom Schicksal auserwählt, über Fähigkeiten zu gebieten, die er selbst nicht vollständig versteht.

Anders als ein Kleriker, der seine Magie aus der Verehrung einer Gottheit bezieht, erhält der Mystiker seine Fähigkeiten aus vielen Quellen, insbesondere den Gottheiten, welche seine Ideale unterstützen. Anstatt eine einzige Quelle zu verehren, ehrt der Mystiker alle Götter, die seinen Glauben teilen. Während manche die Fähigkeiten des Mystikers als Gabe sehen, betrachten andere sie als Fluch, der das Leben des Auserwählten auf unvorhersehbare Weise für immer verändert.

Rolle: Mystiker schließen sich in der Regel keiner Kirche oder Tempel an. Sie bevorzugen es, allein oder mit einer Gruppe gleichgesinnter Individuen umher zu ziehen. Mystiker benutzen ihre Zauber und Offenbarungen, meist um ihr Mysterium besser verstehen zu lernen, sei es, indem sie große Schlachten bestreiten oder sich um die Armen und Kranken kümmern.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Mystikers sind: Beruf (WE), Diplomatie (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Motiv erkennen (WE), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN). Zusätzlich erhält der Mystiker Klassenfertigkeiten entsprechend seines ausgewählten Mysteriums.

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Tabelle 2-5: Mystiker (MYS)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1	+0	+0	+2	+0	Mysterium, Mystikerfluch, Offenbarung, Stoßgebete	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0	Mysteriumszauber	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+1	Offenbarung	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+1	Mysteriumszauber	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+1	–	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+2	Mysteriumszauber	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+2	Offenbarung	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+2	Mysteriumszauber	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+3	–	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+3	Mysteriumszauber	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+3	Offenbarung	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+4	Mysteriumszauber	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+4	–	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+4	Mysteriumszauber	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Offenbarung	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Mysteriumszauber	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	–	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+13/+8/+3	+6	+11	+5	Mysteriumszauber	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Offenbarung	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Letzte Offenbarung	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Mystikers:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Mystiker sind im Umgang mit einfachen Waffen, Leichter Rüstung, Mittelschwerer Rüstung und Schilden (außer Turmschilden) geübt. Einige Offenbarungen gewähren zusätzliche Umgangsmöglichkeiten.

Zauber: Ein Mystiker wirkt göttliche Zauber von der Liste der Klerikerzauber (siehe Seiten 226–230 des *Pathfinder Grundregelwerks*). Er kann diese Zauber wirken, ohne sie vorher vorbereiten zu müssen. Um einen Zauber des entsprechenden Grades lernen oder wirken zu können, muss der Mystiker über ein Charisma von mindestens 10 + Grad des Zaubers verfügen. Der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf gegen den Zauber eines Mystikers ist 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Mystikers.

Wie andere Zauberkundige auch, kann auch der Mystiker nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern am Tag wirken. Seine tägliche Anzahl von Zaubern wird in Tabelle 2–5 angegeben. Besitzt der Mystiker einen hohen Charismawert, erhält er außerdem noch zusätzliche Zauber (siehe Tabelle 1–3 im *Pathfinder Grundregelwerk*).

Anders als bei anderen göttlichen Zauberkundigen ist die Zauberauswahl eines Mystikers stark eingeschränkt. Ein Mystiker beginnt das Spiel mit vier bekannten Zaubern des Grades 0. und zwei bekannten Zaubern des 1. Grades nach Wahl des Spielers. Mit jeder neuen Klassenstufe als Mystiker erhält er einen oder mehrere neue Zauber wie in Tabelle 2–6 angegeben. Anders als die täglichen Zauber wird diese Anzahl nicht durch den Charismawert des Mystikers beeinflusst; die Anzahl auf Tabelle 2–6 ist somit fest.

Zusätzlich zu diesen Zaubern fügt der Mystiker alle Zauber mit der Bezeichnung *Wunden heilen* oder *Wunden verursachen* in ihrem Zaubernamen zur Liste der ihm bekannten Zauber hinzu, sobald der Mystiker sie wirken kann. Die Auswahl, ob Heil- oder Schadenszauber hinzugefügt werden, fällt der Mystiker auf der 1. Stufe. Sie kann nicht mehr geändert werden.

Mit Erreichen der 4. Stufe, und auf jeder geraden Stufe danach (6. Stufe, 8. Stufe usw.) kann der Mystiker sich entscheiden, an der Stelle eines ihm bekannten Zaubers einen neuen Zauber zu erlernen. Der Mystiker verliert den alten Zauber und erlernt den neuen Zauber. Der Grad des neuen Zaubers muss dem des alten Zaubers entsprechen. Der Mystiker darf auf einer bestimmten Stufe nur einen einzigen Zauber tauschen und muss diese Entscheidung treffen, wenn er für diese Stufe neue Zauber erhält. Er kann weder *Wunden heilen*- noch *Wunden verursachen*-Zauber zum austauschen nutzen, noch kann er Zauber austauschen, die ihm über sein Mysterium gewährt wurden. Anders als ein Kleriker muss ein Mystiker seine Zauber nicht vorbereiten. Es kann jeden bekannten Zauber wirken, vorausgesetzt er hat seine tägliche Anzahl an Zaubern dieses Grades noch nicht voll ausgeschöpft. Mystiker benötigen keinen göttlichen Fokus für Zauber, die einen solchen als Komponente voraussetzen.

Mysterium: Jeder Mystiker erhält seine Zauber und Fähigkeiten von einem göttlichen Mysterium. Dieses Mysterium gewährt zudem zusätzliche Klassenfertigkeiten und andere Besondere Fähigkeiten. Dieses Mysterium kann die Hingabe an ein Ideal repräsentieren, an eine Gottheit gerichtete Gebete, welche dieses Konzept unterstützt, oder eine natürliche Berufung sein, für eine Sache einzutreten. Beispielsweise könnte ein Mystiker mit dem Mysterium der Wellen am Meer geboren worden sein und einen natürlichen Drang verspüren, die Götter der Meere, Flüsse und Seen zu verehren, egal, ob sie gütig oder niederträchtig sind. Unabhängig von der Quelle, manifestiert sich das Mysterium auf verschiedene Weisen, während der Mystiker mächtiger wird und Stufen aufsteigt. Der Mystiker muss ein Mysterium auf der

1. Stufe auswählen, diese Entscheidung kann anschließend nicht mehr verändert werden.

Auf der 2. Stufe und alle zwei weiteren Stufen danach erlernt der Mystiker einen neuen Zauber abhängig von seinem gewählten Mysterium. Diese Zauber erlernt er zusätzlich zu den auf Tabelle 2–6 angegebenen Zaubern. Diese Zauber können auf späteren Stufen nicht für andere Zauber eingetauscht werden.

Mystikerfluch (AF): Jeder Mystiker ist mit einem Fluch belegt. Dieser kommt jedoch sowohl mit einem Vorteil, als auch einem Nachteil daher. Auf der 1. Stufe wählt der Mystiker einen Fluch aus, dessen Wahl nicht mehr verändert werden kann. Nur durch die Hilfe einer Gottheit, oder eines ähnlich mächtigen Wesens, kann der Fluch vom Mystiker genommen werden. Jeder Mystiker muss einen der folgenden Flüche auswählen:

Getrübte Sicht: Deine Augen sind milchig und es fällt dir schwer zu sehen. Du kannst nichts sehen, was sich weiter als 9 m entfernt befindet, aber du kannst dafür sehen, als hättest du Dunkelsicht. Auf der 5. Stufe erhöht sich die Sichtweite auf 18 m. Auf der 10. Stufe erhältst du Blindgespür mit einer Reichweite von 9 m. Auf der 15. Stufe erhältst du Blindsicht mit einer Reichweite von 4,50 m.

Heimgesucht: Böswillige Geister folgen dir, wo immer du dich hin begibst, und verursachen kleinere Unfälle und seltsame Vorfälle (beispielsweise unerwartete Windstöße, kleine Gegenstände, die sich von selbst bewegen, oder leise Geräusche). Du benötigst eine Standard-Aktion, um einen Gegenstand hervor zu holen, sofern es nicht schon normalerweise länger dauern würde (ausgenommen sind hiervon Komponenten zum Zaubern, diese können wie gewöhnlich genutzt werden). Jeder Gegenstand, den du fallen lässt, landet 3 m von dir entfernt in einer zufälligen Richtung. Füge die Zauber *Magierhand* und *Geisterhaftes Geräusch* zur Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Auf der 10. Stufe kannst du zusätzlich noch *Telekinese* hinzufügen und auf der 15. Stufe *Schwerkraft umkehren*.

Lahm: Eines deiner Beine weist eine dauerhafte Verletzung auf, welche deine Bewegungsrate um 3 m senkt (bei Mystikern der Größenkategorie Klein sinkt sie um 1,50 m). Deine Bewegungsrate wird jedoch niemals aufgrund von Belastung reduziert. Ab der 5. Stufe bist du immun gegen den Zustand Erschöpfung, aber nicht gegen Entkräftung. Ab der 10. Stufe wird deine Bewegungsrate nicht mehr durch Rüstungen reduziert. Ab der 15. Stufe bist du immun gegen Entkräftung.

Schwindsüchtig: Dein Körper verrottet langsam. Du erhältst einen Malus von –4 auf alle Fertigkeitswürfe, die auf Charisma basieren, außer Einschüchtern. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten. Ab der 5. Stufe bist du immun gegen den Zustand Kränkelnd, aber nicht gegen Übelkeit. Ab der 10. Stufe bist du immun gegen Krankheiten. Ab der 15. Stufe bist du immun gegen Übelkeit.

Taub: Du kannst nicht hören und erleidest alle üblichen Nachteile dafür. Du kannst alle deine Zauber so wirken, als wären sie mit dem Talent Lautlos zaubern modifiziert, ohne dass dies ihren Grad oder ihren Zeitaufwand erhöht. Auf der 5. Stufe erhältst du einen Kompetenzbonus von +3 auf alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, die nicht auf Gehör basieren, und der Malus aufgrund deiner Taubheit auf deine Initiative wird auf –2 gesenkt. Auf der 10. Stufe erhältst du die Fähigkeit Geruchssinn und erleidest keine Abzüge mehr auf deine Initiative durch deine Taubheit. Auf der 15. Stufe erhältst du die Fähigkeit Erschütterungssinn mit einer Reichweite von 9 m.

Zungen: Wenn du angespannt bist, oder dich unwohl fühlst, sprichst du in einer anderen Sprache. Wähle eine dieser Sprachen aus: Abyssisch, Aklo, Aquatisch, Aural, Celestisch, Ignal, Infernalisch oder Terral. Wenn du in einen Kampf verwickelt bist, kannst du nur diese ausgewählte Sprache sprechen und verstehen. Das beeinflusst zwar nicht deine Fähigkeit zu zaubern, doch es beeinträchtigt unter Umständen Zauber, die auf gewissen Sprachen basieren. Du erhältst die ausgewählte Sprache als Bonussprache. Auf der 5. Stufe wählst du eine zusätzliche Sprache, die du im Kampf sprechen kannst, und fügst sie zu deinen bekannten Sprachen hinzu. Ab der 10. Stufe kannst du selbst im Kampf alle Sprachen verstehen als stündest du unter dem Zauber *Zungen*. Ab der 15. Stufe kannst du jede Sprache sprechen und verstehen, nur ist deine Aussprache im Kampf immer noch eingeschränkt.

Stoßgebete: Der Mystiker erlernt eine Anzahl von Stoßgebeten (Zauber des Grades 0.), wie auf Tabelle 2–6 unter „Bekannte Zauber“ angegeben. Diese Zauber werden normal gewirkt, nur dass sie nicht verbraucht werden und erneut eingesetzt werden können.

Offenbarung: Auf der 1., der 3. und danach alle vier weiteren Stufen (7. Stufe, 11. Stufe, usw.) enthüllt sich dem Mystiker ein neues Geheimnis seines Mysteriums, welches ihm neue Fähigkeiten verleiht. Der Mystiker muss eine Offenbarung von der Liste der verfügbaren Offenbarungen seines Mysteriums auswählen. Sollte eine Offenbarung erst auf einer späteren Stufe ausgewählt werden, erhält der Mystiker alle Fähigkeiten und Boni entsprechend seiner aktuellen Stufe. Wenn nichts anderes angegeben wird, ist das Einsetzen der Fähigkeit einer Offenbarung eine Standard-Aktion.

Tabelle 2-6: dem Mystiker bekannte Zauber

	Bekannte Zauber									
Stufe/Grad	**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

Letzte Offenbarung: Auf der 20. Stufe erfährt der Mystiker die Letzte Offenbarung seines Mysteriums und erhält so beeindruckende Fähigkeiten. Die Art der Boni hängen von dem gewählten Mysterium des Mystikers ab.

MYSTERIEN

Jeder Mystiker muss eines der folgenden Mysterien auswählen. Sofern nicht anders vermerkt, ist der SG eines Rettungswurfes gegen diese Offenbarungen 10 + ½ Stufe des Mystikers + CH-Modifikator des Mystikers. Zauber die mit einem Sternchen * markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches.

Firmament

Gottheiten: Desna, Gozreh, Pharasma, Sarenrae.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Firmaments fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Fliegen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Arkanes) hinzu.

Mysteriumszauber: *Sprühende Farben* (2.), *Hypnotisches Muster* (4.), *Tageslicht* (6.), *Regenbogenmuster* (8.), *Überlandflug* (10.), *Kugelblitz* (12.), *Regenbogenspiel* (14.), *Sonnenfeuer* (16.), *Meteoritenschwarm* (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Firmaments kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Beeindruckende Darbietung (ÜF): Du formst eine phantastische Darstellung der Mysterien des Nachthimmels, welche alle Betrachter in ihren Bann zieht. Bei jedem Wesen, dass von deinen Illusionszaubern (nur bildliche Darstellungen) betroffen ist, werden die Trefferwürfel, zur Bestimmung des Zaubereffektes, um deinen CH-Modifikator (falls positiv) gesenkt.

Bewohner der Dunkelheit (ZF): Einmal am Tag kannst du deine Gedanken in die Leere zwischen den Welten aussenden, um die Aufmerksamkeit eines furchtbaren außerweltlichen Wesens zu wecken. Der Bewohner der Dunkelheit verhält sich, als hättest du den Zauber *Tödliches Phantom* gewirkt. Ab der 17. Stufe kann der Bewohner der Dunkelheit von mehr als einem Wesen wahrgenommen werden, so als hättest du *Unheimliches Schicksal* gewirkt. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können

Interstellare Leere (ÜF): Du kannst die eisigen Tiefen des äußeren Raumes herbeirufen, um deine Feinde mit furchtbarer Kälte zu erfüllen. Als Standard-Aktion wird ein Ziel innerhalb von 9 m in die Leere gehüllt und nimmt 1W6 Punkte Kälteschaden pro Stufe des Mystikers. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden. Ab der 10. Stufe ist die Leere so extrem, dass Gegner, denen der Rettungswurf misslingt, ermüdet sind. Ab der 15. Stufe sind Wesen, denen ihr Rettungswurf misslingt, für eine Runde erschöpft und betäubt. Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen und ab der 10. Stufe ein weiteres Mal.

Lockruf des Firmaments (ÜF): Deine Verbindung zum Firmament ist so stark, dass deine Füße kaum noch den Boden berühren. Ab der 1. Stufe hinterlässt du keine Spuren mehr. Ab der 5. Stufe kannst du bis zu 15 cm über dem Boden und sogar der Oberfläche von Flüssigkeiten schweben. Auf der 10. Stufe erhältst du für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Mystiker die Fähigkeit *Fliegen* (wie der gleichnamige Zauber). Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgen, werden jedoch in Einheiten von jeweils einer Minute berechnet.

Macht der Sterne (ÜF): Wenn du nachts zum offenen Himmel hinaufschaust, bist du imstande, genau deinen Standort zu bestimmen. Solange der Nachthimmel für dich sichtbar ist, kannst du deinen CH-Modifikator zu deinem WE-Modifikator bei allen auf Weisheit basierenden Würfen hinzuaddieren. Zusätzlich kannst du einmal pro Nacht im Freien einen Zauber wirken, als wäre er durch eines der Talente Zauber ausdehnen, Zauberreichweite erhöhen, Lautlos zaubern oder Gestenlos zaubern verändert worden, ohne den Grad des Zaubers oder den Zeitaufwand erhöhen zu müssen.

Mondscheinbrücke (ÜF): Du zauberst eine Brücke aus schimmerndem Mondlicht herbei. Diese ist 3 m breit, beginnt neben deiner Position und reicht 3 m pro eine deiner Stufen als Mystiker in jede beliebige Richtung. Der Pfad besteht so lange, bis du ihn überquert hast oder 24 Stunden verstrichen sind, je nachdem was zuerst geschieht. Du kannst täglich eine Mondscheinbrücke mit einer Häufigkeit in Höhe deines CH-Modifikators herbeizaubern. Sollte die Brücke angegriffen werden, so behandle sie wie eine *Energiewand*.

Mondscheinmantel (ÜF): Dein natürliches Verständnis für den Mond macht dich immun gegenüber Lykanthropie. Zudem kannst du mit einem erfolgreichen Berührungsangriff die Verbindung eines Lykanthropen zum Mond unterbrechen, wodurch du den Lykanthropen für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Mystiker in seine humanoide Gestalt zurück zwingst. Ab der 5. Stufe kannst du mit dieser Fähigkeit andere zwingen, in *Wut* zu verfallen, wie durch den gleichnamigen Zauber (ohne Rettungswurf). Diese Fähigkeit wird durch einen Berührungsangriff im Nahkampf eingesetzt. Du kannst sie ab der 5. Stufe einmal am Tag und für alle weiteren fünf Stufen jeweils ein weiteres Mal pro Tag einsetzen. Bei jedem Einsatz dieser Fähigkeit kannst du nur eine Kreatur in *Wut* verfallen lassen.

Sternenkarte (AF): Deine umfangreichen Notizen enthalten eine detailgetreue Abbildung des Nachthimmels aus kunstvollem Gekritzel und arkanen mathematischen Formeln. Einmal pro Tag kannst du 10 Minuten lang über deiner Karte meditieren, um in den Genuss des Zaubers *Heiliges Gespräch* zu gelangen. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können

Sternenmantel (ÜF): Du rufst einen Mantel aus dem Leuchten der Sterne herbei, welcher dir einen Rüstungsbonus von +4 verleiht. Auf der 7. Stufe und alle vier weiteren Stufen steigt dieser Bonus um +2. Ab der 13. Stufe verleiht die Rüstung dir SR 5/Hieb. Du kannst den Mantel jeden Tag für 1 Stunde pro Stufe als Mystiker tragen. Dies muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils einer Stunde berechnet.

Sternschnuppen (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du eine Energiekugel bis zu 18 m weit verschießen, welche in einem Radius von 1,50 m explodiert und 1W4 Punkte Feuerschaden pro Stufe des Mystikers verursacht. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Du kannst pro Tag eine Energiekugel abschießen sowie eine weitere ab der 5. Stufe und für alle fünf Stufen des Mystikers. Du kannst auch mehrere Kugeln gleichzeitig verschießen, allerdings erleiden Wesen, die von mehr als einer Explosion gleichzeitig getroffen werden, nur Schaden durch eine Energiekugel.

Letzte Offenbarung: Wenn du die 20. Stufe erreichst, erlangst

du durch deine Verbindung zum Nachthimmel eine perfekte Harmonie mit dem Universum. Du erhältst einen Bonus auf alle Rettungswürfe in Höhe deines CH-Modifikators. Du stabilisierst dich automatisch, solltest du unter 0 Trefferpunkte fallen, bist immun gegen Furchteffekte und bestätigst automatisch alle kritischen Treffer. Solltest du sterben, wirst du 3 Tage später als Sternenkind wiedergeboren, das innerhalb von 7 Tagen zu einem Erwachsenen wird (behandle dies wie den Zauber *Wiedergeburt*).

Flammen

Gottheiten: Asmodeus, Sarenrae.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Flammen fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Akrobatik, Auftreten, Einschüchtern und Klettern hinzu.

Mysteriumszauber: *Brennende Hände* (2.), *Energien widerstehen* (4.), *Feuerball* (6.), *Feuerwand* (8.), Monster herbeizaubern V (nur Feuerelementare (10.), *Feuersaat* (12.), *Feuersturm* (14.), *Flammende Wolke* (16.), *Feurige Gestalt** (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Flammen kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Aschetanz (AF): Deine Grundbewegungsrate erhöht sich um +3 m. Auf der 5. Stufe erhältst du Behände Bewegung als Bonustalent, auf der 10. Stufe Geschmeidige Bewegung. Du musst nicht die Voraussetzungen dieser beiden Talente erfüllen. Ein Mystiker mit dem Fluch: Lahm kann diese Offenbarung nicht wählen.

Brennende Magie (ÜF): Wenn einem Wesen ein Rettungswurf gegen einen deiner Zauber misslingt und es als Folge Feuerschaden erhält, fängt es an zu brennen. Sobald die brennende Kreatur mit ihrem nächsten Zug beginnt, verursacht das Feuer 1 Punkt Feuerschaden pro Grad des Zaubers. Das Feuer hält 1W4 Runden an, kann aber durch eine Bewegungsaktion gelöscht werden, sofern der brennenden Kreatur ein Reflexwurf gegen den SG des ursprünglichen Zaubers gelingt. Mit einer Standard-Aktion kann man die Kreatur mit Wasser übergießen, wodurch sie einen Bonus von +2 auf diesen Rettungswurf erhält. Wenn man sie komplett in Wasser taucht, wird das Feuer automatisch gelöscht. Zauber, die keinen Rettungswurf erlauben, lassen eine Kreatur nicht Feuer fangen.

Feuer widerstehen (AF): Du erhältst Feuerresistenz 5. Diese Resistenz erhöht sich auf der 5. Stufe auf 10 und auf der 11. Stufe auf 20. Auf der 17. Stufe erhältst du Immunität gegen Feuer.

Feuerschwingen (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du ein Paar feuriger Schwingen an dir erscheinen lassen, welche dir eine Flugbewegungsrate von 18 m und eine durchschnittliche Manövrierfähigkeit gewähren. Du kannst diese Flügel täglich für die Dauer einer Minute für je eine deiner Stufen als Mystiker verwenden. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils einer Minute abgerechnet. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Feuersturm (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du Flammen um dich herum hervorbrechen lassen. Pro Stufe als Mystiker kannst du einen Würfel aus Flammen mit einer Seitenlänge von 3 m erschaffen. Diese Würfel kannst du beliebig anordnen, aber jeder Würfel muss mindestens an einen anderen angrenzen und mindestens einer davon muss an dich angrenzen. Jedes Wesen, das von diesen Flammen erfasst wird, erhält 1W6 Punkte Feuerschaden für je eine deiner Stufen als Mystiker. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Das Feuer besteht für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators. Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Tag anwenden. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Feuerodem (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Flammenkegel von 4,50 m aus deinem Mund schießen lassen. Diese Flammen verursachen 1W4 Punkte Feuerschaden pro Stufe des Mystikers. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich anwenden sowie ab der 5. Stufe und danach allen weiteren fünf Stufen jeweils ein weiteres



Mal. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Flammengestalt (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du die Gestalt eines Kleinen Feuerelementars annehmen, wie durch den gleichnamigen Zauber *Elementargestalt I*. Ab der 9. Stufe kannst du die Gestalt eines Mittelgroßen Feuerelementars annehmen, wie durch den Zauber *Elementargestalt II*. Ab der 11. Stufe kannst du die Gestalt eines Großen Feuerelementars annehmen, wie durch den Zauber *Elementargestalt III*. Ab der 13. Stufe kannst du die Gestalt eines Riesigen Feuerelementars annehmen, wie durch den Zauber *Elementargestalt IV*. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag anwenden, die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde pro deiner Stufe als Mystiker. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Flammenhauch (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der 1W6 Punkte Feuerschaden +1 Punkt Feuerschaden für je zwei deiner Stufen als Mystiker verursacht. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Ab der 11. Stufe wird jede Waffe, die du benutzt, zu einer *Aufflammenden* Waffe.

Flammensicht (ÜF): Du kannst, solange die Lichtverhältnisse ausreichen, durch Feuer, Nebel und Rauch sehen ohne Abzüge zu erleiden. Ab der 7. Stufe kannst du durch jedes Feuers blicken, das sich nicht mehr als 3 m pro deiner Stufe als Mystiker von dir entfernt befindet, als ob du den Zauber *Hellsicht* wirken würdest. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Hitzeaura (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du Hitzewellen von deinem Körper ausgehen lassen. Diese Hitze verursacht bei allen Kreaturen innerhalb von 3 m 1W4 Punkte Feuerschaden für je zwei deiner Stufen als Mystiker (Minimum 1W4). Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Zusätzlich flimmert und verschwimmt deine Gestalt und erhältst du 20% Tarnung bis du wieder in der nächsten Runde am Zug bist. Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich anwenden sowie ab der 5. Stufe und danach allen weiteren fünf Stufen jeweils ein weiteres Mal.

Letzte Offenbarung: Wenn du die 20. Stufe erreichst, wirst du zu einem wahren Meister der Flammen. Du kannst jedes der folgenden Talente auf jeden Feuerzauber anwenden, ohne den Grad des Zauber oder den Zeitaufwand erhöhen zu müssen: Zauber ausdehnen, Zauberreichweite erhöhen, Lautlos zaubern oder Gestenlos zaubern. Du musst diese Talente nicht besitzen, um diese Fähigkeit einsetzen zu können.

Gebeine

Gottheiten: Norgober, Pharasma, Urgathoa

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Gebeine fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Bluffen, Einschüchtern, Heimlichkeit und Verkleiden hinzu.

Mysteriumszauber: *Furcht auslösen* (2.), *Falsches Leben* (4.), *Tote beleben* (6.), *Furcht* (8.), *Schneller Tod* (10.), *Todeskreis* (12.), *Untote kontrollieren* (14.), *Verdorren* (17.), *Wehgeschrei der Todesfee* (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Gebeine kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Geistwandeln (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du körperlos und unsichtbar werden. In dieser Gestalt kannst du dich in jede Richtung und durch alle Objekte, die nicht aus Energie bestehen, hindurch bewegen. Du kannst in dieser Gestalt keine andere Aktion ausführen als dich zu bewegen. Du kannst diese Gestalt eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Mystiker aufrechterhalten, du kannst diesen Effekt jedoch auch schon vorher als Standard-Aktion beenden. Du kannst diese Fähigkeit auf der 11. Stufe einmal täglich anwenden und zweimal täglich auf der 15. Stufe. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Klaffende Wunden (ÜF): Wenn eine Kreatur negativen Energieschaden durch deine Zauber oder Fähigkeiten erhält (beispielsweise durch *Leichte Wunden verursachen* oder die Offenbarung Todeshauch), beginnt sie auszubluten. Dadurch verliert sie jede weitere Runde 1 Schadenspunkt. Ab der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen erhöht sich dieser Schaden um weitere +1. Das Ausbluten kann durch einen Fertigkeitswurf auf Heilkunde gegen SG 15 oder jeden Effekt, der Schaden heilt, gestoppt werden.

Knochenrüstung (ÜF): Du kannst eine Rüstung aus Knochen beschwören, die dir einen Rüstungsbonus von +4 verleiht. Auf der 7. Stufe und alle vier Stufen danach erhöht sich dieser Bonus um weitere +2. Ab der 13. Stufe verleiht dir die Rüstung SR 5/Wucht. Du kannst diese Rüstung täglich für 1 Stunde für je eine deiner Stufen als Mystiker benutzen. Dies muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils einer Stunde abgerechnet.

Leben widerstehen (ÜF): Du wirst als untote Kreatur behandelt wenn du das Ziel positiver oder negativer Energie wirst. Du wirst von Untote vertreiben oder Untote befehligen oder anderen Effekten, die speziell auf untote Wesen abzielen, nicht betroffen, sofern du nicht wirklich ein Untoter bist. Ab der 7. Stufe erhältst du Resistenz gegen Fokussieren +2. Dieser Bonus erhöht sich um weitere +2 jeweils auf der 11. und der 15. Stufe.

Seelenzehrer (ÜF): Du kannst als Berührungsangriff auf Entfernung einen Strahl entfesseln, welcher bei einem Ziel eine negative Stufe verursacht und dich gleichzeitig um deine Stufe als Mystiker an Trefferpunkten heilt. Der Strahl hat eine Reichweite von 9 m. Diese negative Stufe hält für eine Anzahl von Minuten in Höhe deines CH-Modifikators an. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag anwenden, ab der 11. Stufe ein weiteres Mal und danach alle vier weiteren Stufen ein zusätzliches Mal. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Stimme des Grabes (ÜF): Du kannst *Mit Toten sprechen* (wie der gleichnamige Zauber), für eine Anzahl an Runden am Tag wirken, die deiner Stufe als Mystiker entsprechen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Ab der 5. Stufe und dann alle fünf weiteren Stufen erhält die tote Kreatur einen Malus von –2 auf ihren RW, um dem Effekt zu widerstehen.

Todeshauch (ÜF): Du kannst mit einem Berührungsangriff fürchterliche Wunden bei Kreaturen erscheinen lassen. Dieser Angriff verursacht 1W6 Punkte negativen Energieschaden +1 Punkt für je zwei Stufen als Mystiker. Wenn du diese Fähigkeit gegen eine untote Kreatur einsetzt, heilt sie Schaden und erhält für 1 Minute einen Bonus von +2 auf Resistenz gegen Fokussieren. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Todesnähe (ÜF): Du erhältst einen Innewohnenden Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten, geistesbeeinflussende Effekte und Gifte. Ab der 7. Stufe zählt dieser Bonus auch gegen Todeseffekte, Schlafeffekte und Betäubung. Auf der 11. Stufe steigt der Bonus auf +4.

Untote Diener (ÜF): Du erhältst Untote befehligen als Bonustalent. Du kannst täglich Negative Energie in Höhe deines CH-Modifikators +3 fokussieren (jedoch nur um untote Kreaturen zu befehligen). Du kannst andere Talente wählen, um diese Fähigkeit zu verbessern, wie beispielsweise Verbessertes Fokussieren, aber keine Talente, die diese Fähigkeit verändern würden, wie etwa Gesinnung fokussieren.

Untote rufen (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion ein einzelnes Skelett oder einen Zombie als Diener herbeizaubern. Die Trefferwürfel der untoten Kreatur entsprechen deiner Stufe als Mystiker. Die untote Kreatur bleibt für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators bei dir. Ab der 7. Stufe kannst du ein Blutskelett oder einen Schnellen Zombie herbeizaubern. Ab der 15. Stufe kannst du ein Verbessertes Skelett oder einen Verbesserten Zombie herbeizaubern. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag und ab der 10. Stufe ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

Letzte Offenbarung: Ab der 20. Stufe wirst du zu einem Meister des Todes. Einmal pro Runde kannst du *Ausbluten* oder *Stabilisieren* als Freie Aktion wirken. Wenn du unter 0 Trefferpunkte fällst, stabilisierst du dich automatisch. Du kannst beliebig oft *Tote beleben* wirken. Ebenfalls musst du dafür keine Materialkomponenten aufwenden, bist aber immer noch an die Begrenzung der Trefferwürfel, die du kontrollieren kannst, gebunden. Einmal am Tag kannst du *Wort der Macht: Tod* wirken, wobei der Zauber nur ein Wesen mit 150 oder weniger Trefferpunkten betreffen kann.

Leben

Gottheiten: Gozreh, Irori, Pharasma, Sarenrae.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Lebens fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Mit Tieren umgehen, Überlebenskunst und Wissen (Natur) hinzu.

Mysteriumszauber: *Untote entdecken* (2.), *Teilweise Genesung* (4.), *Gift neutralisieren* (6.), *Genesung* (8.), *Lebensatem* (10.), *Heilung* (12.), *Vollständige Genesung* (14.), *Massenheilung* (16.), *Wahre Auferstehung* (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Lebens kann aus folgenden Offenbarungen auswählen:

Energiegestalt (ÜF): Als Standard-Aktion kann du deinen Körper in reine Energie verwandeln, so dass du einem gold-weißen Feuerelementar ähnelst. In dieser Gestalt erhältst du die Unterart „Elementar“ und gibst ein warmes, freundliches Licht ab, welches die Lichtverhältnisse innerhalb von 3 m um eine Kategorie verbessert, bis hin zu normalem Licht. Jede untote Kreatur, die dich mit einer Nahkampfwaffe oder ihren eigenen körperlichen Angriffen trifft, verursacht den normalen Schaden, erleidet selbst aber 1W6 Schadenspunkte durch positive Energie + 1 Punkt für je eine deiner Stufen als Mystiker. Kreaturen mit Nahkampfwaffen, die Reichweite besitzen (Stangenwaffen u.a.) sind nicht betroffen. Falls du dich mit einer untoten Kreatur im Ringkampf befindest oder sie mit waffenlosen Schlägen oder natürlichen Waffen angreifst, kannst du diesen Schaden statt des normalen Angriffsschadens verursachen. Einmal pro Runde, wenn du in dieser Gestalt das Feld eines lebenden Verbündeten durchquerst, oder ein lebender Verbündeter dein Feld durchquert, heilt er 1W6 Trefferpunkte + 1 Punkt für je eine deiner Stufen als Mystiker, sofern dies deinem Wunsch entspricht. Du kannst diese Fähigkeit auch als Bewegungsaktion nutzen, um dich selbst zu heilen. Du kannst jeder Zeit mit einer Freien Aktion deine normale Gestalt wieder annehmen. Du kannst die Energiegestalt täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Mystiker aufrechterhalten.

Fokussieren (ÜF): Wie ein Kleriker bist du imstande, positive Energie zu fokussieren. Deine Stufe als Mystiker gilt dabei als effektive Stufe des Klerikers, um zu bestimmen, wie viel Schaden du heilst, bzw. untoten Kreaturen zufügen kannst sowie zur Bestimmung des SG. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +1 einsetzen.

Gebrechen lindern (ÜF): Einmal am Tag kannst du, falls dir der Rettungswurf misslingt, als Augenblickliche Aktion die Effekte einer Krankheit oder eines Giftes für 1 Stunde pro eine deiner Stufen als Mystiker ignorieren. Ab der 7. und der 15. Stufe kannst du diese Fähigkeit jeweils ein weiteres Mal pro Tag nutzen.

Geteiltes Leid (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion eine Verbindung zwischen dir und einem anderen Wesen erschaffen. In jeder Runde wird zu Beginn deines Zuges das andere Wesen um 5 Trefferpunkte geheilt, sofern das andere Wesen 5 oder mehr Trefferpunkte unter seinem Maximum liegt, während du 5 Schadenspunkte nimmst. Für je eine deiner Stufen als Mystiker kannst du ein solches Band unterhalten. Dieses besteht solange, bis einer der Beteiligten stirbt, sie sich mehr als mittlere Reichweite (30 m + 3 m pro Stufe als Mystiker) voneinander entfernen oder du es als Augenblickliche Aktion beendest. Solltest du mehrere solcher Verbindungen unterhalten, kannst du beliebig viele mit einer Augenblicklichen Aktion beenden.

Heilende Hände (AF): Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Fertigkeitswürfe für Heilkunde. Du kannst als Standard-Aktion zwei Wesen gleichzeitig erste Hilfe leisten oder bei Vergiftungen behandeln, musst aber für jedes Wesen einen eigenen Wurf durchführen. Wenn du auf Heilkunde zurückgreifst, um Wunden von Krähenfüßen (u.a.), tödliche Wunden, Vergiftungen oder Krankheiten zu behandeln, oder um eine Langzeitbehandlung zu gewährleisten, kannst du jeweils die doppelte Menge an Patienten versorgen. Du kannst auch dir selbst eine Langzeitbehandlung zukommen lassen.

Kampfheiler (ÜF): Du kannst Heilzauber (alle Zauber mit „Heilen“ im Namen) wie unter dem Talent Schnell zaubern als Schnelle Aktion wirken (ein so gewirkter Zauber verbraucht zwei Zauberplätze, statt normalerweise einem). Dies erhöht jedoch nicht den Grad des Zaubers an sich (der Zauber wirkt wie auf seinem regulären Grad gewirkt). Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich anwenden wenn du die 7. Stufe erreicht hast und ein zusätzliches Mal für alle vier weiteren Stufen. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Lebensgespür (ÜF): Du kannst lebende Wesen innerhalb von 9 m wahrnehmen und aufspüren, als hättest du die Fähigkeit Blindgespür. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Seelenstärkung (ÜF): Wann immer deine Heilzauber bei einer Kreatur mehr als ihre maximalen Trefferpunkte heilen würden,

verbleiben diese überzähligen Trefferpunkte für eine Runde pro eine deiner Stufen als Mystiker als temporäre Trefferpunkte erhalten. Die Höchstzahl der temporären Trefferpunkte entspricht deiner Stufe als Mystiker.

Sicheres heilen (ÜF): Wenn du einen Zauber wirkst, welcher beim Ziel Schadenspunkte heilt, provozierst du beim Zaubern keine Gelegenheitsangriffe.

Verbesserte Heilzauber (ÜF): Wenn du einen Heilzauber wirkst, richtet sich die maximal geheilte Anzahl an Trefferpunkten nach deiner Stufe als Mystiker anstatt an den Beschränkungen des Zaubers. Ein Mystiker der 11. Stufe würde beispielsweise mit *Leichte Wunden heilen* 1W8+11 Trefferpunkte statt der üblichen 1W8+5 heilen.

Letzte Offenbarung: Auf der 20. Stufe wirst du zu einem vollendeten Träger der Lebenskraft. Du wirst immun gegen Todesangriffe, Erschöpfung, Entkräftung, Übelkeit, negative Stufen sowie Blutungseffekte und solche, die dich kränkeln lassen. Attributsschaden und -entzug kann keinen deiner Attributswerte unter 1 senken. Rettungswürfe gegen massiven Schaden gelingen automatisch. Solltest du unter 0 Trefferpunkte fallen, stirbst du erst, wenn deine negativen Trefferpunkte mehr als dem zweifachen deines Konstitutionswertes entsprechen.

Natur

Gottheiten: Erastil, Gozreh.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Natur fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Fliegen, Klettern, Reiten, Schwimmen, Überlebenskunst und Wissen (Natur) hinzu.

Mysteriumszauber: *Tier bezaubern* (2.), *Rindenhaut* (4.), *Mit Pflanzen sprechen* (6.), *Hain der Erholung** (8.), *Erwecken* (10.), *Erzählende Steine* (12.), *Kriechender Tod* (14.), *Tierform* (16.), *Weltenwoge** (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Natur kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Auflösende Berührung (ÜF): Mit einem Berührungsangriff im Nahkampf kannst du Gegenständen und Konstrukten 1W6 Schadenspunkte pro eine deiner Stufen als Mystiker zufügen. Solltest du diese Fähigkeit gegen einen Gegenstand richten, der sich im Besitz eines anderen Wesens befindet, dann behandle den Angriff wie das Kampfmanöver Zerschmettern. Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Tag nutzen sowie ein weiteres Mal für jeweils drei weitere Stufen als Mystiker.

Flüstern der Natur (AF): Du hast dich so an die Geräusche der natürlichen Welt gewöhnt – vom Quaken der Frösche bis zum Ächzen großer Steine – dass deine Umgebung dich auf übernatürliche Weise vor Gefahren warnt. Du kannst statt deines GE-Modifikators deinen CH-Modifikator zu deiner Rüstungsklasse und KMV addieren. Sollte ein Umstand eintreten, der dich deinen GE-Modifikator auf die Rüstungsklasse verlieren lassen würde, verlierst du stattdessen den CH-Modifikator auf deine Rüstungsklasse.

Form widerrufen (ZF): Du kannst einen nichtlebenden Gegenstand in seine einzelnen Bestandteile zerlegen. Dadurch werden alle Spuren von Be- und Verarbeitung entfernt und du hinterlässt nur die Materialien aus denen er einst bestand. Dies funktioniert wie der Zauber *Beliebiges verwandeln* und wirkt bei magischen und nichtmagischen nichtlebenden Gegenständen. Die Wirkungsdauer ist stets permanent. Anders als der Zauber *Beliebiges verwandeln* kann die Fähigkeit jedoch nicht angewandt werden, um die Effekte anderer Zauber nachzuahmen. Gegenstände, die zum Ziel dieser Fähigkeit werden, erhalten einen Zähigkeitswurf, um der Wirkung widerstehen zu können. Magische Gegenstände erhalten darüber hinaus einen Situationsbonus von +1 pro 5.000 GM Wert des Gegenstandes. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators einsetzen. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Freund der Tiere (AF): Füge alle Zauber mit der Bezeichnung *Verbündeten der Natur herbeizaubern* deiner Zauberliste hinzu. Du beherrschst sie jedoch nicht automatisch, sondern musst sie aus deinen dir zur Verfügung stehenden Zaubern auswählen, um sie erlernen zu können. Darüber hinaus erhalten alle Tiere innerhalb von 9 m einen Bonus auf ihre Rettungswürfe in Höhe deines CH-Modifikators.

Gebundenes Reittier (ÜF): Du erhältst die Dienste eines ungewöhnlich intelligenten, starken und loyalen Reittieres. Dieses Wesen muss als Reittier geeignet sein und du musst in der Lage sein, auf ihm reiten zu können. Ein mittelgroßer Mystiker kann ein Kamel oder Pferd wählen, ein kleiner Mystiker ein Pony oder einen Wolf, bzw. ab der 4. Stufe einen Eber oder einen Hund. Dieses Reittier funktioniert wie der Tiergefährte eines Druiden. Deine Stufe als Mystiker funktioniert dabei als Stufe des Druiden. So gebundene Reittiere haben einen Intelligenzwert von mindestens 6.

Lebenshauch der Natur (ÜF): Wenn du dich in der Natur befindest und in den negativen Bereich deiner Trefferpunkte gelangst, stabilisierst du dich automatisch. Ab der 5. Stufe erhältst du Schnelle Heilung 1 für 1W4 Runden, sobald du in den negativen Bereich kommst. Ab der 10. Stufe funktioniert diese Fähigkeit in jeder Umgebung, seien es besiedelte oder gänzlich außerweltliche Reiche. Ab der 15. Stufe erhältst du Schnelle Heilung 3.

Lebensraub (ÜF): Du kannst den Körpern deiner Feinde das Leben entziehen und auf dich selbst übertragen. Als Standard-Aktion kannst du einem Lebewesen innerhalb von 9 m die Lebenskraft entziehen. Das Ziel erleidet dabei 1W6 Schadenspunkte für je zwei deiner Stufen als Mystiker (Maximum 10W6). Außerdem erhältst du eine Anzahl von temporären Trefferpunkten in Höhe des von dir verursachten Schadens. Du kannst jedoch nicht mehr temporäre Trefferpunkte erlangen als die aktuellen Trefferpunkte des Zieles + seinem Konstitutionswert betragen (was jedoch ausreichen sollte um es zu töten). Die temporären Trefferpunkte verbleiben für eine Anzahl von Stunden in Höhe deines CH-Modifikators. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf zu, um den Schaden zu halbieren (dies würde auch die temporären Trefferpunkte halbieren). Du kannst diese Fähigkeit auf der 7. Stufe einmal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal für je vier deiner Stufen als Mystiker, die du darüber hinaus besitzt. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Mit Tieren sprechen (AF): Wähle eine Tierart (Adler, Fuchs, Hund, usw.). Du kannst fortan mit Tieren dieser Art kommunizieren, als würdest du unter der Wirkung des Zaubers *Mit Tieren sprechen* stehen. Für je drei deiner Stufen als Mystiker kannst du mit einer

weiteren Tierart sprechen.

Natürliche Erkenntnis (AF): Du kannst in den Eingeweiden eines frisch getöteten Tieres oder Humanoiden lesen, um einen Innewohnenden Bonus in Höhe deines CH-Modifikators auf einen Rettungswurf zu erhalten. Alternativ kannst du auch einen Vogelflug beobachten und aus ihm lesen, um einen Kompetenzbonus von +10 auf einen Fertigkeitswurf zu erhalten. Schließlich vermagst du auch Zeichen in Steinen und dem Erdboden zu deuten und kannst das Verhalten des Sandes im Wind lesen, um einen Innewohnenden Bonus von +4 auf einen Initiativewurf zu erhalten. Diese Boni müssen innerhalb von 24 Stunden genutzt werden, und du musst ihren Einsatz ankündigen, ehe du den Wurf ausführst. Es dauert 10 Minuten, um zu solch einer natürlichen Erkenntnis zu gelangen. Du kannst einmal am Tag nach einer natürlichen Erkenntnis (beliebige Kombination) suchen sowie ein weiteres Mal am Tag für jeweils vier deiner Stufen als Mystiker.

Übernatürliches Band (ÜF): Du bist derartig auf das Band, das alles Leben durchdringt, eingestellt, dass du es nutzen kannst, um mit deinen Verbündeten zu kommunizieren. Du kannst mit deinen Verbündeten am Tag für einen Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators wie durch den gleichnamigen Zauber *Telepathisches Band* kommunizieren. Du kannst eine Anzahl von Wesen in Höhe deines CH-Modifikators als Verbündete bestimmen, was jedoch für jedes Wesen eine Standard-Aktion und eine Berührung erfordert. Ab der 10. Stufe kannst du dieses Band nutzen, um einmal pro Tag einen Zauber auf einen Verbündeten mit der Reichweite Berührung zu wirken.

Letzte Offenbarung: Auf der 20. Stufe entdeckst du das Geheimnis des Lebens selbst und gewinnst unvorstellbare Kontrolle über deinen Körper. Einmal am Tag kannst du dich mit einer Vollen Aktion mit einem organischen Kokon umgeben. Während du dich in dem Kokon befindest, giltst du als hilflos. Nach 8 Stunden verlässt du ihn wieder. Deine Art hat sich zu Pflanze, Tier oder Humanoider geändert, was dir die damit einhergehenden körperlichen Eigenschaften verleiht (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Diese Verwandlung ändert jedoch weder deine Trefferwürfel, Trefferpunkte, Rettungswürfe, Fertigkeitspunkte, Klassenfertigkeiten, noch deine Fähigkeit im Umgang mit Waffen oder Rüstungen. Jedes Mal, wenn du dich der Verwandlung unterziehst, wirst du von allen Giften und Krankheiten gereinigt, erlangst deine volle Trefferpunktzahl und heilst sämtlichen Attributsschaden. Bei jeder Verwandlung musst du eine andere Art wählen.

Schlacht

Gottheiten: Cayden Cailean, Gorum, Iomedae, Rovagug.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Schlacht fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Einschüchtern, Reiten, Wahrnehmung und Wissen (Baukunst) hinzu.

Mysteriumszauber: *Person vergrößern* (2.), *Nebelwolke* (4.), *Magisches Schutzgewand* (6.), *Feuerwand* (8.), *Gerechte Macht* (10.), *Massen-Bärenstärke* (12.), *Wetterkontrolle* (14.), *Erdbeben* (16.), *Sturm der Vergeltung* (20.)

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Schlacht kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Eisenhaut (ÜF): Einmal täglich kannst du deine Haut verhärten und ihr das Aussehen von Eisen geben. Dies gewährt dir SR 10/Adamant, wie der Zauber *Steinhaut* mit deiner Stufe als Mystiker als Zauberstufe. Auf der 15. Stufe kannst du diese Fähigkeit zweimal täglich anwenden. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben um diese Offenbarung auswählen zu können.

Kampfheiler (ÜF): Du kannst Heilzauber (alle Zauber mit „Heilen“ im Namen) wie unter dem Talent Schnell zaubern als Schnelle Aktion wirken (ein so gewirkter Zauber verbraucht zwei Zauberplätze, statt normalerweise einem). Dies erhöht jedoch nicht den Grad des Zaubers an sich (der Zauber wirkt wie auf seinem regulären Grad gewirkt). Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich anwenden wenn du die 7. Stufe erreicht hast und ein zusätzliches Mal für alle vier weiteren Stufen. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Klarheit des Schlachtfeldes (AF): Einmal am Tag kannst du einen nicht bestandenen Rettungswurf, als dessen Folge du blind, taub, verängstigt, panisch, gelähmt, erschüttert oder betäubt bist, als Augenblickliche Aktion mit einem Innewohnenden Bonus von +4 wiederholen. Du musst das zweite Würfelergebnis verwenden, selbst wenn es schlechter als der erste Wurf sein sollte. Auf der 7. und 15. Stufe kannst du diese Fähigkeit ein zusätzliches Mal pro Tag nutzen.

Meisterliche Manöver (AF): Wähle ein Kampfmanöver (siehe Seiten 320–322 dieses Buches und die Seiten 198–201 des *Pathfinder Grundregelwerks*). Wenn du dieses Kampfmanöver durchführst, kannst du deine Stufe als Mystiker als Grund-Angriffsbonus (in Zusammenhang mit dem Grund-Angriffsbonus aus anderen Klassen) benutzen, um deinen KMB zu bestimmen. Auf der 7. Stufe erhältst du das Verbessernde Talent zu deinem Kampfmanöver (beispielsweise Verbessertes Zu -Fall-bringen). Auf der 11. Stufe erhältst du die Mächtigere Version des Talents (beispielsweise Mächtiges Zu-Fall-bringen). Du musst nicht die Voraussetzungen dieser Talente erfüllen, um sie auswählen zu können.

Schlachtruf (AF): Du kannst als Standard-Aktion einen inspirierenden Schlachtruf von dir geben. Alle Verbündeten innerhalb von 30 m, die ihn hören, erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Angriffs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators. Auf der 10. Stufe steigt dieser Bonus auf +2. Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich und ein weiteres Mal am Tag auf der 5. Stufe sowie alle weiteren fünf Stufen anwenden.

Überraschender Sturmangriff (AF): Du kannst dich einmal täglich als Augenblickliche Aktion mit deiner Bewegungsrate fortbewegen. Du kannst diese Fähigkeit auf der 7. Stufe sowie ein weiteres Mal auf der 15. Stufe pro Tag anwenden.

Unverwüstlichkeit (AF): Solltest du auf 0 Trefferpunkte reduziert werden, bist du weder kampfunfähig noch wankend.

Auf der 7. Stufe erhältst du Unverwüstlich als Bonustalent. Ab der 11. Stufe verlierst du keinen Trefferpunkt, wenn du eine Standard-Aktion ausführst, während du kampfunfähig bist. Du musst nicht die Voraussetzungen für Unverwüstlich erfüllen, um das Talent zu erhalten.

Wachsamer Krieger (ÜF): Wenn du deine Initiative würfelst, kannst du zwei Würfe ausführen und dich für einen entscheiden. Ebenfalls

kannst du ab der 7. Stufe immer in einer Überraschungsrunde handeln. Solltest du jedoch einen Hinterhalt nicht bemerken, handelst du als Letzter, egal wie hoch deine Initiative ist (in den nachfolgenden Runden handelst du entsprechend deines Initiativeergebnisses). Ab der 11. Stufe kannst du dreimal für die Initiative würfeln und eines dieser drei Ergebnisse auswählen.

Waffenbeherrschung (AF): Du bist mit allen Kriegswaffen und Schweren Rüstungen geübt.

Waffenmeisterschaft (AF): Wähle eine Waffe in deren Umgang du geübt bist. Du erhältst das Talent Waffenfokus für diese Waffe. Auf der 8. Stufe erhältst du das Talent Verbesserter Kritischer Treffer für diese Waffe. Auf der 12. Stufe erhältst du das Talent Mächtiger Waffenfokus für diese Waffe. Du musst nicht die Voraussetzungen für diese Talente zu erfüllen um sie zu erhalten.

Letzte Offenbarung: Wenn du die 20. Stufe erreichst, wirst du zu einer Inkarnation der Schlacht. Du kannst einen Vollen Angriff sowie gleichzeitig eine Bewegungsaktion als Volle Aktion ausführen, wobei du dich jedoch nur vor oder nach deinen Angriffen bewegen kannst. Wenn du einen Kritischen Treffer erzielst, ignorierst du jegliche Schadensreduzierung des Zieles. Du erhältst einen Innewohnenden Bonus von +4 auf deine RK gegen Bestätigungswürfe für Kritische Treffer gegen dich. Wenn du unter 0 Trefferpunkte fällst, stirbst du nicht, bis deine negativen Trefferpunkte einem mehr als dem zweifachen deines Konstitutionswertes entsprechen.

Stein

Gottheiten: Abadar, Gorum, Torag.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Steines fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Einschüchtern, Klettern, Schätzen und Überlebenskunst hinzu.

Mysteriumszauber: *Magischer Stein* (2.), *Steinschlag** (4.), *Mit Stein verschmelzen* (6.), *Steinwand* (8.), *Steinhaut* (10.), *Erzählende Steine* (12.), *Statue* (14.), *Metall oder Stein zurücktreiben* (16.), *Zerschmetternde Felsen** (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Steines kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Durch Erde gleiten (ÜF): Du kannst durch Stein und nahezu jede Art von Erde gleiten, wie ein Fische durchs Wasser, jedoch nicht durch bearbeiteten Stein sowie bearbeitetes Metall. Sofern du gegen Feuerschaden geschützt bist, kannst du auch durch Lava gleiten. Deine Geschwindigkeit entspricht deiner normalen Bewegungsrate. Du atmest im Stein als wäre er Luft (du musst nicht den Atem anhalten). Du hinterlässt keinen Tunnel, kein Loch und auch keine Wellenbewegungen oder sonstige Spuren deiner Anwesenheit. Ein *Erde bewegen*-Zauber, der auf den Bereich gewirkt wird, in dem du dich befindest, schleudert dich 9 m zurück und betäubt dich für 1 Runde, sofern dir kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt. Diese Fähigkeit lässt sich als Freie Aktion aktivieren. Du kannst täglich für eine Minute für je eine deiner Stufen als Mystiker durch Erde gleiten. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils einer Minute berechnet. Du kannst auch andere Kreaturen mit dir nehmen, allerdings kostet dich jeder Passagier 1 Minute Reisezeit. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Felsen werfen (AF): Du bist ein fähiger Felsenwerfer und besitzt einen Volksbonus von +1 auf Angriffswürfe mit geworfenen Felsen. Du kannst Felsen werfen, die zwei Größenkategorien kleiner sind als du. Die Grundreichweite eines Felsen beträgt 6 m, und du kannst einen Felsen das Fünffache dieser Reichweite weit schleudern. Der Schaden eines geworfenen Felsen beträgt bei einer mittelgroßen Kreatur 2W4 Schadenspunkte oder 2W3 bei einer kleinen Kreatur. Addiere zusätzlich das Anderthalbfache deines Stärkebonus zu dem entsprechenden Schaden.

Kristallblick (AF): Du kannst durch Stein, Erde oder Sand sehen, als wäre es durchsichtiger Kristall. Dein Blick reicht 30 cm für je eine deiner Stufen als Mystiker. Solltest du versuchen durch Metall zu blicken, sinkt die Reichweite auf ein Zehntel. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen. Die Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Mächtiger Kiesel (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Kiesel oder anderen Stein ähnlicher Größe aufladen und werfen. Sollte dir ein Fernkampfangriff gelingen, explodiert der Stein und verursacht 1W6 Punkte Wuchtschaden für je zwei deiner Stufen als Mystiker (Minimum 1W6). Der Kiesel hat eine Reichweite von 6 m und erhält einen Verbesserungsbonus auf Angriff und Schaden in Höhe von +1 für je vier deiner Stufen als Mystiker. Wesen auf benachbarten Feldern nehmen halben Schaden oder keinen Schaden, falls ihnen ein Reflexwurf gelingt. Sollte der Angriffswurf misslingen, dann behandle den Kiesel wie eine Waffe mit Flächenwirkung (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*), um zu bestimmen, wo er landet. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen und eine weiteres Mal ab der 5. Stufe sowie alle weiteren fünf Stufen als Mystiker.

Niederprügelnder Schlag (AF): Wenn du mit einem Zauber, der einen Angriffswurf erfordert, bei einem Gegner einen kritischen Treffer erzielst, kannst du als Schnelle Aktion versuchen, ihn zu Fall zu bringen. Du provozierst dabei keinen Gelegenheitsangriff und kannst auch nicht im Gegenzug selbst zu Fall gebracht werden.

Säureberührung (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der 1W6 Punkte Säureschaden +1 Punkt Säureschaden für je zwei deiner Stufen als Mystiker verursacht. Du kannst diese Fähigkeit am Tag in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Ab der 11. Stufe verursacht jede Waffe, die du benutzt, +1W6 Punkte Säureschaden, ähnlich der Wirkungsweise einer *Aufflammenden* Waffe.

Säurehaut (AF): Du erhältst Säureresistenz 5. Diese Resistenz steigt auf der 5. Stufe auf 10 und auf der 11. Stufe auf 20. Ab der 17. Stufe bist du immun gegen Säure.

Splitterhagel (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du scharfkantige Steinsplitter aus deinem Körper hervorschießen lassen. Diese verursachen bei allen Wesen innerhalb von 3 m 1W6 Punkte Stichschaden für je zwei deiner Stufen als Mystiker (Minimum 1W6). Ein Reflexwurf halbiert den Schaden. Außerdem verwandeln die Splitter den Bereich bis zu deinem nächsten Zug in schwieriges Gelände. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen und eine weiteres Mal ab der 5. Stufe sowie alle weiteren fünf Stufen als Mystiker.

Stahlharte Haut (ÜF): Als Standard-Aktion kann du dein Fleisch derart verhärten, dass Waffen, die dich treffen, beschädigt

oder zerstört werden. Jedes Mal, wenn dich eine Nah- oder Fernkampfwaffe trifft, nimmt diese Schaden in Höhe deiner Stufe als Mystiker. Dies verhindert nicht, dass du verletzt wirst, außer die Waffe wird durch den Effekt zerstört. Du kannst diese Fähigkeit täglich für 1 Minute für je eine deiner Stufen als Mystiker einsetzen. Ab der 15. Stufe ignoriert der von dir verursachte Schaden dieser Fähigkeit eine Härte von 10. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Standhaftigkeit des Steines (AF): Während du auf dem Erdboden stehst, erhältst du einen Bonus von +4 auf deine Kampfmanöververteidigung, um einem Ansturm oder einem Versuch, dich zu Fall zu bringen, zu widerstehen. Auf der 5. Stufe erhältst du das Bonustalent Verbessertes Zu-Fall-bringen. Auf der 10. Stufe erhältst du Mächtiges Zu-Fall-bringen als Bonustalent. Du musst die Voraussetzungen dieser Talente nicht erfüllt, um sie erhalten zu können.

Letzte Offenbarung: Mit Erreichen der 20. Stufe wirst du zu einem Meister der Säure und der Erde. Du kannst jedes der folgenden Talente auf jeden Säure- oder Erdzauber anwenden, ohne den Grad des Zaubers oder den Zeitaufwand erhöhen zu müssen: Zauber ausdehnen, Zauberreichweite erhöhen, Lautlos zaubern oder Gestenlos zaubern. Du musst diese Talente nicht besitzen, um diese Fähigkeit benutzen zu können.

Wellen

Gottheiten: Gozreh, Pharasma

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Wellen fügt seiner Liste seiner Klassenfertigkeiten Akrobatik, Entfesselungskunst, Schwimmen und Wissen (Natur) hinzu.

Mysteriumszauber: *Hauch der See** (2.), *Wellenritt** (4.), *Wasser atmen* (6.), *Eiswand* (8.), *Geysir** (10.), *Flüssige Gestalt** (12.), *Strudel** (14.), *Mantel der See** (16.), *Tsunami** (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium der Wellen kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Auf Flüssigkeit wandeln (ÜF): Du kannst auf Flüssigkeiten gehen wie auf festem Boden. Du nimmst dabei keinerlei Schaden, was es dir ermöglicht, auch über Säure und Lava zu gehen (im letzteren Fall nimmst du jedoch immer noch Feuerschaden durch die Nähe der Lava). Du kannst dich mit deiner normalen Bewegungsrate bewegen. Ab der 7. Stufe kannst du auch unter Wasser gehen, du erhältst eine Schwimmbewegungsrate von 18 m und die Fähigkeit, Wasser zu atmen. Du kannst diese Fähigkeit täglich für 1 Stunde für je eine deiner Stufen als Mystiker anwenden. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten zu jeweils einer Stunde abgerechnet.

Einfrierende Zauber (ÜF): Wenn ein Wesen Kälteschaden durch einen deiner Zauber erleidet, nachdem ihm ein Rettungswurf misslungen ist, wird es für 1 Runde verlangsamt wie durch den Zauber *Verlangsamen*. Zauber, welche keinen Rettungswurf erlauben, verlangsamen nicht. Ab der 11. Stufe hält die Wirkung für 1W4 Runden an.

Eiskalte Haut (AF): Du erhältst Kälteresistenz 5. Auf der 5. Stufe steigt die Resistenz auf 10 und auf der 11. Stufe auf 20. Ab der 17. Stufe bist du immun gegen Kälte.

Eisrüstung (ÜF): Du kannst eine Rüstung aus Eis beschwören, welche dir einen Rüstungsbonus von +4 verleiht. Der Rüstungsbonus steigt auf der 7. Stufe und danach alle vier weiteren Stufen als Mystiker um +2. Auf der 13. Stufe verleiht dir die Rüstung SR 5/Stich. In einer kalten Umgebung erhältst du zusätzlich einen Bonus von +2 auf deine RK und SR, in einer heißen Umgebung erleidest du dahingegen einen Malus von –2. Du kannst diese Rüstung täglich für 1 Stunde für je eine deiner Stufen als Mystiker benutzen. Dies muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils einer Stunde abgerechnet.

Fließende Natur (AF): Du erhältst einen Bonus von +4 auf deine Kampfmanöververteidigung gegen Ansturm, Ringkampf, Versetzen, Zerren und Zu-Fall-bringen. Ein Wesen, das einen Kritischen Treffer gegen dich bestätigen will, hat einen Malus von –4 auf seinen Bestätigungswurf hinnehmen. Auf der 5. Stufe erhältst du Ausweichen als Bonustalent, ohne dass du die Voraussetzungen erfüllen musst.

Schneesturm (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Sturm aus Eis und Schnee erschaffen. Der Sturm füllt für je eine deiner Stufen als Mystiker einen Würfel mit 3 m Kantenlänge. Diese Würfel müssen aneinander angrenzen und mindestens einer davon muss an dich angrenzen. Jedes Wesen innerhalb des Schneesturmes nimmt 1W4 Punkte Kälteschaden für je eine deiner Stufen als Mystiker. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Der Sturm hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators an. Solange es die vorhandenen Umstände erlauben, bleibt der Boden vereist (Schwierigkeitsgrad für Fertigkeitswürfe auf Akrobatik +5). Der Schneesturm verringert die Sichtweite auf 1,50 m und gewährt vollständige Tarnung. Wesen innerhalb von 1,50 m haben einfache Tarnung. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Strafende Verwandlung (ÜF): Du kannst einen Gegner in ein harmloses Tier verwandeln, als würdest du *Böswillige Verwandlung* wirken. Diese Verwandlung hält für 1 Runde für je eine deiner Stufen als Mystiker an. Wenn du eine andere Kreatur vor Ablauf dieser Zeit verwandelst, erlangt die vorherige ihre ursprüngliche Gestalt zurück. Du kannst die Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators einsetzen. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Wasserblick (ÜF): Du kannst ohne Mali durch neblige Verhältnisse blicken, sofern die Lichtverhältnisse ausreichen, um normal sehen zu können. Ab der 7. Stufe kannst du jedes stehende Gewässer von wenigstens 30 cm Durchmesser zum Ausspähen verwenden, als würdest du *Ausspähen* wirken. Ab der 15. Stufe funktioniert dies wie *Mächtige Ausspähung*. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Mystiker einsetzen. Die Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Wassergestalt (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du die Gestalt eines Kleinen Wasserelementars annehmen, wie durch den Zauber *Elementargestalt I*. Ab der 9. Stufe kannst du die Gestalt eines Mittelgroßen Wasserelementars annehmen, wie durch *Elementargestalt II*. Ab der 11. Stufe kannst du die Gestalt eines Großen Wasserelementars annehmen, wie mit *Elementargestalt III*. Ab der 13. Stufe kannst du die Gestalt eines Riesigen Wasserelementars

annehmen, wie mit *Elementargestalt IV*. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag anwenden. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Stunde für je eine deiner Stufen als Mystiker. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Winterliche Berührung (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der 1W6 Punkte Kälteschaden +1 Punkt Kälteschaden für je zwei deiner Stufen als Mystiker verursacht. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Ab der 11. Stufe gilt jede Waffe, die du benutzt, als *Eis*-Waffe.

Letzte Offenbarung: Mit Erreichen der 20. Stufe wirst du zu einem Meister der Kälte und des Wassers. Du kannst jedes der folgenden Talente auf jeden Kälte- oder Wasserzauber anwenden, ohne den Grad des Zaubers oder den Zeitaufwand erhöhen zu müssen: Zauber ausdehnen, Zauberreichweite erhöhen, Lautlos zaubern oder Gestenlos zaubern. Du musst diese Talente nicht besitzen, um diese Fähigkeit benutzen zu können.

Wind

Gottheiten: Gozreh, Shelyn.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Windes fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Akrobatik, Entfesselungskunst, Fliegen und Heimlichkeit hinzu.

Mysteriumszauber: *Windstärke anpassen** (2.), *Windstoß* (4.), *Windumhang** (6.), *Windstrom** (8.), *Windkontrolle* (10.), *Scirocco** (12.), *Wetterkontrolle* (14.), *Wirbelwind* (16.), *Winde der Vergeltung** (18.).

Offenbarungen: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Windes kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Blitzodem (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen 9 m langen Blitz ausatmen. Dieser Blitz verursacht 1W4 Punkte Elektrizitätsschaden für je eine deiner Stufen als Mystiker. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich und eine weiteres Mal ab der 5. Stufe und alle weiteren fünf Stufen anwenden.

Donnerschlag (AF): Als Standard-Aktion kannst du einen Luftstoß erschaffen, der von lautem Donner begleitet wird. Der Stoß hat eine Reichweite von 30 m und betrifft einen Radius von 6 m, wobei der Radius um 1,50 m für je eine deiner Stufen als Mystiker über der 7. Stufe anwächst. Kreaturen im Zielbereich erleiden 1W6 Punkte Wuchtschaden für je eine deiner Stufen als Mystiker und sind für 1 Stunde taub. Sollte ihnen ein Zähigkeitswurf gelingen, nehmen sie nur halben Schaden und sind nicht taub. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können. Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich einsetzen und ein weiteres Mal ab der 11. Stufe sowie alle vier weiteren Stufen danach.

Elektrische Berührung (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden +1 Punkt für je zwei deiner Stufen als Mystiker verursacht. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators +3 einsetzen. Ab der 11. Stufe gilt jede Waffe, die du benutzt, als *Blitz*-Waffe.

Funkenhaut (AF): Du erhältst Elektrizitätsresistenz 5. Auf der 5. Stufe steigt die Resistenz auf 10 und auf der 11. Stufe auf 20. Ab der 17. Stufe bist du immun gegen Elektrizität.

Gasförmige Gestalt (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du eine *Gasförmige Gestalt* annehmen, wie der gleichnamige Zauber. Du kannst täglich für 1 Minute für je eine deiner Stufen als Mystiker gasförmig bleiben, diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von 1 Minute berechnet. Du kannst auch andere Kreaturen in gasförmiger Gestalt mit dir nehmen, allerdings kostet dich jeder Mitreisende 1 Minute deiner verfügbaren Zeit. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, bevor du diese Offenbarung auswählen kannst.

Luftbarriere (AF): Du kannst eine unsichtbare Hülle aus Luft erschaffen, welche dir einen Rüstungsbonus von +4 verleiht. Der Rüstungsbonus steigt auf der 7. Stufe und danach alle vier weiteren Stufen als Mystiker um +2. Ab der 13. Stufe sorgt diese Barriere dafür, dass Pfeile, Strahlen und andere Fernkampfangriffe, die einen Angriffswurf erfordern, zu 50% fehlschlagen. Du kannst diese Rüstung täglich für 1 Stunde für je eine deiner Stufen als Mystiker benutzen. Dies muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Stunde abgerechnet.

Luftschwingen (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du ein Paar durchsichtiger, wolkenartiger Schwingen ausbilden, welche dir eine Flugbewegungsrate von 18 m und eine durchschnittliche Manövrierfähigkeit gewähren. Auf der 10. Stufe steigt die Bewegungsrate auf 27 Meter und die Manövrierfähigkeit auf Perfekt. Du kannst diese Flügel täglich für 1 Minute für je eine deiner Stufen als Mystiker verwenden. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute abgerechnet. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, bevor du diese Offenbarung auswählen kannst.

Unsichtbarkeit (ÜF): Als Standard-Aktion kann du dich unsichtbar machen, wie der gleichnamige Zauber *Unsichtbarkeit*. Du kannst täglich 1 Minute für je eine deiner Stufen als Mystiker unsichtbar bleiben. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet. Ab der 9. Stufe wirst du behandelt, als stündest du unter dem Zauber *Mächtige Unsichtbarkeit*. Hierbei kostet dich jedoch jede Runde eine Minute deiner täglich zur Verfügung stehenden Zeit. Du musst mindestens die 3. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Windblick (AF): Bei Wind kannst du Mali auf deine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung bis zu einer Entfernung von 30 m ignorieren. Ab der 7. Stufe kannst du in jeden Bereich innerhalb der Reichweite wie mit dem gleichnamigen Zauber *Hellhören/Hellsehen* hineinblicken und –horchen, sofern die Luft zwischen dir und dem Zielgebiet nicht blockiert wird (dies erfordert keine Sichtlinie, d.h. der Weg zum Ziel kann um Ecken oder durch Löcher von mindestens 3 cm Durchmesser führen). Du kannst diese Fähigkeit täglich für 1 Runde für je eine deiner Stufen als Mystiker anwenden. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Runde abgerechnet.

Wirbelzauber (AF): Wenn du mit einem Angriffszauber einen Kritischen Treffer erzielst, gilt das Ziel eine Runde lang als wankend. Ab der 11. Stufe steigt die Dauer auf 1W4 Runden.

Letzte Offenbarung: Mit Erreichen der 20. Stufe wirst du zu einem Meister der Luft und der Elektrizität. Du kannst jedes der folgenden Talente auf jeden Zauber der Kategorie Luft oder Elektrizität anwenden, ohne den Grad des Zaubers oder den Zeitaufwand erhöhen zu müssen: Zauber ausdehnen, Zauberreichweite erhöhen, Lautlos zaubern oder Gestenlos zaubern. Du musst diese Talente nicht besitzen, um diese Fähigkeit benutzen zu können.

Wissen

Gottheiten: Abadar, Irori, Nethys.

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Wissens fügt seiner Liste der Klassenfertigkeiten Schätzen und alle Wissensfertigkeiten hinzu.

Mysteriumszauber: *Identifizieren* (2.), *Zungen* (4.), *Gegenstand aufspüren* (6.), *Sagenkunde* (8.), *Kontakt zu anderen Ebenen* (10.), *Massen-Weisheit der Eule* (12.), *Vision* (14.), *Moment der Eingebung* (16.), *Zeitstopp* (18.).

Offenbarung: Ein Mystiker mit dem Mysterium des Wissens kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen.

Arkaner Archivar (ÜF): Deine sachkundige Erfahrung mit von Wissen gefüllten Folianten verleiht dir die Fähigkeit, arkane Zauber so zu wirken, als wären sie auf deiner Zauberliste. Einmal pro Tag kannst du deshalb einen Zauber von der Liste der Hexenmeister/Magier Zauber wirken, als wäre er dir bekannt. Der Zauber verbraucht einen Zauberplatz, der um einen Grad höher ist, als der des eigentlichen Zaubers. Um ihn auf diese Weise wirken zu können musst du ein Zauberbuch besitzen, welches diesen Zauber enthält. Anschließend verschwindet dieser Zauber aus dem Buch. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Gedankenraub (ÜF): Du kannst mit einer Standard-Aktion den Verstand eines einzelnen intelligenten Gegners innerhalb von 30 m erforschen. Dem Ziel steht ein Willenswurf zu, um dem Effekt zu widerstehen. Es kennt sofort die Quelle dieses schmerzhaften mentalen Suchens. Wem der Rettungswurf nicht gelingt, der wird von Schmerzen geschüttelt und erleidet 1W4 Schadenspunkte pro Stufe des Mystikers. Nach einem erfolgreichen Angriff mit dieser Fähigkeit kann der Mystiker eine Volle Aktion aufwenden um die gestohlenen Gedanken und Erinnerungen zu ordnen und einen einzelnen Wurf auf eine Wissensfertigkeit mit dem Fertigkeitsbonus des Opfers ablegen. Die zufällig gestohlenen Gedanken verbleiben für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators in deinem Geist, als hättest du *Gedanken wahrnehmen* genutzt. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du kannst diese Fähigkeit auf der 1. Stufe einmal pro Tag nutzen. Ab der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen erhältst du jeweils eine zusätzliche Anwendung dieser Fähigkeit.

Geistesschärfe (AF): Deine Forschungen in den Geheimnissen der Welt gewähren dir ein übernatürliches Verständnis von allen Dingen. Dabei wirst du beständig klüger und erhältst einen Innewohnenden Bonus von +1 auf deine Intelligenz, und einen weiteren Bonus von +1 für alle weiteren drei Stufen als Mystiker die du danach erreichst. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Schnellstudium (AF): Du kannst eilig durch einen magischen Leitfaden oder Handbuch blättern und gewinnst seine Vorzüge nach 8 stündigem Lesen statt der üblichen, über sechs Tage verteilten 48 Stunden. Ab der 7. Stufe kannst du einem anderen Charakter erlauben, sich deinen Studien anzuschließen, und ihr erhaltet beide die vollen Vorzüge aus dem Studium des Buches. Ab der 15. Stufe kannst du dein Schnellstudium mit einer Anzahl von Charakteren in Höhe deiner Stufe als Mystiker teilen. Die Vorzüge sind für dich dauerhaft, während deine Schüler die Vorzüge lediglich für eine Anzahl von Tagen in Höhe deines CH-Modifikators erhalten und anschließend das Gelernte wieder vergessen.

Spontaner Einfall (AF): Einmal pro Tag kann ein Mystiker des Wissens einen misslungenen Wissenswurf wiederholen. Auf diesen Wurf erhältst du einen Kompetenzbonus von +10.

Spontane Symbolzauber: Dein Wissen um die geheime Geschichte der Welt hat dir die mysteriösen Zeichen offenbart, welche die Realität beherrschen. Du kannst spontan jeden „Symbolzauber" wirken, indem du einen Zauberplatz des entsprechenden Grades aufwendest, selbst wenn der Zauber sich nicht auf deiner Liste bekannter Zauber befindet. Ein Symbolzauber ist jeder Zauber mit dem Wort „Symbol" in seinem Namen. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung auswählen zu können.

Tiefe Meditation (AF): Du kannst in tiefe Meditation versinken, in der du alle visuellen und akustischen Sinneseindrücke ausblendest. Anschließend kannst du dich auf ein einzelnes Problem konzentrieren, auf eine philosophische Auseinandersetzung oder eine Erinnerung. Diese Meditation hält für 1W6 Runden an. Während dieser Zeit kannst du nur Bewegungsaktionen durchführen, und erhältst einen Bonus in Höhe deiner Stufe als Mystiker auf alle Rettungswürfe gegen Schalleffekte und Blickangriffe. Wenn du aus deiner Meditation erwachst, kannst du einen einzelnen auf Intelligenz basierenden Fertigkeitswurf mit einem Situationsbonus von +20 ablegen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines CH-Modifikators einsetzen.

Tranceschrift (ÜF): Einmal pro Tag kannst du eine volle Stunde in ununterbrochener Trance verbringen. Während dieser Zeit erschaffen deine Hände ein geheimnisvolles Schriftstück welches in die Zukunft blickt. Auf der 1. Stufe funktioniert diese Offenbarung wie der Zauber *Vorahnung* mit einer Wirkung von 90%. Auf der 5. Stufe funktioniert diese Offenbarung wie der Zauber *Weissagung* mit einer Wirkung von 90%. Auf der 8. Stufe funktioniert diese Offenbarung wie der Zauber *Heiliges Gespräch* (keine Materialkomponenten erforderlich).

Überirdische Reflexe (ÜF): Dein dir eigenes Verständnis für das Universum gewährt dir überirdische Reflexe und die verblüffende Fähigkeit, Gefahren in der letzten Sekunde einfach aus dem Weg gehen zu können. Du addierst deinen CH-Modifikator anstelle deines GE-Modifikators zu deiner Rüstungsklasse und allen Reflexwürfen. Sollte ein Umstand eintreten, der dich deinen GE-Modifikator auf die Rüstungsklasse verlieren lassen würde, verlierst du stattdessen den CH-Modifikator auf deine Rüstungsklasse.

Volkskundler (AF): Statt über enzyklopädisches Wissen zu verfügen, beziehst du deine Informationen überwiegend aus Erzählungen, Liedern und Gedichten. Du kannst deinen CH-Modifikator statt deines IN-Modifikators bei allen Wissenswürfen benutzen.

Letzte Offenbarung: Du kannst bei allen Wissenswürfen 20 nehmen. Dein Verständnis für die fundamentalen Grundsätze der Realität ist derart fortgeschritten, dass du einmal am Tag den Zauber Wunsch wirken kannst (diese Fähigkeit benötigt keine Materialkomponenten). Der Wunsch kann nicht benutzt werden, um Boni auf Attributswerte zu verleihen, oder um Zauber mit teuren Materialkomponenten zu duplizieren.

Tabelle 2-7: Paktmagier (PKM)

						Zauber pro Tag					
Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	1.	2.	3.	4.	5.	6.
1	+0	+0	+2	+0	Eidolon, Lebensband, *Monster herbeizaubern I*, Zaubertricks	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+0	Sinnesband	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+1	*Monster herbeizaubern II*	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+1	Verbündeten schützen	3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+1	*Monster herbeizaubern III*	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+2	Ruf des Schöpfers	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+2	*Monster herbeizaubern IV*	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+2	Platztausch	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+3	*Monster herbeizaubern V*	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+3	Paktevolution	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+3	*Monster herbeizaubern VI*	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+4	Mächtiges Verbündeten schützen	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+4	*Monster herbeizaubern VII*	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+4	Lebensbund	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	*Monster herbeizaubern VIII*	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Verschmelzen	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	*Monster herbeizaubern IX*	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Mächtige Paktevolution	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	*Tor*	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Zwillingseidolon	5	5	5	5	5	5

Paktmagier

Obwohl viele, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigen, irgendwann fähig sind, Monster aus den hintersten Ecken der planaren Ebenen herbeizuzaubern, ist doch keiner dabei so begabt wie der Paktmagier. Dieser Anwender arkaner Magie formt eine enge Verbindung mit einem bestimmten Externaren, auch bekannt als Eidolon, dessen Macht anwächst, je fähiger der Paktmagier bei seinen Beschwörungen wird. Mit der Zeit wird die Verbindung enger, bis die beiden sich schließlich einen gemeinsamen Teil der selben Seele teilen. Doch für diese Macht zahlt er einen hohen Preis: die Zauber und Fähigkeiten des Paktmagiers sind aufgrund der Zeit, die er für die Verbesserung und Erforschung des Wesens des Eidolons aufwendet, begrenzt.

Rolle: Ein Paktmagier verbringt viel Zeit damit, gemeinsam mit seinem Eidolon die arkanen Künste zu erforschen. Auch wenn seine eigene Macht aus seinem Inneren kommt, verlässt er sich in gefährlichen Situationen sehr auf seinen Begleiter. Der Paktmagier und sein Eidolon sind zwar eigenständige Wesen, doch ihre wahre Macht besteht in ihrem gemeinsamen Tun und was sie damit erreichen können.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W8.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Paktmagiers sind Beruf (WE), Fliegen (GE), Handwerk (IN), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mit Tieren umgehen (CH), Reiten (GE), Sprachenkunde (IN), Wissen (alle) und Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Paktmagiers:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Paktmagier sind geübt mit allen einfachen Waffen und Leichten Rüstungen. Paktmagier können Paktmagierzauber wirken, während sie eine Leichte Rüstung tragen, ohne einen Zauberpatzer zu riskieren. Sobald der Paktmagier ein Schild, Mittelschwere oder Schwere Rüstung trägt und Zauber mit Gesten als Komponenten wirkt, besteht wie bei anderen arkanen Zauberkundigen die Wahrscheinlichkeit eines Zauberpatzers. Ein Paktmagier mit einer Klassenkombination unterliegt beim Wirken von Zaubern der üblichen Wahrscheinlichkeit von Zauberpatzern.

Zauber: Ein Paktmagier wirkt arkane Zauber von der Zauberliste des Paktmagiers (siehe Seite 66). Er kann jeden ihm bekannten Zauber ohne Vorbereitungen wirken, sofern er seine täglichen Zauberplätze für den jeweiligen Grad noch nicht aufgebraucht hat.

Um einen Zauber lernen oder anwenden zu können, muss der Charismawert des Paktmagiers mindestens 10 + Grad des Zaubers betragen. Der Schwierigkeitsgrad für Rettungswürfe gegen Zauber eines Paktmagiers beträgt 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Paktmagiers. Ein Paktmagier kann am Tag nur eine begrenzte Zahl an Zaubern jedes Grades wirken. Seine täglichen Zauberplätze sind in Tabelle 2–7 angegeben. Zusätzlich erhält er tägliche Bonuszauber, sofern er über einen hohen Wert in Charisma verfügt (siehe Tabelle 1–3 des *Pathfinder Grundregelwerkes*).

Die Auswahl an Paktmagierzaubern ist sehr begrenzt. Ein Paktmagier kennt zu Spielbeginn vier Zauber des Grades 0. und zwei Zauber des 1. Grades nach Wahl des Paktmagiers. Auf jeder neuen Stufe erhält er einen oder mehr neue Zauber, wie auf

Tabelle 2–8 angegeben. Diese Angaben werden nicht durch ein hohes Charisma beeinflusst, sondern sind fest. Ab der 5. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen (8., 11., usw.) kann der Paktmagier einen ihm bekannten Zauber durch einen anderen Zauber austauschen. Er vergisst einfach den alten Zauber und erlernt einen neuen, dessen Grad dem des alten Zaubers entsprechen und mindestens einen Grad niedriger als der höchste Zaubergrad sein muss, den der Paktmagier wirken kann. Ein Paktmagier kann einen einzelnen Zauber bei einem Stufenaufstieg austauschen und muss dies zu dem Zeitpunkt tun, an dem ihm auch neue Zauber zur Verfügung stehen.

Zaubertricks: Ein Paktmagier erlernt eine Anzahl von Zaubern des Grades 0. (Zaubertricks genannt), wie auf Tabelle 2–8 unter „Bekannte Zauber" angegeben. Diese Zauber werden wie alle anderen gewirkt, können am Tag aber unbegrenzt oft genutzt werden. Zaubertricks, die andere Zauberplätze belegen, etwa aufgrund des Einsatzes Metamagischer Talente, verbrauchen diese höheren Zauberplätze wie andere Zauber des gleichen Grades.

Eidolon: Ein Paktmagier beginnt das Spiel mit der Fähigkeit, einen mächtigen Externaren namens Eidolon herbeizuzaubern. Das Eidolon ist mit dem Paktmagier verbunden, welcher fortan einen Aspekt desselben Wesens herbeiruft. Das Eidolon hat dieselbe Gesinnung wie „sein" Paktmagier und beherrscht dieselben Sprachen. Ein Eidolon wird wie eine herbeigezauberte Kreatur behandelt, kehrt aber erst auf seine Heimatebene zurück, wenn es negative Trefferpunkte in Höhe seines Konstitutionswertes oder mehr erlitten hat. Ferner kann es aufgrund seiner Verbindung zum Paktmagier Wesen berühren und angreifen, die unter *Schutz vor Bösem* und ähnlichen Effekten stehen, die normalerweise einen Kontakt mit herbeigezauberten Wesen verhindern.

Ein Paktmagier kann sein Eidolon in einem 1-minütigen Ritual herbeizaubern. Wenn es auf diese Weise herbeigezaubert wird, erscheint es mit derselben Anzahl an Trefferpunkten, mit der es den Paktmagier zuletzt verlassen hat. Die einzige Ausnahme besteht im Tod des Eidolons, in diesem Fall erscheint es mit der Hälfte seiner Höchstpunktzahl an Trefferpunkten. Das Eidolon heilt Schaden nicht auf natürlichem Wege. Es bleibt beim Paktmagier, bis dieser es als Standard-Aktion fortschickt. Sollte das Eidolon auf seine Heimatebene zurückkehren, weil es gestorben ist, kann es erst am nächsten Tag wieder herbeigezaubert werden. *Magie bannen* schickt das Eidolon nicht fort, Zauber wie *Fortschicken* und *Verbannung* funktionieren jedoch normal. Sollte der Paktmagier bewusstlos sein, einschlafen oder getötet werden, wird sein Eidolon augenblicklich verbannt. Das Aussehen des Eidolons richtet sich nach den Wünschen des Paktmagiers. Die Trefferwürfel des Eidolons, seine Rettungswürfe, Fertigkeiten, Talente und Fähigkeiten sind abhängig von der Klassenstufe des Paktmagiers und wachsen mit der Stufe des Paktmagiers an. Darüber hinaus erhält das Eidolon einen Vorrat an Evolutionspunkten abhängig von der Stufe des Paktmagiers. Evolutionspunkte werden eingesetzt, um dem Eidolon unterschiedliche Fähigkeiten und Kräfte zu verleihen. Wenn der Paktmagier eine Stufe aufsteigt, entscheidet er, wie die Evolutionspunkte eingesetzt werden. Bis er die nächste Stufe erreicht, kann er an der Verteilung der Evolutionspunkte nichts verändern.

Tabelle 2-8: Dem Paktmagier bekannte Zauber

	Bekannte 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

Das äußere Aussehen des Eidolons liegt beim Paktmagier, es ähnelt aber stets einer phantastischen Kreatur. Die Kontrolle des Paktmagiers reicht jedoch nicht aus, um dem Eidolon das Aussehen eines bestimmten Wesens zu geben. Auf der Stirn des Paktmagiers erscheint eine glühende Rune, wenn er sein Eidolon herbeiruft, diese verbleibt so lange, wie das Eidolon bei ihm verweilt. Das Eidolon trägt dieselbe Rune. Diese Runen können zwar durch gewöhnliche Mittel verborgen werden, jedoch nicht durch Magie, welche das Aussehen verändert, wie beispielsweise *Gestalt verändern* oder *Verwandlung* (*Unsichtbarkeit* verbirgt die Rune nur solange wie der Effekt der Unsichtbarkeit anhält).

Lebensband (ÜF): Ab der 1. Stufe besteht zwischen dem Paktmagier und dem Eidolon eine enge Verbindung. Wenn das Eidolon genug Schaden erleiden würde, um auf seine Heimatebene zurückgeschickt zu werden, kann der Paktmagier als Freie Aktion eine beliebige Anzahl seiner Trefferpunkte opfern. Jeder dieser geopferten Trefferpunkte vereitelt einen Schadenspunkt beim Eidolon. Dies kann verhindern, dass ein Eidolon auf seine Heimatebene zurückgeschickt wird.

Das Eidolon und der Paktmagier dürfen sich nicht weiter als 30 m voneinander entfernen, andernfalls beginnt das Eidolon, an Kraft zu verlieren. Liegt die Entfernung zwischen 30 m und 300 m, werden die aktuellen Trefferpunkte und das Trefferpunktmaximum des Eidolons auf 50% reduziert. Sollte die Entfernung zwischen 300 m und 3000 m liegen, werden beide Werte auf 25% gesenkt. Steigt die Entfernung auf mehr als 3000 m, kehrt

das Eidolon umgehend auf seine Heimatebene zurück. Auf diese Weise verlorene Trefferpunkte werden bei Annäherung zueinander nicht wiederhergestellt, jedoch kehrt das Trefferpunktmaximum wieder zu seinem Normalwert zurück.

Monster herbeizaubern I (ZF): Ab der 1. Stufe kann ein Paktmagier täglich als Zauberähnliche Fähigkeit *Monster herbeizaubern I* in Höhe seines CH-Modifikators +3 wirken. Der Einsatz dieser Fähigkeit greift auf dieselben Kräfte des Paktmagiers zurück, mit denen er auch sein Eidolon ruft, daher kann er auf diese Fähigkeit nur zurückgreifen, wenn er sein Eidolon nicht herbeigezaubert hat. Er kann diesen Zauber als Standard-Aktion wirken, und die Kreaturen bleiben für 1 Minute pro Stufe des Paktmagiers statt 1 Runde pro Stufe. Ab der 3. Stufe und dann mit jeder weiteren ungeraden Stufe als Paktmagier wächst die Macht dieser Fähigkeit um einen weiteren Grad des Zaubers, so dass der Paktmagier mächtigere Wesen herbeizaubern kann (bis zu *Monster herbeizaubern IX* auf der 17. Stufe). Ab der 19. Stufe kann er diese Fähigkeit wie *Monster herbeizaubern IX* oder sogar wie der gleichnamige Zauber *Tor* nutzen. Im letzteren Falle muss er die erforderlichen Materialkomponenten einsetzen. Ein Paktmagier kann stets nur einen *Monster herbeizaubern-* oder *Tor*-Zauber durch diese Fähigkeit aktiv haben. Wenn diese Fähigkeit erneut benutzt wird, wird ein noch aktives *Monster herbeizaubern* oder *Tor* sofort beendet. Diese Beschwörungszauber gelten auch als Teil seiner bekannten Zauber hinsichtlich der Erschaffung Zauberwirkender- sowie Zauberauslösender magischer Gegenstände. Darüber hinaus kann er diese Fähigkeit nutzen, um die Herstellungsanforderungen jedes von ihm erschaffenen magischen Gegenstandes zu erfüllen, solange er mit dieser Fähigkeit einen der dafür erforderlichen Zauber wirken kann.

Sinnesband (ÜF): Ab der 2. Stufe kann der Paktmagier sich als Standard-Aktion der Sinne seines Eidolons bedienen und hören, sehen, riechen, schmecken und fühlen, was das Eidolon wahrnimmt. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Paktmagier einsetzen. Der Effekt hat keine Begrenzung der Reichweite, aber Paktmagier wie Eidolon müssen sich auf derselben Existenzebene befinden. Der Paktmagier kann den Effekt als Freie Aktion beenden.

Verbündeten schützen (AF): Ab der 4. Stufe erhält der Paktmagier einen Schildbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und einen Situationsbonus von +2 auf seine Rettungswürfe, wenn er sich in Reichweite seines Eidolons befindet. Der Bonus findet keine Anwendung, wenn das Eidolon in einen Ringkampf verwickelt, hilflos, gelähmt, betäubt oder bewusstlos ist.

Ruf des Schöpfers (ÜF): Ab der 6. Stufe kann der Paktmagier als Standard-Aktion sein Eidolon herbeizaubern. Dies funktioniert wie der Zauber *Dimensionstür* und bedient sich der Zauberstufe des Paktmagiers. Bei Nutzung erscheint das Eidolon auf einem benachbarten Feld oder so nahe wie möglich, sollten die benachbarten Felder besetzt sein. Sollte sich das Eidolon außerhalb der Reichweite des Effektes befinden, ist eine Anwendung der Fähigkeit verbraucht. Der Paktmagier kann diese Fähigkeit ab der 6. Stufe einmal am Tag anwenden sowie ein weiteres Mal alle weiteren vier Stufen als Paktmagier.

Platztausch (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Paktmagier seine Fähigkeit Ruf des Schöpfers einsetzen, um mit seinem Eidolon die Plätze zu tauschen. Sollte es größer sein als er, kann der Paktmagier auf jedem vom Eidolon vormals belegten Feld erscheinen. Das Eidolon muss, soweit dies möglich ist, dass vorherige Feld des Paktmagiers besetzen oder zumindest so nahe wie möglich an diesem erscheinen.

Paktevolution (ÜF): Ab der 10. Stufe kann der Paktmagier bis zu 2 Evolutionspunkte aus dem Evolutionsvorrat verwenden, um sich selbst Evolutionsfähigkeiten zu verleihen. Er kann nur Evolutionsarten wählen, welche sein Eidolon besitzen könnte, und er muss die Voraussetzungen dafür erfüllen. Er kann auf diese Weise nicht die Evolution Attributswerterhöhung erlangen. Auf diese Weise verwendete Punkte mindern den Punktevorrat des Eidolons. Der Paktmagier kann die durch diese Fähigkeit erlangten Evolutionen zu derselben Zeit verändern, zu welcher er auch Änderungen beim Eidolon vornehmen kann.

Mächtiges Verbündeten schützen (ÜF): Ab der 12. Stufe erhält ein Verbündeter einen Schildbonus von +2 auf seine Rüstungsklasse und einen Situationsbonus von +2 auf seine Rettungswürfe, wann immer er sich in Reichweite des Eidolons befindet. Sollte es sich bei dem Verbündeten um den Paktmagier selbst handeln, steigen die Boni auf +4. Der Bonus findet keine Anwendung, wenn das Eidolon in einen Ringkampf verwickelt, hilflos, gelähmt, betäubt oder bewusstlos ist.

Lebensbund (ÜF): Ab der 14. Stufe ist die Lebenskraft des Paktmagiers mit der des Eidolons verbunden. Sofern das Eidolon über mindestens einen Trefferpunkt verfügt, kann der Paktmagier nicht getötet werden. Schaden, der den Paktmagier töten würde, wird stattdessen auf das Eidolon übertragen. Sobald das Eidolon genug Schaden erhalten hat, um seine Trefferpunkte auf einen negativen Wert in Höhe seiner Konstitution zu bringen, kann es keinen weiteren Schaden mehr aufnehmen, so dass jeder weitere Schadenspunkt wieder dem Paktmagier angerechnet wird und ihn letztendlich töten kann. Effekte, welche zwar den Tod bewirken, dabei aber keinen direkten Schaden verursachen, wie beispielsweise die Zauber *Böswillige Verwandlung*, *Fleisch zu Stein* oder *Einkerkerung* und andere Zauber, die keinen tatsächlichen Schaden verursachen, sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Verschmelzen (ÜF): Ab der 16. Stufe kann der Paktmagier als Volle Aktion sein Eidolon berühren und mit ihm verschmelzen. Diese Verwandlung beinhaltet auch die Ausrüstung des Paktmagiers und schützt ihn vor Schaden. Er kann auch nicht das Ziel von Zaubern werden. Alle Effekte und Zauber, welche gegenwärtig auf den Paktmagier wirken, ruhen während der Verschmelzung, wohingegen die Zauberdauer weiter läuft.

Der Paktmagier kann aus dem Inneren des Eidolons heraus Zauber wirken, indem er für die benötigte Zeit, um einen Zauber wirken zu können, die Kontrolle über das Eidolon übernimmt. Materielle Komponenten werden der Ausrüstung des Paktmagiers entnommen, selbst wenn diese ansonsten unzugänglich ist. Der Paktmagier kann während der Verschmelzung alle Handlungen des Eidolons bestimmen, durch seine Sinne wahrnehmen und mit seiner Stimme sprechen.

Der Paktmagier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seiner Stufe als Paktmagier einsetzen und den Effekt jederzeit als Schnelle Aktion beenden. In diesem Fall erscheint er auf einem benachbarten Feld neben dem Eidolon (sofern dies

Tabelle 2-9: Grundspielwerte des Eidolons

Klassenstufe	TW	GAB	Gute RW	Schlechte RW	Fertigkeiten	Talente	RK-Bonus	ST/GE-Bonus	Evolutionsvorrat	Maximale Angriffe	Speziell
1	1	+1	+2	+0	4	1	+0	+0	3	3	Dunkelsicht, Verbindung, Zauber teilen
2	2	+2	+3	+0	8	1	+2	+1	4	3	Entrinnen
3	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	5	3	—
4	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	7	4	—
5	4	+4	+4	+1	16	2	+4	+2	8	4	Erhöhung eines Attributswertes
6	5	+5	+4	+1	20	3	+4	+2	9	4	Treue
7	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	10	4	—
8	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	11	4	—
9	7	+7	+5	+2	28	4	+6	+3	13	5	Mehrfachangriff
10	8	+8	+6	+2	32	4	+8	+4	14	5	Erhöhung eines Attributswertes
11	9	+9	+6	+3	36	5	+8	+4	15	5	—
12	9	+9	+6	+3	36	5	+10	+5	16	5	—
13	10	+10	+7	+3	40	5	+10	+5	17	5	—
14	11	+11	+7	+3	44	6	+10	+5	19	6	Verbessertes Entrinnen
15	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	20	6	Erhöhung eines Attributswertes
16	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	21	6	—
17	13	+13	+8	+4	52	7	+14	+7	22	6	—
18	14	+14	+9	+4	56	7	+14	+7	23	6	—
19	15	+15	+9	+5	60	8	+14	+7	25	7	—
20	15	+15	+9	+5	60	8	+16	+8	26	7	—

möglich ist). Sollte das Eidolon während der Verschmelzung auf seine Heimatebene zurückkehren, so wird der Paktmagier augenblicklich herausgeschleudert, nimmt 4W6 Schaden und ist für 1 Runde betäubt.

Mächtige Paktevolution (ÜF): Ab der 18. Stufe kann der Paktmagier weitere Evolutionspunkte für sich verwenden. Diese Fähigkeit funktioniert wie die Klassenfähigkeit Paktevolution, erweitert jedoch die Obergrenze auf 6 Evolutionspunkte. Außerdem verliert das Eidolon pro 2 Evolutionspunkte, welche der Paktmagier für sich selbst verwendet, nur 1 Punkt aus seinem Evolutionsvorrat.

Zwillingseidolon (ÜF): Ab der 20. Stufe teilen der Paktmagier und sein Eidolon eine wahre Verbindung. Als Standard-Aktion kann der Paktmagier die Form des Eidolons annehmen und dabei alle seine Evolutionen und Fähigkeiten nachahmen. Seine Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution entsprechend den Grundspielwerten des Eidolons. Er kann sich entscheiden, dass Teile seiner Ausrüstung (oder auch alles) von seiner neuen Form absorbiert werden, wie durch Zauber der Unterschule Verwandlung. Gegenstände mit dauerhaften Effekten wirken weiter, wenn sie auf diese Weise absorbiert werden. Der Paktmagier verliert seine natürlichen Angriffe und alle Volksmerkmale (außer Bonustalente, Fertigkeiten und Sprachen) zugunsten der Fähigkeiten, welche ihm die Evolutionen seines Eidolons verleihen. Der Paktmagier behält seine Klassenmerkmale und kann diese Gestalt täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe als Paktmagier aufrechterhalten. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet. Der Paktmagier kann diesen Effekt als Freie Aktion beenden.

Eidolon

Die Fähigkeiten eines Eidolons sind abhängig von der Stufe seines Paktmagiers und der Auswahl, die bei der Verteilung seines Evolutionsvorrates gemacht wurden. Die Grundspielwerte eines Eidolons sind in Tabelle 2–9 zu finden. Jedes Eidolon verfügt über eine Grundform, welche diese Grundwerte modifiziert. Eidola gelten als Externate bezüglich Zauber, welche auf sie wirken können.

Klassenstufe: Dies ist die Stufe des Paktmagiers.

TW: Die Zahl der zehnseitigen (W10) Trefferwürfel des Eidolons, auf welche wie gewöhnlich der Konstitutionsbonus addiert wird.

GAB: Der Grund-Angriffsbonus des Eidolons. Der GAB entspricht den TW. Eidola erhalten keine zusätzlichen Angriffe mit ihren natürlichen Waffen aufgrund eines hohen GAB.

Gute/Schlechte Rettungswürfe: Dies sind die Grundrettungswurfboni des Eidolons. Ein Eidolon verfügt über zwei gute und einen schlechten Rettungswurf, der von der Grundform abhängt.

Fertigkeiten: Die Gesamtmenge an Fertigkeitsrängen, welche beim Eidolon verteilt werden können. Ein Eidolon kann Ränge auf jede Fertigkeit verteilen, muss aber bei einigen Fertigkeiten über die passenden Gliedmaßen verfügen. Eidola mit einem Intelligenzwert über dem Grundwert erhalten zusätzliche Fertigkeitsränge (ein Eidolon erhält pro TW Fertigkeitsränge

in Höhe von 6 + seinem IN-Modifikator). Ein Eidolon kann in einer Fertigkeit nicht mehr Ränge haben als es Trefferwürfel besitzt. Die Fertigkeitsränge sind festgelegt und können später nicht mehr verändert werden, selbst wenn der Paktmagier bei Erreichen einer neuen Stufe das Eidolon verändert.

Talente: Dies ist die Gesamtzahl an Talenten, über die das Eidolon verfügt. Eidola können alle Talente auswählen, für welche sie die Voraussetzungen erfüllen, müssen aber bei einigen auch die dafür benötigten Gliedmaßen besitzen. Sind Talente erst einmal festgelegt, können sie später nicht mehr verändert werden, selbst wenn der Paktmagier bei Erreichen einer neuen Stufe das Eidolon verändert. Sollte ein Eidolon aufgrund von Veränderungen die Voraussetzungen eines Talentes nicht mehr erfüllen können, besitzt das Talent keine Wirkung mehr, bis das Eidolon wieder alle Voraussetzungen dafür erfüllt.

Rüstungsbonus: Dies ist der Gesamtgrundbonus des Eidolons auf die RK. Der Bonus kann auf Rüstungsbonus und natürlichen Rüstungsbonus aufgeteilt werden. Dieser Wert wird durch die Grundform des Eidolons und verschiedene Wahlmöglichkeiten im Rahmen der Auswahl der Evolutionen modifiziert. Ein Eidolon kann keinerlei Rüstung tragen, da die Rüstung die Verbindung zwischen Eidolon und Paktmagier stören würde.

ST/GE-Bonus: Addiere diesen Modifikator zum Stärke- und Geschicklichkeitswert des Eidolons, wie ihn die Grundform festlegt. Manche Wahlmöglichkeiten, die über den Evolutionsvorrat verfügbar werden, modifizieren diese Werte.

Evolutionsvorrat: Der Wert in dieser Spalte gibt den Gesamtpunktewert im Evolutionsvorrat des Eidolons an. Punkte können für eine große Vielzahl an Modifikationen und Verbesserungen aufgewendet werden, welche dem Eidolon neue Fähigkeiten, Angriffe und Kräfte verleihen. Wenn der Paktmagier eine Stufe in dieser Klasse aufsteigt, erhöht sich auch die Punktezahl und der Paktmagier kann diese Punkte aufwenden, um die Fähigkeiten des Eidolons zu verändern. Diese Auswahl ist nicht fest, der Paktmagier kann sie bei jedem Stufenanstieg und mit dem Zauber *Eidolon umwandeln** verändern.

Maximale Angriffe: Dies gibt die Höchstzahl an natürlichen Angriffen an, über welche das Eidolon auf einer bestimmten Stufe verfügen kann. Sollte das Eidolon den Höchstwert erreicht haben, kann es keine Evolutionen erhalten, die weitere natürliche Angriffe verleihen. Dies umfasst nicht Angriffe, die mit Waffen ausgeführt werden.

Speziell: Dies umfasst eine Anzahl von Fähigkeiten, die alle Eidola erhalten, wenn sie an Macht hinzu gewinnen. Jeder dieser Boni wird nachfolgend beschrieben:

Dunkelsicht (AF): Das Eidolon hat eine Dunkelsicht von 18 m.

Verbindung (AF): Der Paktmagier und sein Eidolon teilen sich eine mentale Verbindung, welche Kommunikation über beliebige Entfernungen erlaubt, solange sie sich auf derselben Existenzebene befinden. Diese Kommunikation ist eine Freie Aktion, so dass der Paktmagier seinem Eidolon jederzeit Anweisungen geben kann. Magische Gegenstände wirken sich auf diese Kommunikation nachteilig auf, daher teilen Paktmagier und Eidolon sich die zur Verfügung stehenden Ausrüstungsplätze (sollte beispielsweise der Paktmagier einen magischen Ring tragen, kann sein Eidolon selbst höchstens auch nur einen Ring tragen). Sollten beide dieselben Körperplätze belegen, bleiben die Gegenstände des Paktmagiers aktiv und die des Eidolons ruhen während dieser Zeit. Das Eidolon muss die passenden Gliedmaßen besitzen, um magische Gegenstände benutzen zu können.

Zauber teilen (AF): Der Paktmagier kann Zauber mit dem Ziel „Persönlich“ als Berührungszauber auf das Eidolon wirken, welches statt seiner selbst zum Ziel wird. Der Paktmagier kann Zauber auf das Eidolon wirken, welche Externare normalerweise nicht betreffen würden; diese Zauber müssen jedoch von der Zauberliste des Paktmagiers stammen. Diese Fähigkeit erlaubt dem Eidolon nicht, Fähigkeiten zu teilen, welche keine Zauber sind, selbst wenn sie wie Zauber funktionieren.

Entrinnen (AF): Gelingt dem Eidolon ein Reflexwurf gegen einen Angriff, der üblicherweise bei erfolgreichem Reflexwurf halben Schaden verursacht, erleidet er stattdessen keinen Schaden.

Erhöhung der Attributswerte (AF): Das Eidolon erhält +1 auf eines seiner Attribute.

Treue (AF): Das Eidolon erhält einen Moralbonus von +4 auf seine Willenswürfe gegen Bezauberungen.

Mehrfachangriff (AF): Das Eidolon erhält Mehrfachangriff als Bonustalent, wenn es drei oder mehr natürliche Angriffe besitzt und noch nicht über dieses Talent verfügt. Sollte es über die drei oder mehr benötigten natürlichen Angriffe nicht verfügen oder auf weniger als drei reduziert werden, erhält das Eidolon einen zweiten Angriff mit einer seiner natürlichen Waffen mit einem Malus von –5. Sollte das Eidolon später einmal drei oder mehr natürliche Angriffe besitzen, verliert es diese zusätzlichen Angriffe und erhält dafür Mehrfachangriff.

Verbessertes Entrinnen (AF): Das Eidolon erhält weiterhin keinen Schaden bei einem erfolgreichen Reflexwurf. Darüber hinaus erhält es nur halben Schaden bei einem misslungenen Reflexwurf.

Fertigkeiten des Eidolons

Die folgenden Fertigkeiten sind Klassenfertigkeiten des Eidolons: Bluffen (CH), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Motiv erkennen (WE), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Die Ebenen) (IN). Auf der 1. Stufe kann der Paktmagier vier weitere Klassenfertigkeiten für das Eidolon bestimmen. Beachte, dass Eidola mit einer Flug-Bewegungsrate die Fertigkeit Fliegen (GE) als zusätzliche Fertigkeit erhalten, selbst wenn sie dies erst auf einer späteren Stufe können.

Grundformen

Jedes Eidolon hat eine von drei Grundformen, die seine Anfangsgröße, die Bewegungsrate, RK, Angriffe und Attributswerte bestimmen.

Sofern nichts anderes vermerkt ist, erfolgen alle natürlichen Angriffe mit dem vollen Grund-Angriffsbonus des Eidolons. Alle Angriffe des Eidolons addieren den ST-Modifikator des Eidolons zum Schaden (falls das Eidolon über nur einen Angriff verfügt, wird auf den Schaden das 1 ½ fache des ST-Modifikators addiert). Diese Grundformen führen auch die Zusätzlichen Evolutionen auf, über welche die jeweilige Form verfügt. Die Boni dieser Evolutionen sind bereits in den Startspielwerten enthalten.

Jede der Grundformen kann auch für ein kleines Eidolon verwendet werden. Ein kleines Eidolon erhält Geschicklichkeit +2,

Stärke –4 und Konstitution –2 sowie einen Größenbonus von +1 auf RK und Angriffswürfe, einen Malus von –1 auf KMB und KMV sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen und von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Jeder Schaden wird um einen Schritt reduziert (1W6 zu 1W4, 1W4 zu 1W3 usw.). Sollte die kleine Größe gewählt werden, kann das Eidolon Mittelgroße Größe erlangen, wann immer der Paktmagier am Evolutionsvorrat Veränderungen vornehmen kann (dadurch verliert es dann die Größenmodifikatoren für die Größenkategorie Klein).

Vierbeiner

Startspielwerte: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** Reflex (gut), Willen (schlecht), Zähigkeit (gut); **Angriffe** Biss (1W6); **Attributswerte** ST 14, GE 14, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Zusätzliche Evolutionen** Biss, Gliedmaßen (Beine) (2).

Zweibeiner

Startspielwerte: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 9 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** Reflex (gut), Willen (gut), Zähigkeit (schlecht); **Angriffe** 2 Klauen (1W4); **Attributswerte** ST 16, GE 12, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Zusätzliche Evolutionen** Klauen, Gliedmaßen (Arme), Gliedmaßen (Beine).

Schlangenartig

Startspielwerte: Größe Mittelgroß; **Bewegungsrate** 6 m, Klettern 6 m; **RK** +2 natürliche Rüstung; **Rettungswürfe** Reflex (gut), Willen (gut), Zähigkeit (schlecht); **Angriffe** Biss (1W6), Schwanzhieb (1W6); **Attributswerte** ST 12, GE 16, KO 13, IN 7, WE 10, CH 11; **Zusätzliche Evolutionen** Biss, Klettern, Reichweite (Biss), Schwanz, Schwanzhieb.

Evolutionen

Jedes Eidolon erhält eine Anzahl an Evolutionspunkten, die aufgewendet werden können, um dem Eidolon neue Fähigkeiten, Kräfte und andere Verbesserungen zu verleihen. Die Fähigkeiten werden Evolutionen genannt und können vom Paktmagier verändert werden, sobald er eine Stufe aufsteigt, ansonsten sind diese jedoch festgelegt. Manche Evolutionen erfordern eine bestimmte Grundform oder eine bestimmte Stufe des Paktmagiers, ehe er diese Evolution wählen kann. Mehrere Evolutionen verleihen dem Eidolon zusätzliche natürliche Angriffe. Natürliche Angriffe, die als Primärangriffe aufgeführt sind, verwenden den vollen Grund-Angriffsbonus des Eidolons und den ST-Modifikator für den Schaden. Natürliche Angriffe, die als Sekundärangriffe aufgeführt sind, verwenden den Grund-Angriffsbonus des Eidolons –5 und den halben ST-Modifikator (sofern positiv) beim Schaden. Sollte das Eidolon nur über einen einzigen natürlichen Angriff verfügen, erfolgt der Angriff mit dem vollen Grund-Angriffsbonus und auf den Schaden wird das 1½-fache des ST-Modifikators addiert, egal um welche Art von Angriff es sich handelt.

Evolutionen sind nach ihren Kosten in Evolutionspunkten in den Evolutionsbeschreibungen des 1. bis 4. Grades sortiert. Evolutionspunkte können nicht angespart werden, sondern müssen eingesetzt werden, sobald der Paktmagier in seiner Klasse eine neue Stufe erreicht. Sofern nicht anders vermerkt, kann jede Evolution nur einmal gewählt werden.

Evolutionen 1. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten einen Punkt des Evolutionsvorrates:

Anspringen (AF): Das Eidolon verfügt über schnelle Reflexe, welche es ihm erlauben, nach einem Sturmangriff einen Vollen Angriff auszuführen. Diese Evolution ist nur einem Eidolon mit vierbeiniger Grundform zugänglich.

Biss (AF): Das Maul des Eidolons ist voller rasiermesserscharfer Zähne, welche ihm einen Bissangriff verleihen. Dies ist ein Primärangriff. Der Biss verursacht 1W6 Schadenspunkte (1W8 falls Groß oder 2W6 falls Riesig). Sollte das Eidolon bereits über einen Bissangriff verfügen, gewährt diese Evolution das 1½-fache des ST-Modifikators auf Schadenswürfe mit diesem Biss.



Flügelschlag (AF): Das Eidolon kann seine Flügel nutzen, um damit nach Gegnern zu schlagen. Es erhält zwei Flügelangriffe, dies sind sekundäre Angriffe. Die Flügel verursachen 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). Das Eidolon muss die Evolution Fliegen besitzen, um diese Evolution auswählen zu können.

Geruchssinn (AF): Das Eidolon gewinnt einen außerordentlichen Geruchssinn, so dass es Gegner auf 9 m anhand des Geruches wahrnehmen kann. Sollte ein Gegner im Wind stehen, wächst die Reichweite auf 18 m, steht er gegen den Wind, fällt sie auf 4,50 m. Starke Gerüche können über die doppelte Reichweite wahrgenommen werden. Der Geruchssinn erlaubt dem Eidolon nicht, ein Wesen genau zu lokalisieren, sondern nur, seine Gegenwart festzustellen. Es kann die Richtung mit einer Bewegungsaktion ermitteln. Das Eidolon kann den genauen Aufenthaltsort eines Wesens nur bestimmen, wenn es sich innerhalb von 1,50 m von ihm befindet. Das Eidolon kann seinen Geruchssinn zum Spurenlesen benutzen (siehe Seite 299 im *Pathfinder Monsterhandbuch*).

Geschult (AF): Das Eidolon ist besonders begabt im Umgang mit einer Fertigkeit und erhält einen Volksbonus von +8 auf diese. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen addieren sich jedoch nicht auf, stattdessen muss sie jedes Mal einer anderen Fertigkeit zugeteilt werden.

Hieb (AF): Das Eidolon kann einen zerstörerischen Hieb ausführen, dies ist ein Primärangriff. Der Hieb verursacht 1W8 Schadenspunkte (2W6 falls Groß, 2W8 falls Riesig). Das Eidolon muss die Evolution Gliedmaßen (Arme) besitzen, um diese Evolution auswählen zu können. Alternativ können die Klauen der Grundform durch den Hiebangriff ersetzt werden, was jedoch immer noch 1 Evolutionspunkt kostet. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, jedoch muss das Eidolon über eine passende Anzahl der Evolution Gliedmaßen verfügen.

Kiemen (AF): Das Eidolon hat Kiemen und kann unbegrenzt unter Wasser atmen.

Klauen (AF): Das Eidolon hat ein Paar gemeiner Klauen am Ende seiner Gliedmaßen, wodurch es zwei Klauenangriffe erhält. Dies sind Primärangriffe. Der Klauenangriff verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß oder 1W8 falls Riesig). Das Eidolon muss, um diese Evolution auswählen zu können, über die Evolution Gliedmaßen verfügen. Diese Evolution kann nur einmal für die Evolution Gliedmaßen (Beine) ausgewählt werden. Diese Evolution kann dennoch mehrfach ausgewählt werden, allerdings muss das Eidolon jedes Mal über ein Paar zusätzlicher Beine durch die Evolution Gliedmaßen verfügen.

Klettern (AF): Das Eidolon wird zu einem fähigen Kletterer und erhält eine Kletterbewegungsrate entsprechend seiner Bewegungsrate. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, die Kletter-Bewegungsrate des Eidolons erhöht sich jedes Mal um weitere +6 m.

Magische Angriffe (ÜF): Das Eidolon wird mit Magie erfüllt, welche es ihm gestattet, alle natürlichen Angriffe als magisch zu behandeln, um Schadensreduzierung zu umgehen. Ab der 10. Stufe als Paktmagier erhalten alle natürlichen Angriffe eines Eidolons mit dieser Evolution zusätzlich die Gesinnung des Eidolons.

Reichweite (AF): Einer der Angriffe des Eidolons kann Gegner auf Entfernung treffen. Wähle einen Angriff, keine Angriffsform, und die Reichweite des Eidolons mit diesem Angriff steigt um +1,50 m.

Reittier (AF): Das Eidolon ist entsprechend ausgebildet und ausgeformt, um als ein für den Kampf ausgebildetes Reittier zu dienen. Das Eidolon muss hierzu mindestens eine Größenkategorie größer sein als sein Reiter. Diese Evolution ist nur für Eidola mit vierbeiniger oder schlangenartiger Grundform verfügbar.

Resistenz (AF): Die Gestalt des Eidolons wird widerstandsfähig gegen eine bestimmte Energieart. Normalerweise spiegelt sich dies in seinem Äußeren wieder, beispielsweise in aschegrauer Haut bei Feuer, eisigem Atem bei Kälte, usw. Wähle eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall), das Eidolon erhält Energieresistenz 5 gegen diese Energieart. Diese Resistenz steigt um weitere +5 für je fünf Stufen des Paktmagiers, bis zu einem Maximum von 15 auf der 10. Stufe. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen addieren sich jedoch nicht auf, stattdessen muss sie jedes Mal einer anderen Energieart zugeteilt werden.

Schwanz (AF): Dem Eidolon wächst ein langer, kräftiger Schwanz. Er erhält einen Volksbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Akrobatik um auf einer Oberfläche das Gleichgewicht zu behalten. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden.

Schwanzschlag (AF): Das Eidolon kann seinen Schwanz benutzen, um damit nach Gegnern in der Nähe zu schlagen. Dies ist ein Sekundärangriff. Der Schwanzschlag verursacht 1W6 Schadenspunkte (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig). Das Eidolon muss die Evolution Schwanz besitzen, um diese Evolution auswählen zu können. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, jedoch muss das Eidolon über eine passende Anzahl der Evolution Schwanz verfügen.

Schwimmen (AF): Das Eidolon hat Schwimmhäute an Händen und Füßen oder kräftige Flossen, welche ihm eine Schwimmbewegungsrate entsprechend seiner Bewegungsrate verleihen. Dies gewährt dem Eidolon nicht die Fähigkeit, unter Wasser atmen zu können. Diese Evolution kann mehr als einmal ausgewählt werden, die Schwimmbewegungsrate erhöht sich jedes Mal um weitere +6 m.

Stachel (AF): Das Eidolon verfügt über einen langen gezahnten Stachel am Ende seines Schwanzes, welcher ihm einen Stichangriff verleiht. Dies ist ein Primärangriff. Der Stich verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). Das Eidolon muss die Evolution Schwanzschlag besitzen, um diese Evolution auswählen zu können. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, jedoch muss das Eidolon über eine passende Anzahl der Evolution Schwanz verfügen.

Stoßen (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit, Kreaturen von sich weg zu stoßen. Wähle eine Art von natürlichem Angriff. Immer wenn das Eidolon einen erfolgreichen Angriff der ausgewählten Art ausführt, kann es anschließend einen zusätzlichen freien Kampfmanöverwurf versuchen. Bei einem Erfolg wird das Ziel 1,50 m von dem Eidolon weggestoßen. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Wesen, die genauso groß oder kleiner als das Eidolon sind. Auf diese Weise gestoßene Wesen provozieren keine Gelegenheits-

angriffe. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen addieren sich jedoch nicht auf, stattdessen muss sie jedes Mal einer anderen natürlichen Angriffsart zugeteilt werden.

Tentakel (AF): Das Eidolon verfügt über einen langen, biegsamen Tentakel, der ihm einen Tentakelangriff verleiht. Dieser Angriff ist ein Sekundärangriff. Der Tentakel verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden.

Verbesserte natürliche Rüstung (AF): Dem Eidolon wächst dichtes Fell, feste Schuppen oder Knochenplatten, wodurch es einen Bonus von +2 auf seine natürliche Rüstung erhält. Diese Evolution kann einmal für je fünf Stufen des Paktmagiers genommen werden.

Verbesserter Schaden (AF): Das Eidolon kann besonders tödliche Angriffe mit seinen natürlichen Waffen verursachen. Wähle deshalb eine natürliche Angriffsart und erhöhe den Schadenswürfel um eine Kategorie. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, ihre Wirkung addiert sich jedoch nicht auf. Jedes Mal, wenn diese Evolution gewählt wird, muss sie einer anderen natürlichen Angriffsart zugeordnet werden.

Zangen (AF): Dem Eidolon wachsen große Zangen am Ende eines Gliedmaßenpaares, wodurch es zwei Zangenangriffe erhält. Dies sind sekundäre Angriffe, welche 1W6 Schadenspunkte verursachen (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig). Eidola mit der Evolution Ergreifen, welche diesen Zangen zugeordnet wurde, erhalten einen Bonus von +2 auf ihre KMB-Würfe im Ringkampf. Das Eidolon muss die Evolution Gliedmaßen (Arme) besitzen, um diese Evolution auswählen zu können. Alternativ können die Klauen der Grundform gleich durch Zangen ersetzt werden, was jedoch immer noch 1 Evolutionspunkt kostet. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, allerdings muss das Eidolon durch die Evolution Gliedmaßen über eine passende Anzahl verfügen.

Ziehen (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit, Kreaturen bei einem erfolgreichen Angriff näher an sich heran zu ziehen. Wähle dazu eine Art von natürlichem Angriff aus. Immer wenn das Eidolon einen erfolgreichen Angriff der ausgewählten Art ausführt, kann es im Anschluss einen zusätzlichen freien Kampfmanöverwurf versuchen. Bei einem Erfolg wird das Ziel 1,50 m auf das Eidolon zugezogen. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Wesen, die genauso groß oder kleiner als das Eidolon sind. Auf diese Weise gezogene Wesen provozieren keine Gelegenheitsangriffe. Das Eidolon benötigt eine Reichweite von 3 m oder mehr, um diese Evolution auswählen zu können. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden, die Auswirkungen addieren sich jedoch nicht auf, stattdessen muss sie jedes Mal einer anderen natürlichen Angriffsart zugeteilt werden.

Evolutionen 2. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten zwei Punkte des Evolutionsvorrates:

Attributswerterhöhung (AF): Das Eidolon wird muskulöser, schneller, klüger oder gewinnt eine andere Verbesserung seiner Fähigkeiten. Erhöhe eines der Attribute des Eidolons um +2. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, jedoch nur einmal pro Attribut sowie ein weiteres Mal für je sechs Stufen als Paktmagier.

Durchbohren (AF): Dem Eidolon wachsen Hörner auf dem Kopf, welche ihm die Angriffsform Durchbohren verleihen. Dies ist ein Primärangriff, welcher 1W6 Schadenspunkte verursacht (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig).

Energieangriffe (ÜF): Die Angriffe des Eidolon werden mit Energie verstärkt. Wähle eine Energieart: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Alle natürlichen Angriffe des Eidolons verursachen bei einem erfolgreichen Treffer 1W6 Schadenspunkte der ausgesuchten Energieart. Der Paktmagier muss mindestens die 5. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Ergreifen (AF): Das Eidolon wird begabt darin, Gegner niederzuringen. Es erhält die Angriffsform Ergreifen. Wähle Biss-, Klauen-, Hieb-, Schwanzschlag-, Tentakel- oder Zangenangriffe. Wenn das Eidolon einen erfolgreichen Angriff mit der gewählten Angriffsart ausführt, kann es anschließend einen freien Kampfmanöverwurf durchführen. Bei Erfolg ergreift es das Ziel. Dies funktioniert nur bei Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als das Eidolon. Ein Eidolon mit dieser Evolution erhält einen Bonus von +4 auf seine KMB-Würfe für Ringkampf.

Erschütterungssinn (AF): Das Eidolon kann Erschütterungen des Bodens deuten und gewinnt Erschütterungssinn mit 9 m Reichweite. Dies funktioniert wie die Evolution Blindgespür, aber nur, wenn sowohl das Eidolon wie die Kreatur, deren Standort festgestellt werden soll, Bodenkontakt haben. Der Paktmagier muss mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Fliegen (AF oder ÜF): Dem Eidolon wachsen große Schwingen, ähnlich denen einer Fledermaus, eines Vogel, Insektes oder eines Drachen. Es erhält die Fähigkeit zu fliegen mit einer Flugbewegungsrate entsprechend seiner Bewegungsrate. Die Manövrierfähigkeit hängt von seiner Größe ab. Mittelgroße und Kleine Eidola besitzen Manövrierfähigkeit (gut), Große Eidola (durchschnittlich) und Riesige Eidola Manövrierfähigkeit (ausreichend). Für 2 weitere Evolutionspunkte kann das Eidolon auf magischem Weise fliegen, es verliert seine Flügel und erhält dafür Manövrierfähigkeit (perfekt). Dies ist dann eine Übernatürliche Fähigkeit. Die Flugbewegungsrate kann durch weitere Evolutionspunkte verbessert werden, jeder aufgewandte Punkt entspricht +6 m. Der Paktmagier muss mindestens die 5. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Gift (AF): Das Eidolon verfügt über Gift und erhält einen Giftangriff. Wähle Biss- oder Stachelangriff. Wenn der ausgewählte Angriff trifft, wird das Ziel vergiftet. Eidolongift – Art Gift, Verwundung; Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; Frequenz 1/Runde für 4 Runden; Effekt 1W4 ST-Schaden; Heilung 1 Rettungswurf. Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ TW des Eidolons + KO-Modifikator des Eidolons. Für 2 weitere Evolutionspunkte verursacht das Gift stattdessen KO-Schaden. Das Gift kann nur 1 Mal pro Runde eingesetzt werden. Der Paktmagier muss mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Gliedmaßen (AF): Dem Eidolon wächst ein zusätzliches Paar Gliedmaßen. Dabei kann es sich um eine von zwei Formen handeln:

Ein Paar Beine mit Füßen, welches die Grundbewegungsrate des Eidolons um +3 m erhöht, oder ein Paar Arme mit Händen. Das Eidolon erhält keine zusätzlichen natürlichen Angriffe, kann aber entsprechende Evolutionen wie Klauen oder Hieb auswählen. Arme mit Händen können Waffen benutzen, sofern das Eidolon in diesen geübt ist. Diese Evolution kann mehrfach ausgewählt werden.

Immunität (ÜF): Der Körper des Eidolons wird extrem widerstandsfähig gegen eine Energieart. Wähle eine Energieart: Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall. Das Eidolon erhält Immunität gegen die gewählte Energieart. Diese Evolution kann mehrfach gewählt werden, muss dann aber jeweils für eine andere Energieart genommen werden. Der Paktmagier muss mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Krallen (AF): Dem Eidolon wachsen gefährliche Klauen an den Füßen, mit denen es bei Gegnern im Ringkampf zwei zusätzliche Krallenangriffe nach jedem erfolgreichen Ringkampfwurf ausführen kann. Dieser Krallenangriff verursacht 1W4 Schadenspunkte (1W6 falls Groß, 1W8 falls Riesig). Diese Evolution kann nur von Eidola mit vierbeiniger Grundform gewählt werden. Der Paktmagier muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können. Diese Evolution zählt als ein Natürlicher Angriff gegen das Maximum der Natürlichen Angriffe eines Eidolons.

Trampeln (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit, seine Feinde unter seinen Füßen zu zermalmen. Als Volle Aktion kann das Eidolon jedes Wesen niederrennen, das mindestens eine Größenkategorie kleiner ist als es selbst. Dies funktioniert wie das Kampfmanöver Überrennen, wobei das Eidolon keinen Wurf machen muss, es muss sich nur während seines Zuges über den Gegner hinwegbewegen. Die Zielkreatur nimmt 1W6 Schadenspunkte (1W8 falls Groß, 2W6 falls Riesig), plus 1½ Mal den ST-Modifikator des Eidolons. Einem Ziel des Trampeln-Angriffs steht dabei jedoch ein Gelegenheitsangriff mit einem Malus von –4 zu. Wenn das Ziel auf seinen Gelegenheitsangriff verzichtet, kann es stattdessen einen Reflexwurf machen, um den Schaden zu halbieren. Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ TW des Eidolons + den ST-Modifikator des Eidolons. Ein trampelndes Eidolon kann einer Kreatur nur 1 Mal pro Runde Trampelschaden zufügen. Diese Evolution ist nur einem Eidolon mit zwei- oder vierbeiniger Grundform zugänglich.

Waffentraining (AF): Das Eidolon erlernt, eine Waffe zu benutzen und erhält das Talent Umgang mit einfachen Waffen als Bonustalent. Wenn 2 zusätzliche Evolutionspunkte aufgewendet werden, erhält es zusätzlich das Talent Umgang mit Kriegswaffen.

Würgen (AF): Das Eidolon erhält kräftige Muskeln, die es ihm erlauben, einen Gegner im Ringkampf zu zerquetschen. Wenn das Eidolon unter Nutzung der Evolution Ergreifen einen Gegner erfolgreich in den Ringkampf verwickelt, fügt es ihm zusätzlichen Schaden in Höhe des Ergreifen-Schadens zu. Diese Evolution steht nur Eidola der Grundform Schlangenartig offen.

Zerreißen (AF): Das Eidolon lernt, das Fleisch derjenigen zu zerreißen, die es mit seinen Klauen angreift. Wenn dem Eidolon 2 erfolgreiche Klauenangriffe gegen dasselbe Ziel in einer Runde gelingen, graben sich die Klauen tief ins Fleisch und verursachen zusätzlichen Schaden in Höhe des Schadens einer Klaue plus 1½ Mal dem ST-Modifikator des Eidolon. Das Eidolon muss über die Evolution Klauen verfügen. Der Paktmagier muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Zu-Fall-bringen (AF): Das Eidolon kann Gegner mit seinem Bissangriff zu Boden werfen. Es erhält die Angriffsform Zu-Fall-bringen. Wenn das Eidolon einen erfolgreichen Bissangriff durchführt, kann es zusätzlich als Freie Aktion einen Kampfmanöverwurf durchführen. Bei einem erfolgreichen Angriff wird das Ziel zu Boden geworfen. Falls der Wurf misslingt, provoziert dies jedoch keinen Gelegenheitsangriff. Diese Fähigkeit wirkt nur bei Wesen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner sind als das Eidolon. Das Eidolon muss über die Evolution Biss verfügen, um diese Evolution auswählen zu können.

Evolutionen 3. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten drei Punkte des Evolutionsvorrates:

Blindgespür (AF): Die Sinne des Eidolons werden unglaublich genau, es erhält Blindgespür mit einer Reichweite von 9 m. Diese Fähigkeit erlaubt dem Eidolon, den Standort von Kreaturen festzustellen, die es nicht sehen kann, ohne einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung machen zu müssen. Dennoch erhalten so aufgespürte Kreaturen immer noch die Vorteile Vollständiger Tarnung falls sie diese besitzen. Eine ungehinderte Sicht ist für die Bewegung des Eidolon von Nöten, weshalb ihm auch, bei Gegnern die es nicht sieht, der GE-Bonus auf die RK verwehrt wird. Der Paktmagier muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Graben (AF): Dem Eidolon wachsen dicke, knorrige Klauen, die es ihm gestatten, sich durch Erde zu bewegen. Das Eidolon erhält eine Grabbewegungsrate, die seiner halben Bewegungsrate entspricht. Es kann sich durch Schmutz, Lehm, Sand und Erde bewegen, dabei hinterlässt es kein Loch und kann an der Oberfläche nicht bemerkt werden. Der Paktmagier muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Schadensreduzierung (ÜF): Der Körper des Eidolons wird widerstandsfähig gegen Schaden, wodurch es Schadensreduzierung erhält. Wähle eine Gesinnung: Gut, Böse, Rechtschaffen oder Chaotisch. Das Eidolon erhält SR 5, welche nur durch Waffen mit der gewählten Gesinnung umgangen werden kann. Die gewählte Gesinnung muss der des Eidolons entgegengesetzt sein. Indem 2 weitere Evolutionspunkte aufgewandt werden, kann dieser Schutz ab der 12. Stufe auf SR 10 angehoben werden. Der Paktmagier muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Spinnennetz (AF): Das Eidolon erhält ein Paar Spinnendrüsen, welche ihm die Fähigkeit verleihen, Netze zu spinnen. Das Netz kann das Eidolon selbst und eine weitere Kreatur derselben Größe tragen. Darüber hinaus kann das Eidolon Netzfäden als Berührungsangriff im Fernkampf bis zu 8 Mal täglich verschießen (Grundreichweite 15 m, Erhöhung der Grundreichweite in 3 m Schritten). Kreaturen, die in dem Netz verstrickt sind, können

mit einem Fertigkeitswurf auf Entfesselungskunst oder einem Stärkewurf mit einem Malus von –4 entkommen. Der SG entspricht 10 + ½ TW des Eidolons + KO-Modifikator des Eidolons. Die Netze besitzen eine Härte von 0 und Trefferpunkte in Höhe der Trefferwürfelanzahl des Eidolons. Das Eidolon kann sich in seinen eigenen Netzen mit seiner Kletterbewegungsrate bewegen und kennt die Position aller Wesen, die mit seinem Netz in Kontakt kommen. Das Eidolon muss die Evolution Klettern besitzen, um diese Evolution auswählen zu können. Der Paktmagier muss mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Unheimliche Ausstrahlung (AF): Das Eidolon verstört seine Gegner. Es erhält die Fähigkeit Unheimliche Ausstrahlung. Das Eidolon kann diese Fähigkeit als Teil einer offensiven Aktion einsetzen, beispielsweise bei einem Sturmangriff oder eines gewöhnlichen Angriffes. Gegner innerhalb von 9 m müssen erfolgreich einen Willenswurf bestehen oder sind für 3W6 Runden erschüttert. Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ TW des Eidolons + CH-Modifikator des Eidolons. Sollte das Eidolon mindestens vier Trefferwürfel mehr als sein Gegner haben, ist dieser Gegner stattdessen verängstigt. Gegner mit mehr TW als das Eidolon sind immun gegen diese Fähigkeit. Der Paktmagier muss mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Verschlingen (AF): Das Eidolon erhält die Fähigkeit Verschlingen, wodurch es imstande wird, seine Feinde zu verschlucken. Wenn das Eidolon seinen Zug mit einem Gegner beginnt, welcher durch den Bissangriff des Eidolons in einen Ringkampf verwickelt wurde (siehe die Evolution Ergreifen), kann es einen Kampfmanöverwurf ausführen und versuchen die Kreatur zu verschlingen. Dies funktioniert mit Kreaturen, die mindestens eine Größenkategorie kleiner als das Eidolon sind. Verschlungene Kreaturen erleiden jede Runde Schaden in Höhe des Bissschadens des Eidolons plus weitere 1W6 Punkte Wuchtschaden. Eine verschlungene Kreatur zählt weiter als im Ringkampf verwickelt. Sie kann versuchen, sich mit einer leichten Hieb- oder Stichwaffe den Weg freizuschneiden. Der erforderliche Schaden, um sich zu befreien, entspricht einem Zehntel der Gesamttrefferpunkte des Eidolons. Die RK des Eidolons gegen diese Angriffe ist 10 + ½ seines natürlichen Rüstungsbonus. Wenn eine verschlungene Kreatur sich den Weg freischneidet, kann das Eidolon diese Fähigkeit solange nicht wieder anwenden, bis es den Schaden geheilt hat. Alternativ kann die verschlungene Kreatur versuchen, sich auf normalem Wege aus dem Ringkampf zu befreien. Ein Erfolg bedeutet, dass es ins Maul des Eidolons zurückkehrt, wo es versuchen kann zu entkommen, oder wieder verschlungen wird. Das Eidolon muss über die Evolution Ergreifen verfügen, welche mit einem Bissangriff verbunden sein muss, um diese Evolution auswählen zu können. Der Paktmagier muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Evolutionen 4. Grades

Die folgenden Evolutionen kosten vier Punkte des Evolutionsvorrates:

Blindsicht (AF): Die Sinne des Eidolons werden noch schärfer. Dadurch erhält es die Fähigkeit Blindsicht mit einer Reichweite von 9 m. Das Eidolon kann sich normal bewegen und angreifen, es ignoriert Dunkelheit, Unsichtbarkeit und die meisten Arten von Deckung, solange eine freie Schusslinie zum Ziel besteht. Das Eidolon muss die Evolution Blindgespür besitzen, um diese Evolution wählen kann. Der Paktmagier muss mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Groß (AF): Das Eidolon gewinnt an Körpergröße und erhält die Größenkategorie Groß. Es erhält einen Bonus von +8 auf seinen Stärkewert, einen Bonus von +4 auf seine Konstitution und einen Bonus von +2 auf seine natürliche Rüstung. Es erleidet einen Malus von –2 auf seine Geschicklichkeit, einen Größenmalus von –1 seine auf RK und Angriffswürfe, einen Bonus von +1 auf KMB und KMV, einen Malus von –2 auf seine Fertigkeitswürfe für Fliegen sowie einen Malus von –4 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Sollte das Eidolon die zweibeinige Grundform besitzen, erhält es einen Bonus auf seine Reichweite im Kampf von 3 m. Das Eidolon muss Mittelgroß sein, um diese Evolution wählen zu können. Der Paktmagier muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Sollten weitere sechs Punkte aufgewendet werden, erhält das Eidolon stattdessen die Größenkategorie Riesig. Dabei erhält es einen Bonus von +16 auf seinen Stärkewert, einen Bonus von +8 auf seine Konstitution und einen Bonus von +5 auf seine natürliche Rüstung. Es erleidet einen Malus von –4 auf seine Geschicklichkeit, einen Größenmalus von –2 auf seine RK und Angriffswürfe, einen Bonus von +2 auf KMB und KMV, eine Reichweite von 3 m, einen Malus von –4 auf seine Fertigkeitswürfe für Fliegen sowie einen Malus von –8 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Sollte das Eidolon die zweibeinige Grundform besitzen, erhält es einen Bonus auf seine Reichweite im Kampf von 4,50 m (3 m für die anderen Grundformen). Jede Evolution, welche das Eidolon besitzt und die Reichweite erhöht, wird hier drauf angerechnet. Diese Boni und Mali sind nicht kumulativ mit den Boni und Mali welche die Größenkategorie Groß dieser Evolution verleiht, sondern ersetzen diese. Der Paktmagier muss mindestens die 13. Stufe erreicht haben, um diese weitere Steigerung der Größenkategorie auswählen zu können.

Die Evolution Attributswerterhöhung kostet das Doppelte (4 Evolutionspunkte), wenn der Stärke- oder Konstitutionswert eines Großen oder Riesigen Eidolons erhöht werden soll.

Odemwaffe (ÜF): Das Eidolon lernt, einen Kegel oder einen Strahl magischer Energie auszuatmen. Es erhält eine Odemwaffe. Wähle entweder Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Das Eidolon kann entweder einen Kegel von 9 m oder einen Strahl von 18 m ausatmen, der 1W6 Schadenspunkte der ausgewählten Energieart pro TW des Eidolons verursacht. Wer von der Odemwaffe getroffen wird, kann versuchen, den Schaden mit einem erfolgreichen Reflexwurf gegen einen SG von 10 + ½ TW des Eidolons + dem KO-Modifikator des Eidolons zu halbieren. Das Eidolon kann diese Fähigkeit 1 Mal täglich einsetzen. Das Eidolon kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag für 1 weiteren Evolutionspunkt einsetzen, bis zu einem Maximum von 3 Mal täglich. Der Paktmagier muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Schnelle Heilung (ÜF): Der Körper des Eidolons heilt

Verletzungen sehr schnell, wodurch es Schnelle Heilung 1 erhält und in jeder Runde 1 Trefferpunkt heilt. Diese Fähigkeit heilt jedoch keinen Schaden, der aufgrund von Hunger, Durst oder Ersticken entstanden ist, auch lässt sie keine verlorenen Körperteile nach- oder wieder anwachsen. Die Schnelle Heilung funktioniert nur, solange das Eidolon am Leben ist und sich auf derselben Existenzebene wie sein Meister befindet. Für jeweils 2 weitere Evolutionspunkte kann die Schnelle Heilung um +1 verbessert werden, bis zu einem Maximum von 5. Der Paktmagier muss mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Zauberresistenz (AF): Das Eidolon wird gegen Magie geschützt, und erhält eine Zauberresistenz in Höhe von 11 + der Stufe des Paktmagiers. Die Zauberresistenz wirkt nicht gegen Zauber des Paktmagiers. Der Paktmagier muss mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Evolution auswählen zu können.

Paktmagierzauber

Paktmagier erhalten Zugang zu den folgenden Zaubern. Die meisten dieser Zauber befinden sich im *Pathfinder Grundregelwerk*. Zauber die mit einem Sternchen * markiert sind, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches.

Paktmagierzauber des 0. Grades – *Arkanes Siegel, Botschaft, Benommenheit, Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Magie lesen,* Magierhand, *Öffnen/Schließen, Reparieren, Resistenz, Säurespritzer.*

Paktmagierzauber des 1. Grades – *Alarm, Ameisenstärke*, Bauchreden, Eidolon loslösen*, Elementen trotzen, Federfall, Identifizieren, Magierrüstung, Magische Fänge, Magischer Mund, Monsterbenommenheit, Monster herbeizaubern I, Person vergrößern, Person verkleinern, Rascher Rückzug, Reittier, Schild, Schmieren, Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung, Schwächere Eidolonregeneration*, Springen, Unauffälliger Diener.*

Paktmagierzauber des 2. Grades – *Ausdauer des Ochsen, Bärenstärke, Eidolon herbeizaubern*, Energien widerstehen, Gedanken wahrnehmen, Geisterross, Gestalt verändern, Gleiten*, Glitzerstaub, Grube erschaffen*, Hast, Irreführung, Katzenhafte Anmut, Monster herbeizaubern II, Pracht des Adlers, Rindenhaut, Schläue des Fuchses, Schutz vor Pfeilen, Schwächerer Evolutionssprung*, Schwarm herbeizaubern, Schweben, Spinnenklettern, Unsichtbares sehen, Unsichtbarkeit, Verlangsamen, Verschwimmen, Weisheit der Eule, Windwall.*

Paktmagierzauber des 3. Grades – *Devolution*, Dimensionstür, Dimensionsanker, Eidolonregeneration*, Eiswand, Evolutionssprung*, Feuerschild, Feuerwand, Fliegen, Gedanken suchen*, Heldenmut, Kreatur aufspüren, Mächtige Magische Fänge, Mächtige Unsichtbarkeit, Magie bannen, Massen-Person vergrößern, Massen-Person verkleinern, Mördergrube*, Monster bezaubern, Monster herbeizaubern IV, Niedere Erschaffung, Schutzkreis gegen Böses, Schutzkreis gegen Chaos, Schutzkreis gegen Gutes, Schutzkreis gegen Ordnung, Schutz vor Energien, Schwarze Tentakel, Standort vortäuschen, Steinhaut, Unauffindbarkeit, Wasser atmen, Wasserkugel*, Wut, Zungen.*

Paktmagierzauber des 4. Grades – *Böswillige Verwandlung, Des Magiers treuer Hund, Eidolon umwandeln*, Fortschicken, Heilsamer Ruf*, Höhere Erschaffung, Insektenplage, Kontakt zu anderen Ebenen, Mächtiger Evolutionssprung*, Magisches Gefäß, Massen-Ausdauer des Ochsen, Massen-Bärenstärke, Massen-Katzenhafte Anmut, Massen-Pracht des Adlers, Massen-Schläue des Fuchses, Massen-Weisheit der Eule, Monster festhalten, Monster herbeizaubern V, Säuregrube*, Schwächerer Bindender Ruf, Steinwand, Teleportieren, Überlandflug, Verständigung.*

Paktmagierzauber des 5. Grades – *Abstoßung, Ätherischer Ausflug, Bindender Ruf, Ebenenwechsel, Eisenwand, Großer Heldenmut, Hungrige Grube*, Kriechender Tod, Mächtige Eidolonregeneration*, Mächtige Magie bannen, Mächtiges Teleportieren, Massen-Unsichtbarkeit, Monster herbeizaubern VII, Planare Anpassung*, Simulakrum, Verbannung, Verbergen, Wahrer Blick, Zauber zurückwerfen.*

Paktmagierzauber des 6. Grades – *Antipathie, Aufspüren, Dimensionsschloss, Flammende Wolke, Irrgarten, Kreis der Teleportation, Mächtiger Bindender Ruf, Magische Bande, Massen-Monster bezaubern, Massen-Planare Anpassung*, Monster beherrschen, Monster herbeizaubern VIII, Schutz vor Zaubern, Sympathie.*

Ritter

Während viele Krieger danach streben, ihre Kunst und ihr Können zu perfektionieren und ihre ganze Zeit damit verbringen, ihre Waffenfertigkeiten zu verbessern, verbringen andere ihre Zeit damit, nach einem bestimmten Ziel und Ideal zu streben. Diese als Ritter bekannten Krieger leisten heilige Eide auf einen höheren Zweck, dem sie in erster Linie dienen. Ritter sind fähige Streiter im Sattel, die man häufig dabei beobachten kann, wie sie einen Sturmangriff über das Schlachtfeld anführen, während ihnen das Symbol ihres Ordens auf einem langen, flatternden Banner folgt. Die wahre Macht eines Ritters kommt von seiner Überzeugung für seine Ideale, die Eide, welche er schwört, sowie den Herausforderungen, die er ausspricht.

Rolle: Ritter führen oft Einheiten auf dem Schlachtfeld an und nutzen ihre Reitfähigkeit sowie Herausforderungen gegen ihre Feinde, um den Kampfesfluss zu kontrollieren. Außerhalb des Kampfes kann man Ritter antreffen, die ihre Ziele durch Diplomatie und – wo immer nötig – List zu fördern suchen. Dem Ritter sind höfische Intrigen nicht fremd und er kann sich auch in den kompliziertesten sozialen Situationen behaupten.

Gesinnung: Jede.

Trefferwürfel: W10.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Ritters sind: Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Klettern (ST) Mit Tieren Umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE) und Schwimmen (ST).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale des Ritters:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Ritter ist im Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen geübt. Er beherrscht außerdem den Umgang mit allen Rüstungen und Schilden (außer Turmschilden).

Herausforderung (AF): Der Ritter kann einen Gegner zum Kampf herausfordern. Als Schnelle Aktion kann er ein Ziel in Sichtweite herausfordern. Die Nahkampfangriffe des Ritters verursachen gegen dieses Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe der Stufe des Ritters. Der Ritter kann diese Fähigkeit auf der 1. Stufe

Tabelle 2-10: Ritter (RIT)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+2	Herausforderung 1/Tag, Orden, Reittier, Taktiker
2	+2	+0	+0	+3	Ordensfähigkeit
3	+3	+1	+1	+3	Verbesserter Sturmangriff
4	+4	+1	+1	+4	Herausforderung 2/Tag, Meisterlicher Ausbilder
5	+5	+1	+1	+4	Banner
6	+6/+1	+2	+2	+5	Bonustalent
7	+7/+2	+2	+2	+5	Herausforderung 3/Tag
8	+8/+3	+2	+2	+6	Ordensfähigkeit
9	+9/+4	+3	+3	+6	Mächtiger Taktiker
10	+10/+5	+3	+3	+7	Herausforderung 4/Tag
11	+11/+6/+1	+3	+3	+7	Mächtiger Sturmangriff
12	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Anspruchsvolle Herausforderung, Bonustalent
13	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Herausforderung 5/Tag
14	+14/+9/+4	+4	+4	+9	Mächtiges Banner
15	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Ordensfähigkeit
16	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Herausforderung 6/Tag
17	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Meistertaktiker
18	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	Bonustalent
19	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Herausforderung 7/Tag
20	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Überlegener Sturmangriff

einmal pro Tag einsetzen. Die tägliche Anwendung steigt alle drei Stufen nach der 1. Stufe um weitere +1 bis zu einem Maximum von sieben Mal am Tag auf der 19. Stufe.

Einen Gegner herauszufordern beansprucht die Konzentration des Ritters, daher erleidet er einen Malus von –2 auf seine RK gegen alle Angriffe von anderen Angreifern als seinem Ziel.

Die Herausforderung bleibt wirksam, solange der Kampf tobt oder bis das Ziel tot oder bewusstlos ist. Jede Herausforderung des Ritters beinhaltet noch einen anderen Effekt, welche im Abschnitt über den Ritterorden beschrieben ist.

Reittier (AF): Der Reiter erhält ein loyales Ross, das ihn in die Schlacht trägt. Dieses Reittier funktioniert wie der Tiergefährte eines Druiden, wobei die Stufe des Ritters der Stufe des Druiden entspricht. Er muss imstande sein, das Wesen zu reiten, und das Wesen muss sich auch als Reittier eignen. Ein mittelgroßer Ritter kann ein Kamel oder ein Pferd wählen. Ein kleiner Ritter kann ein Pony oder einen Wolf wählen, oder einen Eber oder einen Hund, sofern er mindestens die 4. Stufe erreicht hat. Es liegt beim SL, welche anderen Tiere als Reittiere zugelassen sind.

Der Ritter erleidet keine Abzüge auf seine Fertigkeitswürfe für Reiten aufgrund von Rüstungsmali, wenn er auf seinem Reittier sitzt. Das Reittier gilt stets als ausgebildetes Streitross und beginnt das Spiel mit dem Bonustalent Umgang mit leichten Rüstungen. Das Reittier eines Ritters erhält nicht die besondere Fähigkeit Zauber teilen.

Die Verbindung eines Ritters zu seinem Reittier ist so stark, dass beide Teile des Paares lernen, die Stimmung und Bewegungen des jeweils anderen vorauszuahnen. Sollte das Reittier eines Ritters sterben, kann der Ritter nach einer Woche der Trauer ein neues Reittier finden. Dieses neue Reittier erhält die besonderen Fähigkeiten Verbindung, Entrinnen, Hingabe oder Verbessertes Entrinnen jedoch erst, wenn der Ritter eine Stufe aufsteigt.

Orden (AF): Auf der 1. Stufe muss ein Ritter einem Orden Gefolgschaft schwören. Die Zugehörigkeit zum Orden verleiht dem Ritter einige Boni, Klassenfertigkeiten und besondere Fähigkeiten. Außerdem muss der Ritter den Ordensregeln folgen. Sollte er gegen sie verstoßen, kann er für 24 Stunden nicht auf die besonderen Vorteile der Herausforderung zurückgreifen. Verstöße gegen Ordensregeln unterliegen der Interpretation durch den SL.

Ein Ritter kann den Orden nicht wechseln, ohne einen längeren Prozess durchlaufen zu müssen, bei dem er sich dieser neuen Sache widmet. Er verliert dann alle Vorteile aus der Zugehörigkeit zu seinem alten Orden und muss für eine ganze Stufe den Regeln seines neuen Ordens folgen, ohne daraus irgendwelche Vorteile ziehen zu können. Sobald er dies hinter sich gebracht hat, erhält er alle Boni aus seiner neuen Ordenszugehörigkeit. Die Namen der Ritterorden können nach Kampagnenhintergrund und Vorlieben des SL variieren.

Taktiker (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Ritter ein Gemeinschaftstalent als Bonustalent. Er muss die Voraussetzungen für dieses Talent erfüllen. Als Standard-Aktion kann der Ritter dieses Talent für alle Verbündeten innerhalb von 9 m verfügbar machen, die ihn sehen und hören können. Verbündete können von dem Talent für 3 Runden + 1 Runde für je zwei Stufen des Ritters Gebrauch machen. Verbündete müssen nicht die Voraussetzungen des Talents erfüllen. Der Ritter kann diese Fähigkeit auf der 1. Stufe einmal täglich sowie ein weiteres Mal am Tag ab der 5. Stufe und dann jeweils für jede weitere fünf Stufen als Ritter einsetzen.

Verbesserter Sturmangriff (AF): Auf der 3. Stufe erlernt der Ritter, präzisere Sturmangriffe im Sattel auszuführen. Der Ritter erhält einen Bonus von +4 auf alle Nahkampfangriffe während eines berittenen Sturmangriffes (statt des üblichen +2 Bonus). Außerdem erleidet er keine Mali auf seine RK nach einem berittenen Sturmangriff.

Meisterliche Ausbilder (AF): Auf der 4. Stufe erlernt ein Ritter, Reittiere schnell und mit unübertroffener Meisterschaft auszubilden. Der Ritter erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Klassenstufe, wann immer er die Fertigkeit Mit Tieren umgehen bei einem Reittier einsetzt. Darüber hinaus kann er die Zeit, die erforderlich ist, um einem Reittier einen neuen Trick beizubringen oder ein Tier zu einem allgemeinen Zweck auszubilden, auf einen Tag pro eigentlich erforderliche Woche senken, was jedoch den SG um +5 anhebt. Er kann auch mehr als ein Reittier gleichzeitig ausbilden, jedoch hebt jedes Reittier nach dem ersten den SG um weitere +2 Punkte an.

Banner (AF): Ab der 5. Stufe wird das Banner des Ritters zu einem Zeichen der Inspiration für seine Begleiter und Verbündeten. Solange das Banner klar sichtbar ist, erhalten alle Verbündeten innerhalb von 18 m um das Banner einen Moralbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Furcht und einen Moralbonus von +1 auf alle Angriffswürfe bei einem Sturmangriff. Diese Boni steigen auf der 10. Stufe sowie alle fünf Stufen danach um weitere +1. Das Banner muss mindestens der Größenkategorie Klein angehören und von dem Ritter oder seinem Reittier getragen oder zur Schau gestellt werden.

Bonustalent: Auf der 6. Stufe und alle weiteren sechs Stufen danach erhält ein Ritter ein Bonustalent zusätzlich zu denen, die er durch seinen Stufenaufstieg erhält. Er muss dieses Talent aus der Liste der Kampftalente wählen und die Voraussetzungen dafür erfüllen.

Mächtiger Taktiker (AF): Auf der 9. Stufe erhält der Ritter ein weiteres Gemeinschaftstalent als Bonustalent, dessen Voraussetzungen er erfüllen muss. Der Ritter durch die Nutzung seiner Fähigkeit Taktiker das Talent auch seinen Verbündeten zur Verfügung Stellen. Diese Nutzung stellt eine schnelle Aktion dar.

Mächtiger Sturmangriff (AF): Auf der 11. Stufe lernt der Ritter, verheerende berittene Sturmangriffe auszuführen. Der Bedrohungsbereich für Kritische Treffer verdoppelt sich bei jeder während des Sturmangriffes verwendeten Waffe. Diese Erweiterung des Bedrohungsbereichs addiert sich nicht mit anderen Effekten, welche den Bedrohungsbereich einer Waffe vergrößern. Des Weiteren kann der Ritter bei einem erfolgreichen Sturmangriff eines der folgenden Kampfmanöver ausführen: Ansturm, Entwaffnen, Zerschmettern oder Zu-Fall-bringen. Dabei provoziert er keine Gelegenheitsangriffe.

Anspruchsvolle Herausforderung (AF): Ab der 12. Stufe muss das Ziel einer Herausforderung durch den Ritter besondere Aufmerksamkeit der Bedrohung widmen. Solange das Ziel sich im vom Ritter bedrohten Bereich befindet, erleidet es einen Malus von –2 auf seine RK gegen alle Angriffe, die von anderen Beteiligten als dem Ritter selbst ausgehen.

Mächtiges Banner (AF): Ab der 14. Stufe verleiht der Anblick des Banners des Ritters seinen Verbündeten neue Kräfte. Alle Verbündeten innerhalb von 18 m um das Banner erhalten einen Moralbonus von +2 auf ihre Rettungswürfe gegen Bezauberung sowie Zauber und Effekte, die Zwang ausüben. Wenn sein Banner zur Schau gestellt wird, kann der Ritter eine Standard-Aktion verwenden, um es durch die Luft zu schwenken, wodurch alle Verbündeten innerhalb von 18 m einen zusätzlichen Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt erhalten, der auf sie einwirkt. Der Rettungswurf erfolgt gegen den ursprünglichen SG. Zauber und Effekte, die keinen Rettungswurf gestatten, sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen. Ein Verbündeter kann nur einmal am Tag von dieser Fähigkeit profitieren.

Meistertaktiker (AF): Auf der 17. Stufe erhält der Ritter ein zusätzliches Gemeinschaftstalent. Er muss die Voraussetzungen des Talentes erfüllen. Der Ritter kann seinen Verbündeten die Vorteile dieses Talentes verleihen, indem er seine Fähigkeit Taktiker einsetzt. Dadurch kann er seinen Verbündeten die Vorteile zweier beliebiger Gemeinschaftstalente verleihen. Dabei muss es sich nicht um Bonustalente handeln.

Überlegener Sturmangriff (AF): Auf der 20. Stufe verursacht der Ritter bei einem berittenen Sturmangriff stets doppelten Schaden (dreifachen Schaden, falls er eine Lanze verwendet). Sollte dem Ritter während eines berittenen Sturmangriffes ein Kritischer Treffer gelingen, ist das Ziel zusätzlich für 1W4 Runden betäubt. Sollte dem Ziel ein Willenswurf gelingen, gilt es stattdessen für 1W4 Runden als wankend. Der SG ist 10 + Grund-Angriffsbonus des Ritters.

RITTERORDEN

Den folgenden Ritterorden treten die meisten Ritter bei. Ihre Angehörigen entwickeln zwar nicht zwangsläufig Bindungen zueinander, dennoch existieren einige Organisationen, die nur aus Rittern eines bestimmten Ordens bestehen.

Drachenorden

Ritter des Drachenordens widmen sich einer Gruppe gleichgesonnener Individuen, sei es eine Söldnerkompanie oder eine kleine Gruppe Abenteurer. Diese Ritter glauben an Loyalität und Freundschaft und sind bereit, ihr Leben zu opfern, um ihre Verbündeten zu beschützen.

Ordensregeln: Der Ritter muss seinen Verbündeten treu bleiben und stets die Ziele der Gruppe fördern. Er muss seine Verbündeten vor Schaden bewahren und ihre Ehre verteidigen, wenn diese angezweifelt wird.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Drachenordens eine Herausforderung ausspricht, erhalten seine Verbündeten einen Situationsbonus von +1 auf ihre Nahkampfangriffswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung, wann immer er es bedroht. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für alle vier Stufen des Ritters.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Drachenordens fügt die Fertigkeiten Überlebenskunst (WE) und Wahrnehmung (WE) seiner Liste der Klassenfertigkeiten hinzu. Wenn ein Ritter des Drachenordens auf Überlebenskunst zurückgreift, um seine Verbündeten mit Nahrung und Wasser zu versorgen, oder vor harschem Wetter zu schützen, erhält er einen Bonus auf seinen Fertigkeitswurf in Höhe seiner halben Stufe als Ritter (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Drachenordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Verbündeten beistehen (AF): Ab der 2. Stufe erhält ein Verbündeter, dem ein Ritter des Drachenordens mit der Aktion Jemand-anderem-helfen beisteht, einen Bonus von +3 auf seine RK oder einem Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf. Auf der 8. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen steigt der Bonus um weitere +1.

Strategie (AF): Ab der 8. Stufe kann der Ritter eine Standard-Aktion aufwenden, um allen Verbündeten innerhalb von 9 m (ihn selbst eingeschlossen) verschiedene Boni zu verleihen. Die

Verbündeten müssen imstande sein, ihn zu hören und zu sehen. Der Ritter kann ihnen für 1 Runde einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK oder einen Moralbonus von +2 auf alle Angriffswürfe oder die Fähigkeit verleihen, einmal ihre volle Bewegungsrate in einer Augenblicklichen Aktion zurückzulegen. Der Ritter kann jedem Verbündeten in Reichweite einen anderen Bonus verleihen, doch jeder kann nur einmal pro Kampf von dieser Fähigkeit profitieren.

Wie ein Mann (AF): Ab der 15. Stufe kann der Ritter eine Standard-Aktion aufwenden, um seine Bewegungsrate zurückzulegen und zusätzlich einen Nahkampfangriff durchführen. Alle Verbündeten innerhalb von 9 m um den Ritter können ebenfalls ihre Bewegungsrate zurücklegen und einen Nahkampfangriff als Augenblickliche Aktion ausführen. Sofern die Voraussetzungen gegeben sind, kann diese Bewegung und der Nahkampfangriff als Sturmangriff ausgeführt werden. Alle Angriffe erhalten einen Bonus von +2, welche sich zu dem Bonus aus einem eventuellen Sturmangriff addieren würden. Zusätzlich erhalten alle Beteiligten einen Ausweichenbonus von +2 auf ihre RK für 1 Runde.

Löwenorden

Ein Ritter, der dem Löwenorden angehört, hat einem Herrscher die Treue geschworen, sei es der König, die Königin oder auch der örtliche Kriegsherr. Ritter dieses Ordens sind standhaft und widmen sich einer Sache, sie sind bereit, alles zu geben, um die Sicherheit ihres Herren und seines Reiches zu gewährleisten.

Ordensregeln: Der Ritter muss Land und Leben seines Herren um jeden Preis verteidigen. Er muss den Befehlen seines Herren kommentarlos gehorchen. Er muss danach streben, die Macht und den Ruf des Reiches zu vergrößern.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Löwenordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Angriffe durch das Ziel seiner Herausforderung. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für je fünf Stufen des Ritters.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Löwenordens fügt die Fertigkeiten Wissen (Adel) und Wissen (Lokales) seiner Liste der Klassenfertigkeiten hinzu. Er kann ungeübt Fertigkeitswürfe auf Wissen (Adel) durchführen. Sollte er Ränge in dieser Fertigkeit besitzt, erhält er stattdessen einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Ritter (Minimum +1), solange diese in Zusammenhang mit seinem Herrscher stehen.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Löwenordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Löwengebrüll (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Ritter die Fähigkeit, seine Verbündeten zu motivieren. Als Standard-Aktion kann er eine ermutigende Rede halten, welche allen Verbündeten innerhalb von 18 m einen Kompetenzbonus in Höhe seines CH-Modifikators auf Rettungswürfe gegen Furcht verleiht. Sollte sich ein Verbündeter innerhalb der Reichweite befinden, der verängstigt oder panisch ist, kann er als Augenblickliche Aktion einen weiteren Rettungswurf gegen den Effekt ablegen (sofern dies gestattet ist).

Für den König (AF): Ab der 8. Stufe kann der Ritter des Ordens des Löwen seine Verbündeten zu wahrer Größe inspirieren. Als Schnelle Aktion kann er allen Verbündeten innerhalb von 9 m einen Kompetenzbonus in Höhe seines CH-Modifikators auf alle Angriffs- und Schadenswürfe für 1 Runde verleihen. Die Fähigkeit kann in jedem Kampf nur einmal eingesetzt werden.



Schild des Lehnsherren (AF): Ab der 15. Stufe kann ein Ritter des Löwenordens jene, die sich in seiner Nähe befinden, beschützen. Verbündete, die sich auf benachbarten Feldern des Ritters aufhalten, erhalten einen Schildbonus von +2 auf ihre RK. Darüber hinaus kann der Ritter als Augenblickliche Aktion jeden Angriff gegen ein Wesen auf einem benachbarten Feld auf sich umlenken, solange sich der Angreifer innerhalb der Reichweite des Ritters aufhält. Der Einsatz dieser Fähigkeit muss vor dem Angriffswurf angekündigt werden. Der Angriff erfolgt dann gegen die RK und Verteidigungsfähigkeiten des Ritters, auch wenn der Angreifer den Ritter normalerweise nicht erreichen oder angreifen könnte. Der Ritter verliert alle Boni aufgrund von Deckung oder Tarnung, wenn er das Ziel eines umgelenkten Angriffes ist.

Pfauenorden

Ein Ritter dieses Ordens dient nur sich selbst, verfolgt nur seine eigenen Ziele und strebt nach der Vergrößerung seines eigenen Rufes. Ritter dieses Ordens sind meist selbstsüchtig und nur mit ihren eigenen Zielen und Angelegenheiten beschäftigt.

Ordensregeln: Der Ritter muss seine Interessen und Ziele über die aller anderen stellen. Er muss stets fälligen Lohn annehmen, verdiente Belohnungen sowie einen gleichen (oder größeren) Beuteanteil. Der Ritter muss jede Gelegenheit wahrnehmen, um seinen Status, seinen Ruf und seine Macht zu vergrößern.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Pfauenordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf alle Nahkampfwürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung, solange sonst niemand das Ziel bedroht (ein Reittier des Ziels wird dabei nicht gezählt). Dieser Bonus erhöht sich für alle vier Stufen des Ritters um weitere +1.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Pfauenordens fügt Auftreten (CH) und Schätzen (IN) seiner Liste der Klassenfertigkeiten hinzu. Darüber hinaus erhält er neben dem üblichen WE-Modifikator auch seinen CH-Modifikator zur Bestimmung des SG um ihn einzuschüchtern.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Pfauenordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Prahler (AF): Ab der 2. Stufe kann der Ritter eine Standard-Aktion aufwenden, um seine eigenen Leistungen und Kampffähigkeiten in den Himmel zu loben. Er erhält Bedrohliche Darbietung als Bonustalent, benötigt jedoch keine Waffe in der Hand, um es einsetzen zu können. Der Ritter erhält außerdem einen Moralbonus von +2 auf Angriffswürfe im Nahkampf gegen demoralisierte Gegner (siehe die Fertigkeit Einschüchtern im *Pathfinder Grundregelwerk*).

Ruhm stehlen (AF): Ab der 8. Stufe kann der Ritter einer anderen Kreatur den Ruhm für einen erfolgreichen Schlag stehlen. Wenn ein anderes Wesen als der Ritter bei einem Ziel, welches der Ritter bedroht, einen Kritischen Treffer landet, kann er gegen dasselbe Ziel einen Gelegenheitsangriff ausführen.

Augenblick des Triumphes (AF): Ab der 15. Stufe kann der Ritter als Freie Aktion einmal am Tag einen Augenblick des Triumphes ausrufen. Für eine Runde erhält der Ritter seinen CH-Modifikator als Kompetenzbonus auf alle Attributs-, Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe sowie auf seine RK. Zudem werden alle seine Kritischen Treffer automatisch bestätigt.

Schildorden

Ritter, die dem Schildorden beitreten, widmen ihr Leben dem Schutz des gemeinen Volkes, vom einfachen Bauern bis zum ehrlichen Handwerker. Diese Ritter stemmen sich gegen die böse Flut und beschützen die Unschuldigen vor umherziehenden Plünderern und hungrigen Monstern.

Ordensregeln: Der Ritter muss die Leben und das Wohlergehen des einfachen Volkes beschützen und sie vor den Überwollenden bewahren, die sie ausnutzen oder verletzen wollen. Er muss Wohltätigkeit üben, wo es angebracht ist, und Hilfe geben, wo sie benötigt wird. Er darf nichts tun, was Schaden oder Leid unter jene bringen würde, die sich nicht selbst verteidigen können.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Schildordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf alle Nahkampfwürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung, sobald das Ziel einen anderen Gegner als den Ritter angreift. Dieser Bonus erhöht sich für alle vier Stufen des Ritters um weitere +1.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Schildordens fügt Heilkunde (WE) und Wissen(Lokales) (IN) seiner Liste der Klassenfertigkeiten hinzu. Wenn ein Ritter des Schildordens die Fertigkeit Heilkunde an jemand anderem einsetzt, erhält er einen Bonus auf seinen Fertigkeitswurf in Höhe seiner halben Stufe als Ritter (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Schildordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Resolut (AF): Ab der 2. Stufe kann ein Ritter in schwerer Rüstung, wann immer er Nah- oder Fernkampfschaden nimmt, 1 Punkt tödlichen Schaden in 1 Punkt nicht-tödlichen Schaden umwandeln. Er kann diese Fähigkeit nicht bei Attributsschaden, Attributsentzug oder Energieschaden einsetzen. Ab der 6. Stufe und alle vier Stufen danach erhöht sich der Schaden, den der Ritter umwandeln kann, um weitere +1.

Fels in der Brandung (AF): Auf der 8. Stufe erhält der Ritter das Bonustalent Kein Vorbeikommen, selbst wenn er die Voraussetzungen dafür nicht erfüllen sollte. Statt eines Kampfmanöverwurfes, um ein Wesen davon abzuhalten, sich zu bewegen, kann der Ritter sich zu einem normalen Angriff entschließen. Sollte er treffen und Schaden verursachen, muss das Ziel seine Bewegung beenden, als wäre dem Ritter ein Kampfmanöverwurf gelungen.

Schütze die Schwachen (AF): Ab der 15. Stufe kann der Ritter seine Bewegungsrate nutzen, um die Aktionen seiner Feinde zu unterbrechen. Als Augenblickliche Aktion kann er seine Bewegungsrate zurücklegen (oder die seines Reittiers, falls er beritten ist) und einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen. Die Bewegung provoziert wie gewöhnlich Gelegenheitsangriffe. Der Ritter muss die Bewegung in einem benachbarten Feld des Gegners beenden. Während seines nächsten Zuges gilt der Ritter als wankend und kann diese Fähigkeit erst während seines übernächsten Zuges wieder einsetzen.

Schwertorden

Ritter, welche dem Schwertorden beitreten, widmen ihr Leben dem Kodex der Ritterlichkeit und leben ein Leben der Ehre, der Tapferkeit und der Gerechtigkeit. Sie neigen dazu, einem Herren oder einer Dame Gefolgschaft zu schwören. Von allen Orden ist

der Orden des Schwertes vielleicht der am breitesten aufgestellte, wenn es um Leitsätze und Ideale geht.

Ordensregeln: Der Ritter muss Tapferkeit im Angesicht der Gefahr zeigen, denen gegenüber Gnade walten lassen, die ihm Übles wollten, und gegenüber den Armen und Schwachen wohltätig sein. Er muss jederzeit und überall gerecht und ehrenwert sein. Er muss seine Ehre und zu allererst die Ehre derer verteidigen, denen er dient.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Schwertordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf alle Angriffswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung, solange er auf seinem Reittier sitzt. Der Bonus steigt um weitere +1 für je vier Stufen des Ritters.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Schwertordens fügt Wissen (Adel) (IN) und Wissen (Religion) (IN) seiner Liste der Klassenfertigkeiten hinzu. Wenn er Motiv erkennen gegen einen Bluffenwurf einsetzt, erhält er auf seinen Fertigkeitswurf einen Kompetenzbonus in Höhe seiner halben Stufe als Ritter (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Schwertordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Bei meiner Ehre (AF): Auf der 2. Stufe muss der Ritter sich für eine bestimmte Gesinnung entscheiden. Solange er diese Gesinnung besitzt, erhält er einen Moralbonus von +2 auf einen Rettungswurf seiner Wahl.

Meisterhandschuh (AF): Ab der 8. Stufe ignoriert der Ritter den Rüstungsmalus wenn er die Fertigkeit Reiten verwendet, egal ob das Wesen, auf dem er reitet, sein Reittier ist oder nicht. Wenn er einen berittenen Sturmangriff ausführt, erhält er außerdem einen Ausweichbonus von +4 auf seine RK, um möglichen Angriffen gegen seinen Sturmangriff auszuweichen. Ebenfalls addiert er bei einem Sturmangriff den ST-Modifikator seines Reittieres zu seinem Schadenswurf. Er erhält darüber hinaus ein Bonustalent aus der folgenden Liste, für welches er allerdings die Voraussetzungen erfüllen muss: Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Entsatteln, Fertigkeitsfokus (Reiten) oder Niederreiten.

Fehdehandschuh (AF): Ab der 15. Stufe kann der Ritter einmal am Tag den Fehdehandschuh werfen. Dies funktioniert wie eine normale Herausforderung, der Ritter addiert jedoch seinen CH-Modifikator auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung. Zudem erhält er einen Situationsbonus von +4 auf Angriffswürfe zur Bestätigung Kritischer Treffer gegen das Ziel seiner Herausforderung.

Sternenorden

Ritter, die dem Sternenorden beitreten, widmen sich dem Schutz und dem Dienst an einer Glaubensrichtung und ihren Anhängern. Ritter dieses Ordens neigen dazu, den Geboten und Richtlinien der Religion zu folgen, der sie dienen. Ein Ritter, der diesem Orden beitritt, sollte deshalb eine Religion auswählen, der er dient.

Ordensregeln: Der Ritter muss den Glauben und jene, die seinen Lehren folgen, beschützen. Dies gilt vom Priester bis zum einfachen Volk. Er muss sich an die Gebote des Glaubens halten, ihn fördern, wann immer es ihm möglich ist, und den Gesandten des Göttlichen dienen.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Sternenordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf alle Rettungswürfe, solange er das Ziel seiner Herausforderung bedroht. Der Bonus steigt für je vier Klassenstufen des Ritters um weitere +1.

Fertigkeiten: Ein Ritter des Sternenordens fügt Heilkunde (WE) und Wissen (Religion) (IN) seiner Liste der Klassenfertigkeiten hinzu. Er kann ungeübt Fertigkeitswürfe auf Wissen (Religion) ausführen. Falls er bereits Ränge in dieser Fertigkeit besitzt, erhält er stattdessen seine halbe Stufe als Ritter (Minimum +1) als Bonus auf seine Fertigkeitswürfe auf Wissen (Religion), wenn es um seine gewählte Religion geht.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Sternenordens erhält die folgenden Fähigkeiten, sobald er auf die entsprechende Stufe aufsteigt:

Berufung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Ritter innerhalb einer Standard-Aktion ein kurzes Gebet sprechen, welches ihn mit Vertrauen in seine Fähigkeiten erfüllt. Innerhalb der nächsten Minute kann er bei einem Attributs-, Angriffs-, Rettungs- oder Fertigkeitswurf einen einmaligen Kompetenzbonus in Höhe seines CH-Modifikators einsetzen. Er muss ankündigen, von seinem Bonus Gebrauch zu machen, ehe er würfelt. Er kann diese Fähigkeit bis zu vier Mal am Tag einsetzen, aber nur einmal für jede Art von Wurf. Darüber hinaus addiert der Ritter seine halbe Stufe als Ritter zu jeder Stufe als Kleriker oder Paladin, die er unter Umständen besitzt, um die Auswirkungen von Energie Fokussieren oder Hand auflegen zu berechnen.

Für den Glauben (AF): Ab der 8. Stufe kann der Ritter sich auf seinen Glauben berufen, um sich selbst im Kampf zu stärken. Als Freie Aktion kann er den Namen seiner Gottheit rufen und sich selbst für 1 Runde einen Moralbonus in Höhe seines CH-Modifikators auf seine Angriffswürfe verleihen. Alle Verbündeten innerhalb von 9 m, die demselben Glauben angehören, erhalten den halben Bonus (Minimum +1). Der Ritter kann die Fähigkeit einmal täglich einsetzen sowie ein weiteres Mal für alle vier Stufen danach (auf der 12. Stufe/2 Tag usw.).

Vergeltung (AF): Ab der 15. Stufe kann der Ritter Vergeltung an jenen Üben, die einem Vertreter seines Glaubens Schaden zugefügt haben. Wenn ein Gegner auf einem benachbarten Feld des Ritters einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen ihn selbst oder gegen einen Verbündeten, der demselben Glauben wie der Ritter angehört, ausführt, provoziert er dabei einen Gelegenheitsangriff durch den Ritter. Der Ritter erhält bei diesem Gelegenheitsangriff einen Moralbonus von +2. Sollte der Gegner einen Kritischen Treffer gelandet haben, kann der Ritter ihn, während des Gelegenheitsangriffes, als das Ziel seiner Herausforderung behandeln (was ihm zusätzlich zu dem Bonus dieser Ordensfähigkeit auch den Bonus der Herausforderung der Ritterklasse ermöglicht). Der Ritter kann diese Fähigkeit einmal pro Runde einsetzen.

Grundklassen

Jede der Grundklassen des Pathfinder Rollenspieles basiert auf einem zentralen Archetyp, sei es der edle Paladin oder der begabte Dieb. Dennoch existiert jenseits der Grundkonzepte genug Raum für zahllose Interpretationsmöglichkeiten, Einzelheiten und Verfeinerungen. Der Kämpfer kann beispielsweise ein scharfäugiger Bogenschütze, ein flinkfüßiger Duellant, ein leiser Dschungeljäger oder einer von zahllosen anderen Meistern der Kampfkunst sein, die sich aus den Entscheidungen eines Spielers hinsichtlich Einzelheiten, Klassenwahlmöglichkeiten und besonderen Regeln ergeben. Allerdings gibt es eine Reihe von Archetypen, die interessant und unterhaltsam genug sind, dass sie sich soweit durchgesetzt haben, dass sie wieder und wieder in Erscheinung treten. Um Spielern zu helfen, die ihre Charaktere nach unterschiedlichen phantastischen Gesichtspunkten gestalten möchten, behandeln die folgenden Seiten neue Regeln, Wahlmöglichkeiten und alternative Klassenmerkmale für jede Grundklasse aus dem *Pathfinder Grundregelwerk*. Während beispielsweise die meisten Druiden die Wälder durchwandern, leben manche in gewaltigen Wüsten und erfreuen sich an dem, was die Ödnis zu bieten hat. Solche optionalen Merkmale bieten einen einzigartigen Blick darauf, was aus einer Klasse werden kann, die im Hinblick auf einen speziellen Charakterarchetyp erschaffen wurde. Die Wahlmöglichkeiten, die für jede Grundklasse geboten werden, unterscheiden sich voneinander, dabei wurde aber jeder neue Charakteruntertyp so angepasst, dass er der jeweiligen Grundklasse am ehesten entspricht. Sie duplizieren die Fähigkeiten und Begabungen klassischer phantastischer Archetypen und erweitern somit die Möglichkeiten der Spieler, genau die Charaktere zu erschaffen, die sie sich vorstellen.

Alternative Klassenmerkmale

Bei den meisten Auswahlmöglichkeiten auf den folgenden Seiten handelt es sich um alternative Klassenmerkmale. Wenn ein Charakter eine Klasse wählt, kann er sich zwischen den Standardmerkmalen dieser Klasse (siehe die Grundklassen im *Pathfinder Grundregelwerk*) oder denen eines der Archetypen in diesem Kapitel entscheiden. Jedes alternative Klassenmerkmal ersetzt ein spezielles Merkmal der Ausgangsklasse. Beispielsweise ersetzt das Klassenmerkmal Elementare Faust des Mönches der Vier Winde den Betäubenden Schlag des Mönches aus dem Grundregelwerk. Sollte ein Archetyp mehrere Klassenmerkmale umfassen, müssen alle davon als Gesamtpaket genommen werden. Die neuen „gleichmächtigen" Klassenmerkmale ersetzten die ursprünglichen Merkmale, wodurch diese nicht mehr zugänglich sind. Alle nicht aufgeführten Klassenmerkmale der Grundklassen bleiben unverändert und werden, sofern nichts anderes vermerkt ist, wie gewöhnlich mit Erreichen der dafür erforderlichen Stufe erlangt. Ersetzte Klassenmerkmale zählen nicht mehr zur Bestimmung, ob ein Charakter bestimmte Voraussetzungen erfüllen kann.

Ein Charakter kann mehr als einen Archetyp besitzen und zusätzliche alternative Klassenmerkmale erlangen, sofern diese nicht dieselben Merkmale der Grundklasse ersetzen oder verändern. So könnte ein Paladin nicht sowohl ein Hospitaler und eine Geißel der Untoten sein, da beide Archetypen das Klassenmerkmal Böses niederstrecken modifizieren und zudem noch die Aura der Gerechtigkeit mit ihren Eigenschaften ersetzen. Er könnte aber eine Geißel der Untoten und ein Krieger des Heiligen Lichts sein, da die neuen Klassenmerkmale unterschiedliche Merkmale der Grundklasse ersetzen.

Existierende Charaktere anpassen

Spieler mit bereits existierenden Charakteren sollten mit ihrem SL darüber sprechen, ob die alternativen Klassenmerkmale im Spiel verfügbar sind oder nicht, und ob sie ihre Charaktere nachträglich überarbeiten können, um sie zu übernehmen. Da alternative Merkmale mit Blick auf die Spielbalance entwickelt wurden, wenn man sie mit denen der jeweiligen Grundklasse vergleicht, sollten Spieler, die ihre Charaktere überarbeiten, keine besonderen Vorteile im Vergleich zu anderen Mitgliedern der Gruppe erlangen. Solange der SL damit einverstanden ist, rückwirkend Charaktere anzupassen, sollten zukünftige Abenteuer reibungslos verlaufen. Idealerweise sollten Anpassungen zwischen Abenteuern im Rahmen eines Stufenaufstiegs vorgenommen werden; ein Spieler sollte dies aber immer mit seinem SL abstimmen, da dieser entscheidende Veränderungen unter Umständen in seine bestehende Kampagne einarbeiten möchte. Auch wenn ein SL seinen Spielern entgegenkommen möchte, weil ihnen die neuen Optionen bei der Erschaffung ihrer Charaktere nicht zur Verfügung standen, darf er nicht aus den Augen verlieren, dass die Spielercharaktere das konstante Element einer Kampagne sind. Entsprechend können möglicherweise wiederholte Veränderungen und Neuerschaffungen von Charakteren zu problematisch für die Kampagne werden. Deshalb sollte der SL zwar bereit sein, sich anzupassen und Spielern, die von ihren Charakteren gelangweilt sind, gestatten, diese umzugestalten, dennoch muss er darauf achten, dass dies und die alternativen Klassenmerkmale nicht dahingehend ausgenutzt werden, so dass Spieler ständig ihre Charaktere neu auszurichten versuchen, wie es ihnen im jeweiligen Moment am vorteilhaftesten erscheint. Es mag zwar zuweilen wünschenswert erscheinen, den Spielern zu ermöglichen, ihre Charaktere nach neuen Regeln zu formen und zu neu zu gestalten, dennoch sollten SL sich niemals so fühlen müssen, als wären sie unfair oder würden irgendwelche Regeln brechen, wenn sie dies den Spielern nicht erlauben oder bestimmte Wahlmöglichkeiten verbieten. Denn auch wenn ein SL stets bestrebt sein sollte, den Spielern zu ermöglichen, die Charaktere zu spielen, die sie spielen möchten, weiß er am ehesten, was am besten für die Kampagne ist.

Grundklassen-Archetypen

Die folgenden Archetypen der Grundklassen sind in diesem Kapitel zu finden; Charaktere können mehrere Archetypen besitzen, sofern sie die Voraussetzungen dafür erfüllen.

Barbar: Abergläubischer Barbar, Brecher, Brutaler Faustkämpfer, Elementargeweihter, Reitender Zorn, Totemkrieger, Trunkenbold, Unverwundbarer Wüter, Werfer und Wilder Barbar. Dieser Abschnitt enthält darüber hinaus neue Kampfrauschkräfte, die jeder Barbar wählen kann.

Barde: Archivar, Arkaner Duellant, Detektiv, Gaukler, Hofbarde, Meeressänger, Sandmann, Wilder Skalde und Zauberkünstler.

Druide: Bergdruide, Dschungeldruide, Fäulnisdruide, Frostdruide, Höhlendruide, Stadtdruide, Steppendruide,



Sumpfdruide, Wasserdruide und Wüstendruide. Alternativ kann ein Druide sich dafür entscheiden, dem Pfad des Tierschamanen, beispielsweise Adlerschamane, Bärenschamane, Löwenschamane, Schlangenschamane oder Wolfsschamane zu folgen.

Hexenmeister: Aquatische Blutlinie, Arktische Blutlinie, Immergrüne Blutlinie, Proteanische Blutlinie, Schattenblutlinie, Schlangenblutlinie, Sternenblutlinie, Sturmblutlinie, Tiefenblutlinie und Traumblutlinie. Ein Hexenmeister kann nie mehr als eine Blutlinie haben.

Kämpfer: Armbrustschütze, Bogenschütze, Freihandkämpfer, Kavallerist, Phalanxkämpfer, Schildkämpfer, Stangenwaffenmeister, Waffenmeister, Wendiger Kämpfer, Wilder Krieger, Zweihandkämpfer und Zwei-Waffen-Kämpfer.

Kleriker: Statt spezifischer Archetypen können Kleriker aus Unterdomänen wählen, welche sich jeweils auf einen Aspekt ihrer Gottheit konzentrieren. Für jede Domäne werden zwei oder mehr Unterdomänen vorgestellt.

Magier: Dieser Abschnitt enthält die vier Elementarmagieschulen: Erde, Feuer, Luft und Wasser. Ebenfalls werden Unterschulen vorgestellt, welche Magiern einer bestimmten Hauptschule erlauben, sich auf einen Aspekt dieser Schule zu konzentrieren.

Mönch: Betrunkener Meister, *Ki*-Mystiker, Lotusmönch, Mönch der Heilenden Hand, Mönch der Hungrigen Geister, Mönch der Leeren Hand, Mönch der Vier Winde, Mönch des Heiligen Berges, Waffenadept und Zen-Bogenschütze.

Paladin: Geißel der Untoten, Göttlicher Verteidiger, Heiliger Diener, Hospitaler, Krieger des Heiligen Lichtes und Weißer Ritter. Dieser Abschnitt enthält auch Regeln für eine alternative Version der Paladinklasse, den Antipaladin.

Schurke: Akrobat, Beutelschneider, Degenheld, Einbrecher, Ermittler, Fallenbauer, Giftmischer, Heckenschütze, Prahlhans, Schläger, Späher und Spion. Dieser Abschnitt enthält darüber hinaus neue Schurkentricks, aus denen jeder Schurke wählen kann.

Waldläufer: Bestienmeister, Gestaltwandler, Jäger, Pfadfinder, Pferdeherr, Plänkler, Schamanenkrieger und Stadtwolf. Dieser Abschnitt enthält neue Kampfstile, die jeder Waldläufer wählen kann.

Barbar

Der wahre Barbar ist ein Geschöpf wilder, ungezügelter Wut. Er kann ein stoischer Stammeschampion sein, der sich selbst zum Wohl seiner Schwertbrüder in Raserei peitscht, oder ein chaotischer Kämpfer, der sich am Blutvergießen und Gemetzel ergötzt. Dennoch besitzen alle Barbaren einen gemeinsamen Kampfansatz. Sobald der rote Nebel der Blutlust ihre Sicht verschleiert, gibt es nur noch diese brennende Wut, welche sie durch die Schreie sowie Verletzungen und Leichen trägt, die sie auf ihrem Weg zurücklassen, und ihnen keine Beachtung schenken lässt.

An dieser Stelle sind neue Kampfrauschkräfte aufgeführt, mit denen du deinen Barbaren individuell gestalten kannst, sowie mehrere klassische Archetypen für den Barbaren, die dir bei der Erschaffung deines Charakters helfen sollen. Jeder Archetyp enthält Empfehlungen, welche Kampfrauschkräfte zu dem Konzept passen könnten. Kampfrauschkräfte, die mit einem Sternchen * versehen sind, sind im *Pathfinder Grundregelwerk* zu finden.

Kampfrauschkräfte (AF): Die folgenden neuen Kampfrauschkräfte stehen jedem Barbaren offen, der die Voraussetzungen dafür erfüllt. Totemkampfrauschkräfte verleihen themenbezogene Kräfte, wobei ein Barbar nur aus einer Gruppe von Totemkampfrauschkräften wählen kann. So kann ein Barbar, der sich für das Bestientotem entscheidet, später keine mit dem Geistertotem verbundenen Kräfte auswählen.

Benebelter Säufer (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar, wenn er Alkohol zu sich nimmt, einen neuen Rettungswurf gegen einen der folgenden Zustände ausführen, die ihn betreffen könnten: Blind, Geblendet, Verwirrt, Taub, Erschöpft, Ermüdet, Verängstigt, Übelkeit, Panisch, Erschüttert, Kränkelnd. Bei Erfolg wird der Effekt für die Dauer des Kampfrausches unterdrückt. Der Barbar kann auf diese Weise auch einen neuen Rettungswurf gegen eine Vergiftung ausführen. Ein gelungener Rettungswurf zählt als bestandener Rettungswurf, wohingegen nach einem misslungenen Rettungswurf keinerlei weitere Nachteile entstehen.

Beschütztes Leben (AF): Sollte der Barbar während des Kampfrausches unter 0 Trefferpunkte reduziert werden, wird 1 Schadenspunkt für jede Stufe des Barbaren in nicht-tödlichen Schaden umgewandelt. Sollte sich der Barbar aufgrund von tödlichem Schaden in negativen Trefferpunktebereich befinden, stabilisiert er sich automatisch.

Schwächeres Bestientotem (ÜF): Im Kampfrausch erhält der Barbar zwei Klauenangriffe. Diese Angriffe sind Primärangriffe und werden mit dem vollen Grund-Angriffsbonus ausgeführt. Die Klauen verursachen 1W6 Punkte Hiebschaden (1W4 falls Klein) + dem ST-Modifikator des Barbaren.

Bestientotem (ÜF): Im Kampfrausch erhält der Barbar einen Bonus von +1 auf seine natürliche Rüstung. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für jeweils vier Stufen des Barbaren. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schwächeres Bestientotem besitzen und mindestens die 6. Stufe erreicht haben.

Mächtiges Bestientotem (ÜF): Im Kampfrausch erhält der Barbar die besondere Kraft Anspringen, so dass er im Anschluss an einen Sturmangriff einen Vollen Angriff durchführen kann. Der Schaden seiner Klauen steigt auf 1W8 (1W6 falls Klein) und die Klauen verursachen bei einem kritischen Treffer den dreifachen Schaden. Der Barbar muss die Kampfrauschkraft Bestientotem besitzen und mindestens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können.

Bodenbrecher (AF): Einmal während eines Kampfrausches kann der Barbar als Standard-Aktion den Boden um sich herum angreifen. Dieser Angriff trifft automatisch und verursacht normalen Schaden. Sollte der Barbar mehr Schaden verursachen als der Boden über Härte verfügt, werden die Felder, welche der Barbar belegt sowie die angrenzenden Felder zu schwierigem Gelände. Kreaturen auf diesen Feldern – mit Ausnahme des Barbaren – müssen einen Reflexwurf gegen SG 15 schaffen oder werden zu Boden geworfen. Der Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft auswählen zu können.

Schwächeres Chaostotem (ÜF): Im Kampfrausch erhält der Barbar einen Ablenkungsbonus von +1 auf seine RK gegen Angriffe rechtschaffener Kreaturen und einen Resistenzbonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Verwirrung, Wahnsinn, Verwandlung und rechtschaffene Effekte. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für jede weitere Kampfrauschkraft des Chaostotems, über welche der Barbar verfügt.

Chaostotem (ÜF): Im Kampfrausch wird die Gestalt des Barbaren von Chaos erfüllt. Er erhält einen Bonus von +4 auf seine Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und eine Chance von 25%, den zusätzlichen Schaden durch Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe zu ignorieren. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schwächeres Chaostotem besitzen und mindestens die 6. Stufe erreicht haben.

Mächtiges Chaostotem (ÜF): Im Kampfrausch erhält der Barbar SR/Rechtschaffen in Höhe seiner halben Stufe als Barbar. Seine Waffen und natürlichen Waffen gelten als chaotisch zur Überwindung von Schadensreduzierung. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Chaostotem besitzen und mindestens die 10. Stufe erreicht haben.

Schwächerer Elementarer Zorn (ÜF): Als Schnelle Aktion kann der Barbar seine Nahkampfangriffe für 1 Runde mit zusätzlichen 1W6 Punkten Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure) versehen. Diese Kraft kann innerhalb eines Kampfrausches nur einmal eingesetzt werden. Der Barbar muss mindestens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können.

Elementarer Zorn (ÜF): Im Kampfrausch verursachen alle Angriffe des Barbaren 1W6 Punkte Energieschaden (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Die Art des Schadens wählt der Barbar, wenn er seinen Kampfrausch beginnt. Um diese Kraft wählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schwächerer Elementarer Zorn besitzen und mindestens die 8. Stufe erreicht haben. Er kann die Kampfrauschkraft Schwächerer Elementarer Zorn gleichzeitig einsetzen, muss jedoch unterschiedliche Energiearten bestimmen.

Mächtiger Elementarer Zorn (ÜF): Im Kampfrausch verursachen alle Kritischen Treffer des Barbaren mit Nahkampfwaffen zusätzliche 1W10 Punkte Energieschaden (2W10, falls die Waffe bei einem kritischen Treffer dreifachen Schaden verursacht, 3W10 bei vierfachem Schaden). Die Art des Schadens entspricht der Energieart, die für die Kampfrauschkraft Elementarer Zorn ausgewählt wurde. Um diese Kraft auswählen zu können, muss

der Barbar die Kampfrauschkraft Elementarer Zorn besitzen und mindestens die 12. Stufe erreicht haben.

Energieabsorption (ÜF): Im Kampfrausch kann der Barbar einmal die Energie eines einzelnen Angriffes mit einer von ihm ausgewählten Energieart absorbieren. Er nimmt keinen Schaden und muss auch keinen Rettungswurf absolvieren, sondern erhält einen temporären Trefferpunkt für jeweils drei Schadenspunkte, welche der Angriff verursacht hätte. Diese temporären Trefferpunkte verbleiben bis zum Ende des Kampfrausches. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Mächtige Energieresistenz besitzen und mindestens die 12. Stufe erreicht haben.

Energieausbruch (ÜF): Im Kampfrausch kann der Barbar einmal die Energie eines einzelnen Angriffes absorbieren und über seine Gegner entfesseln. Er macht keinen Rettungswurf gegen den Effekt, nimmt aber auch keinen Schaden. Während seines Kampfrausches kann er die gespeicherte Energie jederzeit als Odemwaffe entweder in Form eines 9 m Kegels oder eines 18 m langen Strahles abgeben. Die Odemwaffe verursacht Schaden in Höhe des absorbierten Schadens, wobei Kreaturen im Zielgebiet ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barbar + KO-Modifikator des Barbaren zusteht, um den Schaden zu halbieren, selbst wenn der Ausgangseffekt ursprünglich keinen Rettungswurf erlaubt hat. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Energieabsorption besitzen und mindestens die 16. Stufe erreicht haben.

Energieresistenz (AF): Im Kampfrausch erhält der Barbar Resistenz gegen eine Art von Energie (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall) in Höhe seiner halben Stufe als Barbar (Minimum 1). Die Energieart wird gewählt, wenn der Barbar diese Kraft auswählt und kann später nicht mehr geändert werden. Diese Kraft kann mehrfach gewählt werden, jedoch addieren sich ihre Effekte nicht auf, sondern gelten nur für verschiedene Arten von Energie.

Mächtige Energieresistenz (AF): Einmal im Kampfrausch kann der Barbar den Schaden eines Angriffes gegen welchen er Energieresistenz besitzt, um die Hälfte reduzieren (halbiere den Schaden und rechne dann die Resistenz an). Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Energieresistenz besitzen und mindestens die 8. Stufe erreicht haben.

Faustkämpfer: Im Kampfrausch wird der Barbar behandelt als besäße er das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag. Sollte er dieses Talent bereits besitzen, verursachen seine waffenlosen Schläge 1W6 Schadenspunkte (1W4 falls Klein).

Mächtiger Faustkämpfer: Im Kampfrausch wird der Barbar behandelt, als besäße er das Talent Kampf mit zwei Waffen, wenn er waffenlose Angriffe ausführt. Der Barbar muss die Kampfrauschkraft Faustkämpfer besitzen, um diese Kraft auswählen zu können.

Fleischwunde (AF): Einmal im Kampfrausch kann der Barbar versuchen, schwerem Schaden durch einen Angriff zu entgehen. Dem Barbar muss ein Zähigkeitswurf gegen einen SG in Höhe des Schadens, den der Angriff verursachen würde, gelingen. Der Rüstungsmalus des Barbaren wird als Modifikator auf den Rettungswurf angerechnet. Sollte der Rettungswurf gelingen, nimmt der Barbar nur halben Schaden durch den Angriff, welcher als nichttödlich zählt. Der Barbar muss sich entscheiden, diese Fähigkeit einzusetzen, nachdem der Angriffswurf ausgeführt wurde, aber bevor der Schaden ausgewürfelt wird. Der Barbar muss mindestens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft auswählen zu können.

Flüssiger Mut (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar seinen Moralbonus auf Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte um +1 für jedes alkoholische Getränk erhöhen, das er im Rahmen des Kampfrausches zu sich nimmt (maximal ein Getränk für jeweils vier Stufen als Barbar).

Schwächeres Geistertotem (ÜF): Im Kampfrausch ist der Barbar von Geisterfetzen umgeben, die seinen Feinden nachstellen. Diese geisterhaften Fetzen können in jeder Runde einen Hieb-Angriff mit dem vollen Angriffsbonus des Barbaren + seinem CH-Modifikator ausführen. Dieser verursacht 1W4 Schadenspunkte aufgrund negativer Energie + dem CH-Modifikator des Barbaren.

Geistertotem (ÜF): Geisterfetzen umgeben den Barbar während seines Kampfrausches, wodurch seine Feinde ihn schwerer ausmachen können. Die Geister gewähren dem Barbaren eine Fehlschlagschance von 20% gegen Fernkampfangriffe sowie gegen Nahkampfangriffe von Kreaturen, die sich nicht auf angrenzenden Feldern zum Barbaren befinden (für gewöhnlich bei Angriffen mit Reichweite). Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schwächeres Geistertotem besitzen und mindestens die 6. Stufe erreicht haben.

Mächtiges Geistertotem (ÜF): Im Kampfrausch werden die den Barbaren umgebenden Geisterfetzen allen Gegnern gefährlich, die sich auf benachbarten Feldern aufhalten. Lebende Feinde, die sich bei Beginn des Zuges des Barbaren auf angrenzenden Feldern aufhalten, nehmen 1W8 Schadenspunkte durch negative Energie. Darüber hinaus können die Geisterfetzen nun Gegner angreifen, die sich bis zu 4,50 m vom Barbaren entfernt aufhalten; ihr Hieb-Angriff verursacht 1W6 Schadenspunkte aufgrund negativer Energie. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Geistertotem besitzen und mindestens die 10. Stufe erreicht haben.

Grölender Säufer (AF): Im Kampfrausch erhält der Barbar einen Moralbonus von +1 auf seine Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und auf den SG der Rettungswürfe gegen die von ihm hervorgerufenen Furchteffekte für jedes alkoholische Getränk, das er während des Kampfrausches konsumiert hat, bis zu einem Maximum von weiteren +1 für jeweils vier Stufen als Barbar.

Hexenjäger (AF): Im Kampfrausch erhält der Barbar einen Bonus von +1 gegen Kreaturen, die über Zauber oder Zauberähnliche Fähigkeiten verfügen. Der Bonus steigt um weitere +1 für jeweils vier Stufen als Barbar. Der Barbar muss die Kampfrauschkraft Aberglaube* besitzen, um diese Kraft auswählen zu können.

„Komm und hol mich!“ (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar als Freie Aktion seine eigene Deckung vernachlässigen und zugleich zerstörerische Gegenangriffe vorbereiten. Gegner erhalten einen Bonus von +4 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe gegen den Barbaren bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Jedoch provoziert jeder Angriff zugleich einen Gelegenheitsangriff des Barbaren, mit dem er auf den Angriff des Feindes reagieren kann. Diese Gelegenheitsangriffe werden vor den Angriffen des Gegners ausgeführt. Der Barbar muss mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können.

Niederschlagen (AF): Einmal im Kampfrausch kann der Barbar statt eines Nahkampfangriffes versuchen ein Ziel zu Fall zu bringen. Sollte dies gelingen, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des ST-Modifikators des Barbaren und liegt auf dem Boden. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Schwächeres Scheusaltotem (ÜF): Im Kampfrausch wachsen dem Barbaren ein Paar großer Hörner, wodurch er die Angriffsform Durchbohren erhält. Dabei handelt es sich um einen Primärangriff, außer der Barbar greift zusätzlich mit Waffen an, in diesem Fall ist es ein sekundärer Angriff, welcher mit dem vollen Grund-Angriffsbonus durchgeführt wird (–5 falls es ein sekundärer Angriff ist). Das Durchbohren verursacht 1W8 Punkte Stichschaden (1W6 falls Klein) + dem ST-Modifikator des Barbaren (½ ST-Modifikator bei einem sekundären Angriff).

Scheusaltotem (ÜF): Im Kampfrausch wachsen dutzende gefährlicher Stacheln aus dem Körper des Barbaren. Jeder, der den Barbaren mit einer Nahkampfwaffe, einem waffenlosen Schlag oder einer natürlichen Waffe angreift, nimmt 1W6 Punkte Stichschaden. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schwächeres Scheusaltotem besitzen und mindestens die 6. Stufe erreicht haben.

Mächtiges Scheusaltotem (ÜF): Im Kampfrausch ist der Barbar von einer Aura der Bedrohung umgeben. Gute Kreaturen auf angrenzenden Feldern des Barbaren sind erschüttert und nehmen 2W6 Punkte Hiebschaden zu Beginn des Zuges des Barbaren, da sich dutzende kleiner Schnittwunden auf ihren Körpern öffnen. Neutrale Kreaturen auf angrenzenden Feldern des Barbaren sind erschüttert, nehmen aber keinen Schaden. Böse Kreaturen sind nicht betroffen. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Scheusaltotem besitzen und mindestens die 10. Stufe erreicht haben.

Schwächeres Schleudern (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar als Volle Aktion einen Gegenstand mit beiden Händen hochheben und schleudern, der eine Größenkategorie kleiner ist als er selbst, bzw. mit einer Hand einen Gegenstand heben und schleudern, der zwei Kategorien kleiner ist als er selbst. Der Gegenstand zählt als improvisierte Waffe mit einer Grundreichweite von 3 m. Er verursacht Schaden wie ein fallender Gegenstand (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 443) + den ST-Modifikator des Barbaren. Dieser Schaden wird halbiert, sollte der Gegenstand nicht aus Stein, Metall oder ähnlichem bestehen. Dies ist ein Berührungsangriff im Fernkampf, wobei dem Ziel ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barbaren + ST-Modifikator des Barbaren zusteht, um den Schaden zu halbieren. Der Barbar kann das Talent Heftiger Angriff in Verbindung mit dieser Kraft wie bei einer Einhand- oder Zweihandwaffe einsetzen.

Schleudern (AF): Wie Schwächeres Schleudern, aber der Barbar kann die Grundreichweite um 6 m erhöhen oder ein Objekt der nächsten Größenkategorie schleudern. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schwächeres Schleudern besitzen und mindestens die 8. Stufe erreicht haben.

Mächtiges Schleudern (AF): Wie Schleudern, aber der Barbar kann die Grundreichweite um 9 m erhöhen oder ein Objekt der übernächsten Größenkategorie schleudern. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schleudern besitzen und mindestens die 12. Stufe erreicht haben.

Schleuder- und Sturmangriff: Wenn er sich im Kampfrausch befindet und einen Sturmangriff durchführt, kann der Barbar im Laufen eine zusätzliche Waffe ziehen und diese schleudern. Der normale Angriffsbonus von +2 gilt sowohl für den Angriff mit der Wurfwaffe wie auch für den Nahkampfangriff am Ende des Sturmangriffes. Der Barbar muss sich mindestens 3 m weit bewegt haben, ehe er eine Wurfwaffe einsetzen kann, und er muss sich weitere 3 m weit bewegen, ehe er den Nahkampfangriff am Ende des Sturmangriffes ausführen kann. Der Barbar muss eine Wurfwaffe in der Hand haben oder eine Hand zu Beginn des Sturmangriffes frei haben. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Schwächeres Schleudern besitzen und mindestens die 6. Stufe erreicht haben.

Stichelnder Prahler (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar eine Kreatur dazu bringen, ihn anzugreifen, indem er einen Fertigkeitswurf auf Einschüchtern macht, um diese zu demoralisieren. Bei einem erfolgreichen Wurf ist das Ziel erschüttert, solange es den Barbaren sehen kann und dieser sich im Kampfrausch befindet, oder bis es den Barbaren im Nahkampf angreift. Der Barbar erhält einen Situationsbonus von +2 auf seinen Wurf für jedes alkoholische Getränk, das er während seines Kampfrausches zu sich genommen hat. Dies ist ein sprachabhängiger geistesbeeinflussender Effekt mit hörbaren Komponenten. Der Barbar muss mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können.

Temperamentvolles Ross (ÜF): Wenn der Barbar sich im Kampfrausch befindet und beritten ist, erhält sein Reittier SR/Magie in Höhe der halben Stufe des Barbaren. Die natürlichen Waffen des Reittieres gelten als magisch, um Schadensreduzierung umgehen zu können. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Wildes Reittier besitzen und mindestens die 6. Stufe erreicht haben.

Torkelnder Säufer (AF): Im Kampfrausch erhält der Barbar einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK für jedes alkoholische Getränk, das er während seines Kampfrausches zu sich genommen hat. Der Bonus kann bis zu einem Maximum von +1 für jeweils vier Stufen des Barbaren ansteigen.

Überwältigender Vorstoß (AF): Im Kampfrausch verursacht der Barbar Schaden in Höhe seines ST-Modifikators, wenn er erfolgreich das Kampfmanöver Überrennen durchführt.

Überwältigendes Niederrennen (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar versuchen, mehr als ein Ziel in einer Runde zu überrennen. Für jeden Wurf auf Überrennen nach dem ersten erhält er einen Malus von –2 auf seinen KMB. Der Barbar muss die Kampfrauschkraft Überwältigender Vorstoß besitzen und mindestens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können.

Wildes Reittier (AF): Reitet der Barbar während seines Kampfrausches, erhält sein Reittier die Vorteile des Kampfrausches (inklusive Stärkerer und Mächtiger Kampfrausch). Dies gilt solange der Barbar beritten ist oder sich auf einem angrenzenden Feld zu seinem Reittier aufhält. Der Kampfrausch des Reittieres kostet den Barbaren 1 zusätzliche Runde seines Kampfrausches für jede Runde in der das Reittier sich in diesem befindet. Er kann sich entscheiden, diese Kosten nicht zu bezahlen, in diesem Fall verfällt das Reittier nicht in einen Kampfrausch.

Mächtiges wildes Reittier (AF): Reitet der Barbar während seines Kampfrausches, erhält sein Reittier alle Vorteile aller dauerhaft wirkenden Kampfrauschkräfte des Kampfrauches des Barbaren für die Dauer seines Kampfrausches. Es erhält nicht die Vorteile von Kampfrauschkräften, die eine Aktion zur Aktivierung erfordern, selbst wenn es sich dabei um Freie Aktionen handelt. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Wildes Reittier besitzen und mindestens die 8. Stufe erreicht haben.

Wildes Trampeln (AF): Reitet der Barbar während seines Kampfrausches, erhält sein Reittier einen Trampelangriff (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 304). Dieser Angriff verursacht 1W8 Schadenspunkte bei einem Mittelgroßen Reittier, 2W6 bei



einem großen und 2W8 bei einem Riesigen Reittier +1 ½-mal den ST-Modifikator des Reittieres. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barbaren + ST-Modifikator des Reittieres halbiert den Schaden. Kreaturen im Weg des Reittieres oder welche Felder bedrohen, die das Reittier durchquert, können Gelegenheitsangriffe entweder gegen das Reittier oder den Barbaren ausführen, aber nicht gegen beide. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Wildes Reittier besitzen und mindestens die 8. Stufe erreicht haben.

Mächtiges wildes Trampeln (AF): Das Reittier des Barbaren kann mit seinem Trampelangriff Kreaturen bis zu seiner Größe betreffen. Darüber hinaus kann es als Freie Aktion das Kampfmanöver Überrennen gegen eine Kreatur durchführen, dessen Reflexwurf gegen sein Trampeln gescheitert ist, oder die auf ihren Reflexwurf verzichtet hat, um einen Gelegenheitsangriff ausführen zu können. Um diese Kraft auswählen zu können, muss der Barbar die Kampfrauschkraft Wildes Trampeln besitzen und mindestens die 12. Stufe erreicht haben.

Wildheit inspirieren (AF): Im Kampfrausch kann der Barbar eine Bewegungsaktion aufwenden, um seinen Modifikator aus der Kraft Zügelloser Kampfrausch auf alle bereitwilligen Verbündeten innerhalb von 9 m für eine Anzahl von Runden in Höhe seines CH-Modifikators (Minimum 1) zu verleihen. Der Barbar muss über die Kampfrauschkraft Zügelloser Kampfrausch verfügen, um diese Kraft auswählen zu können.

Zauberbrecher: Der Barbar erhält während des Kampfrausches das Bonustalent Zauberbrecher. Er muss über die Kraft Zauberstörer verfügen und mindestens die 12. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft auswählen zu können.

Zauberstörer: Der Barbar erhält für die Dauer des Kampfrausches das Bonustalent Zauberstörer. Er muss die Kampfrauschkraft Aberglaube* besitzen und mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kraft auswählen zu können.

Zertrümmerer (AF): Einmal im Kampfrausch kann der Barbar die Härte eines Gegenstandes ignorieren, gegen den er einen Angriff oder das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ausführt. Diese Kraft muss vor dem Angriffswurf oder dem Zerschmetternwurf eingesetzt werden.

Zügelloser Kampfrausch (AF): Während des Kampfrausches kann der Barbar sich selbst einen Malus von –1 auf seine RK auferlegen, um einen Bonus von +1 auf seine Angriffswürfe zu erhalten. Der Malus steigt um weitere –1 und der Bonus um weitere +1 auf der 4. Stufe sowie alle weiteren vier Stufen.

Abergläubischer Barbar

Viele Barbaren hegen ein Misstrauen gegenüber Magie. Während die meisten jedoch versuchen, ihr aus dem Weg zu gehen, konzentrieren andere ihren Zorn auf die Anwender solch dunkler Künste. Diese Barbaren sind von Natur aus misstrauisch und entwickeln scharfe Sinne, die sie vor Schaden schützen. Ein Abergläubischer Barbar besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Sechster Sinn (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Abergläubische Barbar während einer Überraschungsrunde einen Bonus von +1 auf seine Initiative und einen Innewohnenden Bonus von +1 auf seine RK. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle drei Stufen nach der 3. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Scharfe Sinne (AF): Ab der 7. Stufe erhält der Abergläubische Barbar Dämmersicht (falls er bereits über Dämmersicht verfügen sollte, erhält er stattdessen dreifache Sichtweite bei dämmrigen Lichtverhältnissen). Ab der 10. Stufe besitzt er Dunkelsicht 18 m (oder +18 m, falls er bereits Dunkelsicht besitzen sollte). Ab der 13. Stufe besitzt er Geruchssinn, ab der 16. Stufe Blindgespür 9 m und ab der 19. Stufe Blindsicht 9 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schadensreduzierung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Abergläubischen Barbaren geeignet: Starker Geist*, Zauberstörer, Geweckte Wut*, Zauberbrecher, Aberglaube* und Hexenjäger.

Brecher

Auch wenn für gewöhnlich die meisten Barbaren eine ausgeprägte Zerstörungswut besitzen, so gehört doch zu einigen von ihnen auch der unstillbare Drang, mitten in ihrem Kampfrausch dieser Wut freien Lauf zu lassen. Ein Brecher besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Zerstörerisch (AF): Wann immer der Brecher einen Angriffswurf macht, dessen Ziel ein nicht getragener Gegenstand oder das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ist, erhält er einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Barbar (Minimum +1) auf den Schadenswurf. Diese ersetzt Schnelle Bewegung.

Waffenimprovisator (AF): Ab der 3. Stufe erleidet der Brecher keine Mali auf seine Angriffswürfe mit improvisierten oder beschädigten Waffen. Ebenfalls erhält er ab der 3. Stufe (und alle weiteren drei Stufen als Barbar) einen Bonus von +1 auf seine Schadenswürfe mit improvisierten oder beschädigten Waffen. Diese ersetzt Fallengespür.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Brechers geeignet: Bodenbrecher, Kraftschub* und Zertrümmerer.

Brutaler Faustkämpfer

Manche Barbaren konzentrieren sich darauf, ihre Gegner mit bloßen Händen in Stücke zu reißen. Diese brutalen Faustkämpfer wissen eine Menge über verschiedene Kampfmanöver, mit denen sie ihre Gegner zum Krüppel schlagen oder gar zerquetschen können. Ein Brutaler Faustkämpfer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Wilder Ringkampf (AF): Ab der 2. Stufe erleidet der Brutale Faustkämpfer nur die halben Mali auf Geschicklichkeit, Angriffswürfe und Kampfmanöverwürfe, wenn er in einen Ringkampf verstrickt ist. Ihm steht ein Gelegenheitsangriff gegen Kreaturen zu, die versuchen, ihn in einen Ringkampf zu verstricken, selbst wenn sie das Talent Verbesserter Ringkampf oder die Besondere Fähigkeit Ergreifen besitzen sollten. Sollte der Gelegenheitsangriff erfolgreich sein, erhält der Brutale Faustkämpfer einen Situationsbonus von +2 auf seine KMV um diesem Ringkampf zu entgehen. Er kann keinen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn er sich schon im Ringkampf befindet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Grubenkämpfer (AF): Auf der 3. Stufe erlernt der Brutale Faustkämpfer Kampftaktiken in Grubenkämpfen und Gladiatorenarenen. Er wählt ein Kampfmanöver, bei dem er von nun an einen Innewohnenden Bonus von +1 entweder auf seinen KMB oder seine KMV erhält. Sollte der Barbar ungerüstet sein, steigt dieser Bonus auf +2 (ein Schild ist erlaubt). Alle weiteren drei Stufen kann der Barbar ein zusätzliches Kampfmanöver wählen, bei dem er den Bonus zum KMB oder KMV addiert. Dieser Bonus kann jedem Kampfmanöver maximal zweimal hinzugefügt werden – einmal zum KMB und einmal zum KMV. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Verbesserter Wilder Ringkampf (AF): Ab der 5. Stufe erleidet der Brutale Faustkämpfer keine Mali auf Geschicklichkeit, Angriffswürfe und Kampfmanöverwürfe, wenn er in einen Ringkampf verstrickt ist. Er wird ferner behandelt, als wäre er eine Kategorie größer, um zu bestimmen, ob er in einen Ringkampf mit Hilfe der Monsterfähigkeit Ergreifen verwickelt werden kann oder eine andere Kreatur ihn verschlingen kann. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Brutalen Faustkämpfers geeignet: Animalische Wut*, Faustkämpfer, Mächtiger Faustkämpfer, Kraftschub*, Niederschlagen, Überwältigender Vorstoß, Überwältigendes Niederrennen und Zurücktreiben*.

Elementargeweihter

Einige Barbarenstämme besitzen starke Bande zu den elementaren Kräften der Natur. Ihre Schamanen salben die Krieger bei der Geburt und binden sie an das beschützende Element des Stammes. So erhalten sie dauerhafte Vorteile gegen diese Kräfte. Ein Elementargeweihter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Elementarer Kampfrausch (AF): Ab der 3. Stufe fügt der Barbar 1 weitere Runde zu seinem täglichen Kampfrausch hinzu, wann immer er Energieschaden der ausgewählten Art in Höhe seiner Stufe als Barbar oder darüber hinaus aus einem einzelnen Energieangriff erhält. Ab der 6. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen steigt die Anzahl der zusätzlichen Runden für diesen Tag um weitere +1 bis zum einem Maximum von +6 Runden je Energieangriff auf der 18. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Elementargeweihten geeignet: Schwächerer Elementarer Zorn, Elementarer Zorn, Mächtiger Elementarer Zorn, Energieabsorption, Energieausbruch, Energieresistenz und Mächtige Energieresistenz.

Reitender Zorn

Viele Barbarenstämme bestehen aus fähigen Reitern. Ihren Mitgliedern wird bereits im Kindesalter das Reiten gelehrt. Daher sind diese Barbaren im Sattel noch furchteinflößender, denn sie bedienen sich der Geschwindigkeit und Stärke ihrer Rösser zu großem Vorteil. Ein Reitender Zorn besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Schneller Reiter (AF): Die Grundbewegungsrate jedes Reittieres, das der Barbar verwendet, steigt um +3 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Ungezähmtes Reittier (AF): Auf der 5. Stufe erlangt der Reitende Zorn die Dienste eines wilden Reittieres. Diese funktioniert wie das Klassenmerkmal Tiergefährte des Druiden, jedoch ist seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit seine Stufe als Barbar –4. Der Tiergefährte muss zu den Wesen gehören, die der Barbar reiten kann und als Reittier geeignet sein. Ein Mittelgroßer Barbar kann ein Kamel oder Pferd wählen, ein kleiner Barbar ein Pony oder einen Wolf, bzw. ab der 8. Stufe einen Eber oder einen Hund. Wenn der Barbar sich im Kampfrausch befindet, während er sein Reittier reitet, erhält das Reittier einen Moralbonus von +2 auf seine Stärke. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung und Verbesserte Reflexbewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Reitenden Zorns geeignet: Wildes Reittier, Mächtiges Wildes Reittier, Wildes Trampeln, Mächtiges Wildes Trampeln und Temperamentvolles Ross.

Unverwundbarer Wüter

Manche Barbaren lernen tödliche Verletzungen einfach abzuschütteln. Sie laden ihre Gegner regelrecht dazu ein, sie zu verletzen, und nutzen den Schmerz, um ihren Kampfrausch zu nähren. Ein Unverwundbarer Wüter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Unverwundbarkeit (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Barbar SR/– in Höhe seiner halben Stufe als Barbar. Die Schadensreduzierung zählt doppelt gegen nicht-tödlichen Schaden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung und Schadensreduzierung.

Besondere Ausdauer (AF): Ab der 3. Stufe ist der Wüter von den Auswirkungen heißen oder kalten Klimas nicht mehr betroffen. Er muss eine Klimaart wählen. Für diese gilt er als würde er unter dem Effekt des Zaubers *Elementen trotzen* stehen. Darüber hinaus erhält er 1 Punkt Feuer- oder Kälteresistenz für jeweils drei Stufen nach der 3. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Unverwundbaren Wüters geeignet: Beschütztes Leben, Erhöhte Schadensreduzierung*, Erneuerte Lebenskraft*, „Komm und hol mich!“, Wildheit inspirieren und Zügelloser Kampfrausch.

Totemkrieger

Ein Barbar hat oft ein besonderes Totem, welches der Schutzherr seines Stammes ist. Auch wenn individuelle Totems unterschiedlich ausfallen können, erhalten die Angehörigen eines Stammes, die einem Totem folgen, ähnliche Fähigkeiten. Totemkrieger können aus den folgenden Kampfrauschkräften auswählen:

Kampfrauschkräfte: Die Fähigkeiten eines Totemkriegers hängen von seinem Totem ab. Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Totemkriegers, abhängig vom gewählten Totem geeignet: Animalische Wut*, Dämmersicht*, Nachtsicht*, Schneller Fuß*, Wuterfülltes Klettern*, Wuterfülltes Schwimmen* und Wuterfülltes Springen*.

Trunkenbold

Barbaren sind dafür bekannt, dass sie starke alkoholische Getränke vertragen können. Der Trunkenbold setzt dies als Kampftaktik ein, indem er die starken Getränke nutzt, um seinen Kampfrausch anzutreiben und zusätzliche Kräfte zu gewinnen. Der Trunkenbold besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Tobender Säufer (AF): Im Kampfrausch kann der Trunkenbold als Bewegungsaktion einen Trank oder Humpen Bier oder eine ähnliche Menge an Alkohol zu sich nehmen, ohne dabei einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Während ein Trank seine gewöhnlichen Auswirkungen besitzt, ermöglicht ein alkoholisches Getränk dem Barbaren seinen Kampfrausch aufrechtzuerhalten, ohne dass dabei die Runde, in der er etwas trinkt, von seiner täglich zur Verfügung stehenden Zeit für den Kampfrausch abgezogen wird (der Alkohol hat sonst keine weiteren Auswirkungen). Für jedes zu sich genommene alkoholische Getränk, während seines Kampfrausches, leidet der Trunkenbold, zusätzlich zu seiner Erschöpfung, für 1 Runde unter Übelkeit nach Beendigung seines Kampfrausches. Unermüdlicher Kampfrausch wirkt der Übelkeit nicht entgegen, wohl aber die Kampfrauschkraft Innere Zähigkeit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Trunkenbolds geeignet: Benebelter Säufer, Flüssiger Mut, Grölender Säufer, Innere Zähigkeit*, Klarer Augenblick*, Stichelnder Prahler und Torkelnder Säufer.

Werfer

Ein Barbar im Kampfrausch, der sich in den Nahkampf stürzt, ist wahrhaft furchtbar. Manche sind jedoch noch dazu begabt darin, Gegenstände nach ihren Feinden zu schleudern, ehe sie in den Nahkampf übergehen, um ihren Todeshieb anzubringen. Ein Werfer besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Begabter Werfer (AF): Der Werfer ist begabt darin, Gegenstände während eines Kampfes zu werfen. Erhöhe die Grundreichweite jeder Wurfwaffe oder eines geworfenen Gegenstandes um +3 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Bewegung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Werfers geeignet: Kraftschub*, Schwächeres Schleudern, Schleudern, Mächtiges Schleudern, Schleudernder Sturmangriff und Spontane Treffsicherheit*.

Wilder Barbar

Manche Barbaren sind wahre Wilde mit wenig Übung mit modernen Waffen. Die wilden Barbaren lernen, Schlägen auszuweichen und ihre Haut abzuhärten. Ein Wilder Barbar besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Nackte Tapferkeit (AF): Ab der 3. Stufe erhält ein ungerüsteter Wilder Barbar einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK und einen Moralbonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Furcht (Schilde sind möglich). Diese Boni steigen um weitere +1 alle sechs Stufen nach der 3. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Natürliche Zähigkeit (AF): Ab der 7. Stufe erhält ein ungerüsteter Wilder Barbar einen natürlichen Rüstungsbonus von +1 auf seine RK (Schilde sind möglich). Der Bonus steigt um weitere +1 für alle sechs Stufen nach der 7. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schadensreduzierung.

Kampfrauschkräfte: Die folgenden Kräfte sind für den Archetyp des Wilden Barbaren geeignet: Aberglaube*, Einschüchterndes Niederstarren*, Fleischwunde, Kampfschrei*, Verbesserte Schadensreduzierung*, Verteidigungshaltung*, und Wachsame Kampfhaltung*.

Barde

Ein begabter Barde lässt die Vögel zu seinen Füßen seinem Gesang lauschen oder kann einen König dazu überreden, auf seinen Thron zu verzichten. Der Barde ist ein Hansdampf in allen Gassen, der keinen Grund sieht, sich nur auf eine einzelne Begabung zu beschränken. Er erlernt hier den einen und dort den anderen Trick, hat aber stets ein Auge auf andere Leute und wie man sie manipulieren könnte, sei es durch künstlerische Darbietung oder auf anderen Wegen. Nachfolgend eine Auflistung klassischer Bardenrollen:

Archivar

Einige Barden ziehen ein Streben nach Wissen dem Drama und zuweilen Melodrama ihrer künstlerischen Brüder vor.

Bardenauftritt: Ein Archivar erhält die folgenden Bardenauftritte:

Naturkundler (AF): Wenn ein Archivar eine Kreatur mit einem erforderlichen Wissenswurf identifiziert hat, kann er seinen Auftritt nutzen, um seinen Verbündeten Strategien zur Bekämpfung der Kreatur zu vermitteln. Der Archivar und alle Verbündeten innerhalb von 9 m erhalten einen Innewohnenden Bonus von +1 auf ihre RK, Angriffs- und Rettungswürfe gegen Außergewöhnliche, Übernatürliche und Zauberähnliche Fähigkeiten von Kreaturen der identifizierten Art (beispielsweise Frostriesen – dies umfasst nicht alle Riesen oder Humanoiden). Dieser Bonus steigt auf der 5. Stufe um weitere +1 sowie alle weiteren sechs Stufen um +1. Dies ist eine sprachabhängige Fähigkeit. Die Verbündeten müssen imstande sein, den Barden sehen und hören zu können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Verwirrender Auftritt (AF): Ab der 6. Stufe kann ein Archivar eine Kreatur verwirren, die er bereits mit seinem Auftritt fasziniert hat. Der Einsatz dieser Fähigkeit unterbricht nicht die Wirkung von Faszinieren, erfordert jedoch eine Standard-Aktion zum Einsatz (neben der Freien Aktion zur Aufrechterhaltung des Faszinierens). Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + seinem CH-Modifikator zu. Bei Erfolg ist es für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Bei einem Fehlschlag ist das Ziel benommen oder verwirrt (Entscheidung des Archivars), solange der Auftritt andauert. Sollte das Ziel Schaden nehmen, endet die Wirkung augenblicklich. Dies ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit. Das Ziel muss den Barden hören können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einflüsterung.

Pedantische Lehrstunde (ÜF): Ab der 18. Stufe kann der Archivar mittels Verwirrendem Auftritt auf so viele Kreaturen einwirken, wie er gegenwärtig fasziniert hat. Er kann zusätzlich Ziele einschlafen lassen, statt sie benommen oder verwirrt zu halten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Masseneinflüsterung.

Gelehrter (AF): Ab der 2. Stufe kann der Archivar einmal am Tag auf einen Wissenswurf 20 nehmen sowie ein weiteres Mal am Tag für alle weiteren acht Stufen als Barde. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Magiekunde (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Archivar einen Bonus in Höhe seiner halben Klassenstufe als Barde auf seine Zauberkundewürfe, um magische Gegenstände zu identifizieren und Schriftrollen zu entziffern. Er kann bei solchen Würfen 10 nehmen. Der Archivar kann Mechanismus ausschalten verwenden, um magische Fallen zu entschärfen wie ein Schurke mit der Fertigkeit Fallen finden. Er erhält einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen magische Fallen, sprachabhängige Effekte, Symbole, Glyphen und magische Schriften jeder Art. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

Tausendsassa (AF): Ab der 5. Stufe kann der Archivar jede Fertigkeit nutzen, selbst wenn er darin eigentlich geübt sein müsste. Ab der 11. Stufe sind alle Fertigkeiten Klassenfertigkeiten für den Archivar. Ab der 17. Stufe kann er bei jedem Fertigkeitswurf 10 nehmen, selbst wenn dies normalerweise nicht erlaubt ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Prognose (AF): Ab der 10. Stufe kann der Archivar berechnen, welche Handlung mit dem geringsten Risiko verbunden ist. Einmal am Tag kann er auf einen beliebigen Wurf mit einem W20 10 nehmen. Diese Fähigkeit kann er alle drei Stufen nach der 10. Stufe ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausendsassa des Barden aus dem *Pathfinder Grundregelwerk*.

Arkaner Duellant

Der Arkane Duellant verbindet die Möglichkeiten von Stahl und Magie zu einer tödlichen Mischung.

Arkaner Schlag: Arkane Duellanten erhalten auf der 1. Stufe das Bonustalent Arkaner Schlag. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Bardenauftritt: Ein Arkaner Duellant erhält die folgenden Bardenauftritte:

Anspornen (ÜF): Ab der 1. Stufe kann der Arkane Duellant den Bardenauftritt nutzen, um entmutigte Verbündete anzuspornen. Er macht dazu in jeder Runde einen Wurf auf Einschüchtern. Jeder Verbündete innerhalb von 9 m sowie der Barde selbst, kann diesen Wurf anstelle eines Rettungswurfes gegen Furcht- und Verzweiflungseffekte verwenden. Wer bereits einem solchen Effekt unterliegt, kann jede Runde einen neuen Rettungswurf versuchen, wobei er den Fertigkeitswurf auf Einschüchtern des Barden benutzt. Das Anspornen funktioniert nicht gegen Effekte, die keine Rettungswürfe gestatten. Dies ist eine geistesbeeinflussende Fähigkeit, die hörbare Komponenten nutzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bannlied.

Durstige Klinge (ÜF): Der Arkane Duellant kann ab der 6. Stufe diesen Auftritt nutzen, um einer Waffe, einer natürlichen Waffe, einem Ende einer Doppelwaffe oder 50 Geschossen derselben Art innerhalb von 9 m einen Verbesserungsbonus von +1 zu verleihen. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle drei Stufen nach der 6. Stufe (Maximum +5 auf der 18. Stufe). Diese Boni addieren sich auf bestehende Boni auf und können den Verbesserungsbonus eines Gegenstandes auf bis zu +5 steigern, bzw. jede der folgenden Waffeneigenschaften hinzufügen: *Blitz*, *Blitzinferno*, *Blutung*, *Distanz*, *Geisterhafte Berührung*, *Mächtiger Doppelschlag*, *Rückkehr*, *Schärfe*, *Schnelligkeit*, *Schutz* oder *Suchen* (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, Seite 469). Sollte die Waffe nicht magisch sein, muss ihr mindestens ein Verbesserungsbonus von +1 hinzugefügt werden, ehe ihr besondere Eigenschaften verliehen werden können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einflüsterung.

Massen-Durstige-Klinge (ÜF): Der Arkane Duellant kann ab der 18. Stufe seinen Auftritt Durstige Klinge nutzen, um die Waffen von mehreren Verbündeten innerhalb von 9 m zu verzaubern. Der Bonus beträgt +4, wenn er auf zwei Verbündete übertragen wird, +3 bei drei Verbündeten, +2 bei vier Verbündeten und +1 bei fünf oder mehr Verbündeten. Jeder Waffe müssen dieselben Fähigkeiten verliehen werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Masseneinflüsterung.

Bonustalente: Der Arkane Duellant webt Macht und Magie in seinen Kampfstil ein. Er erhält ein Bonustalent auf der 2. Stufe und danach alle weiteren vier Stufen als Barde: Im Kampf zaubern (2.), Zauberstörer (6.), Zauberbrecher (10.), Durchschlagender Hieb (14.), Mächtiger Durchschlagender Hieb (18.). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert und Vielseitiger Auftritt.

Arkane Verbindung (AF): Auf der 5. Stufe erhält der Arkane Duellant die Fähigkeit Arkane Verbindung wie ein Magier, wobei er eine Waffe als Gebundenen Gegenstand benutzt. Dies erlaubt es ihm einmal am Tag einen der Zauber, die er kennt, ein weiteres Mal zu wirken. Er kann keinen Vertrauten oder anderen Gegenstand auswählen. Er kann die Hand, welche seine gebundene Waffe hält, für Zauber nutzen, die Gesten als Komponenten besitzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Arkane Rüstung (AF): Auf der 10. Stufe erhält der Barde Umgang mit Mittelschweren Rüstungen und kann Bardenzauber in Mittelschwerer Rüstung wirken, ohne einen arkanen Zauberpatzer zu riskieren. Auf der 16. Stufe erhält er Umgang mit Schwerer Rüstung und kann Bardenzauber in Schwerer Rüstung wirken, ohne einen arkanen Zauberpatzer zu riskieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausendsassa.

Detektiv

Der Detektiv ist begabt darin, die Wahrheit herauszufinden, indem er Hinweise zusammenfügt und die Schuldigen durch seinen wachen Geist überführt.

Bardenauftritt: Ein Detektiv erhält die folgenden Bardenauftritte:

Gute Zusammenarbeit (ÜF): Der Detektiv setzt seinen Bardenauftritt ein, um seine Verbündeten zu koordinieren und wachsam und handlungsbereit zu halten. Alle Verbündeten innerhalb von 9 m erhalten für 1 Stunde einen Bonus von +1 auf ihre Initiativewürfe sowie auf ihre Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Mechanismus ausschalten. Darüber hinaus erhalten sie gegen Fallen sowie in Situationen, in denen sie auf dem falschen Fuß erwischt sind, einen Verständnisbonus von +1 auf ihre Reflexwürfe und ihre Rüstungsklasse. Diese Boni steigen um weitere +1 auf der 5. Stufe und alle weiteren sechs Stufen danach um zusätzliche +1. Der Einsatz dieser Fähigkeit erfordert 3 Runden ununterbrochenen Auftritts. Die Ziele müssen den Barden während seines Auftrittes sehen und hören können. Dies ist eine sprachabhängige, geistesbeeinflussende Fähigkeit mit hörbarer und sichtbarer Komponente. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Wahres Geständnis (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Detektiv seinen Bardenauftritt nutzen, um eine Kreatur dazu zu bringen, ihre Geheimnisse zu enthüllen. Dies erfordert einen erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen, um einen Bluff zu durchschauen oder zu erkennen, ob das Ziel unter mentalem Zwang steht. Nach 3 Runden ununterbrochenem Auftritts steht dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + seinem CH-Modifikator zu. Ein erfolgreicher Rettungswurf verleiht dem Ziel für 24 Immunität gegen diese Fähigkeit. Ein Misserfolg führt dazu, dass ein Lügner die Lüge und die Wahrheit dahinter offenbart. Ein bezaubertes Wesen oder eines unter magischem Zwang enthüllt die Natur der Verzauberung und wer dafür verantwortlich ist (sofern es dies weiß). Ab der 15. Stufe sind nur 2 Runden ununterbrochenem Auftritts erforderlich, ab der 20. Stufe nur noch 1 Runde. Dies ist eine sprachabhängige Fähigkeit mit hörbarer Komponente. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied der Größe.

„Zeigt euch!“ (AF): Ab der 15. Stufe kann ein Detektiv seinen Bardenauftritt einsetzen, um versteckte Kreaturen dazu zu bewegen, sich zu zeigen. Alle Feinde innerhalb von 9 m müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + seinem CH-Modifikator ablegen. Bei einem Misserfolg verzichten sie auf den Einsatz der Fertigkeit Heimlichkeit, öffnen alle Türen zwischen sich und dem Detektiv und beenden oder unterdrücken falls nötig magische Effekte, welche ihnen Unsichtbarkeit oder irgendeine Form von Tarnung verliehen haben. Solange sie den Auftritt hören, können betroffene Kreaturen weder angreifen noch fliehen, solange sie nicht alle diese Effekte beendet haben. Kreaturen im Zielbereich steht in jeder Runde, die der Bardenauftritt anhält, ein Rettungswurf zu. Dies ist eine sprachabhängige, geistesbeeinflussende Fähigkeit mit hörbarer Komponente. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Heldenmuts.

Auge für Einzelheiten (AF): Um an Informationen gelangen zu können, erhält der Detektiv seine halbe Klassenstufe (Minimum +1) als Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen, Wahrnehmung, Wissen (Lokales) und Diplomatie. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Arkanes Verständnis (AF): Ab der 2. Stufe kann der Detektiv magische Fallen finden und entschärfen wie ein Schurke mit dem Klassenmerkmal Fallen finden. Er erhält zudem einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Illusionen, Zauberstufenwürfe und Rettungswürfe, um Verkleidungen und Schutz gegen Erkenntniszauber (beispielsweise *Irreführung, Magische Aura* und *Unauffindbarkeit*) zu durchschauen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

Arkane Ermittlung: Die Zauberliste des Detektivs umfasst zusätzlich die folgenden Zauber: (1.) *Böses entdecken, Chaotisches entdecken, Gutes entdecken, Rechtschaffenes entdecken*; (2.) *Zone der Wahrheit*; (3.) *Arkanes Auge, Mit Toten sprechen, Mit Pflanzen sprechen*; (4.) *Lügen erkennen*; (5.) *Ausspähende Augen, Erzählende Steine*; (6.) *Aufspüren, Mächtige Ausspähende Augen, Moment der Eingebung, Weg finden*. Der Detektiv kann auf der 2. Stufe, und alle vier Stufen danach, einen dieser Zauber oder einen anderen Erkenntniszauber seine Liste der bekannten Bardenzauber hinzufügen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Gaukler

Egal ob Akrobat, Sänger oder Schauspieler, der Gaukler mischt sich unters Volk, um so das Geld für seine nächste Mahlzeit zu verdienen.

Bardenauftritt: Ein Gaukler erhält die folgenden Bardenauftritte:

Untertauchen (ÜF): Der Gaukler kann mit seinem Auftritt die Aufmerksamkeit von einem Verbündeten ablenken und auf sich selbst ziehen. Alle Kreaturen innerhalb von 9 m, denen ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + dem CH-Modifikator des Barden misslingt, behandeln ein vom Barden ausgewähltes Wesen, als stünde es unter dem Effekt des Zaubers *Unsichtbarkeit*. Ab der 5. Stufe, und dann alle weiteren sechs Stufen, kann der Barde ein zusätzliches Wesen auswählen, von dem er die Aufmerksamkeit auf sich selbst lenkt. Sollten die Ziele etwas tun, was sie sichtbar werden lassen würde, werden sie für alle sichtbar. Der Barde kann nicht selbst untertauchen. Diese Fähigkeit ist ein geistesbeeinflussender Effekt, welcher sichtbare Komponenten erfordert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Harmloser Künstler (ÜF): Ab der 3. Stufe kann der Gaukler seinen Bardenauftritt einsetzen, um selbst hilflos und eines Angriffes

nicht fähig zu erscheinen. Wenn ein Gegner den Gaukler angreifen will, muss ihm ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + dem CH-Modifikator des Barden gelingen, andernfalls kann er den Barden nicht angreifen (wie durch die Wirkung des Zaubers *Heiligtum*). Sollte der Gegner vorhaben, auf den Barden einen Zauber zu wirken, muss ihm zudem ein Konzentrationswurf gegen den oben genannten SG gelingen, oder er verliert den Zauber. Sollte der Wurf gelingen, kann der Gegner sich entscheiden, stattdessen ein anderes Ziel auszuwählen. Diese geistesbeeinflussende Fähigkeit erfordert hör- und sichtbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Erfolgs.

Possenreißer (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Gaukler ein Ziel innerhalb von 9 m aus der Fassung bringen, indem er dafür sorgt, dass sich dessen Kleidung verheddert, die Kopfbedeckung über die Augen rutscht oder er sich anderweitig zum Narren macht. Dem Ziel muss in der Runde, in welcher es den Barden sieht oder hört, ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + dem CH-Modifikator des Barden gelingen, oder es unterliegt zufällig einem der folgenden Effekte: 1 – Blind, 2 – Geblendet, 3 – Taub, 4 – Verstrickt, 5 – Liegend, 6 – Übelkeit. Jeder Effekt hält 1 Runde an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied der Größe.

In der Menge untertauchen (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Gaukler den Auftritt Untertauchen einsetzen, um den betroffenen Wesen zu ermöglichen, sich ungehindert durch von einer Menschenmenge besetzte oder von Feinden besetzte Felder zu bewegen. Wesen unter Wirkung dieses Auftritts werden behandelt, als stünden sie unter dem Effekt des Zaubers *Mächtige Unsichtbarkeit*. Jedoch erhalten Gegner jedes Mal wenn sie angegriffen werden einen erneuten Rettungswurf um den Angreifer zu bemerken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Heldenmuts.

Schmeichler: Der Gaukler verdoppelt seine Einnahmen aus seinen Fertigkeitswürfen für Auftreten. Als Standard-Aktion kann er anstelle eines Fertigkeitswurfes auf Diplomatie einen Fertigkeitswurf auf Bluffen machen, um die Einstellung einer Kreatur für 1 Minute zu verbessern. Nach dieser Zeit verschlechtert sich die Einstellung um eine Stufe im Vergleich zum Ausgangswert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bannlied.

Schlitzohr: Der Gaukler erhält seine halbe Stufe als Barde (Minimum +1) als Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Bluffen, Fingerfertigkeit, Verkleiden und Wissen (Lokales) sowie auf seine Fertigkeitswürfe für Diplomatie oder Einschüchtern, um eine Menge zu beeinflussen. Darüber hinaus erhält er diesen Bonus auch auf seine Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um Informationen zu sammeln. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Schnelle Verkleidung (AF): Ab der 5. Stufe kann der Gaukler mit einem Malus von –5 eine Verkleidung als Standard-Aktion anlegen. Er kann auf seine Fertigkeitswürfe für Bluffen und Verkleiden 10 nehmen und auch Bluffen zur Ablenkung einsetzen, um sich mit einer Schnellen Aktion verstecken zu können. Einmal am Tag sowie ein weiteres Mal für alle weiteren sechs Stufen nach der 5. Stufe, kann er auf einen Fertigkeitswurf für Bluffen oder Verkleiden 20 nehmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Hofbarde

Nachdem er Jahre lang die Feinheiten der Gelehrsamkeit und Etikette studiert hat, übernimmt der Hofbarde die Rolle des Herolds, eines Aushängeschildes und Hofkünstlers beim Adel, Hochadel und der reichen Elite, welche gerne zu diesem Stand dazugehören würde.

Bardenauftritt: Ein Hofbarde erhält die folgenden Bardenauftritte:

Satire (ÜF): Der Hofbarde kann seinen Bardenauftritt nutzen, um das Selbstbewusstsein von Gegnern zu unterminieren, die ihn hören. Solange der Barde seinen Auftritt aufrechterhält erhalten sie Mali von –1 auf Angriffs- und Schadenswürfe sowie auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Bezauberungseffekte. Die Mali steigen um weitere –1 auf der 5. Stufe und alle weiteren sechs Stufen als Barde. Satire ist eine sprachabhängige, geistesbeeinflussende Fähigkeit mit hörbarer Komponente. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Spott (ÜF): Ein Hofbarde kann ab der 3. Stufe subtilen Spott verwenden, um ein bestimmtes Individuum bloßzustellen. Hierzu wählt er ein Ziel, welches ihn hören kann. Dieses Ziel erleidet für die Dauer des Auftrittes einen Malus von –2 auf seine Charismawürfe und charismabezogene Fertigkeitswürfe. Dieser Malus steigt um weitere –1 alle weiteren vier Stufen nach der 3. Stufe. Spott ist eine sprachabhängige, geistesbeeinflussender Fähigkeit mit hörbarer Komponente. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Erfolgs.

Heldensaga (ÜF): Ein Hofbarde kann ab der 8. Stufe fesselnde Erzählungen spinnen, die jeden Zuhörer in ihren Bann ziehen. Feinde innerhalb von 9 m gelten als auf dem falschen Fuß erwischt, sofern ihnen kein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + seinem CH-Modifikator gelingt. Ein erfolgreicher Rettungswurf verleiht ihnen für 24 Stunden Immunität gegen diese Fähigkeit. Es handelt sich um eine sprachabhängige, geistesbeeinflussende Fähigkeit mit hörbarer Komponente. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Klagelied.

Skandal (ÜF): Ein Hofbarde kann ab der 14. Stufe anzügliche Gerüchte und beißende Verleumdung kombinieren, um Aufstände hervorzurufen. Jeder Gegner innerhalb von 9 m gilt als vom *Lied der Zwietracht* betroffen, solange er den Hofbarden hören kann. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + seinem CH-Modifikator hebt den Effekt auf und verleiht dieser Kreatur dagegen Immunität für 24 Stunden. Skandal ist eine sprachabhängige, geistesbeeinflussende Fähigkeit mit hörbarer Komponente. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied der Furcht.

Heraldik (AF): Ein Hofbarde erhält seine halbe Stufe als Barde (Minimum +1) als Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Diplomatie und Wissen (Adel, Geschichte, Lokales). Einmal am Tag kann er einen Wurf auf eine dieser Fähigkeiten wiederholen, muss dann aber das Ergebnis des zweiten Wurfes verwenden, selbst wenn dieses schlechter sein sollte. Er erhält eine weitere Möglichkeit zu einem wiederholten Wurf auf der 5. Stufe und alle weiteren fünf Stufen danach. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Breites Publikum (ÜF): Ab der 5. Stufe kann ein Hofbarde sich entscheiden, mit seinem Bardenauftritt statt eines Radius von 9 m einen Kegel von 18 m abzudecken. Alle fünf Stufen nach der 5. Stufe wächst der Bereich, den der Hofbarde abdeckt, um weitere +3 m im Radius, bzw. beim Kegel um weitere +6 m. Sollte die eingesetzte Fähigkeit mehrere Kreaturen betreffen, so wirkt sie für jeweils fünf Stufen nach der 5. Stufe auf eine weitere Kreatur. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter und Tausendsassa.

Meeressänger

Der Meeressänger nennt das blaue Meer seine Heimat. Dieser Barde ist sehr begehrt bei Kapitänen, welche sich Glück für Schiff und Besatzung wünschen, wenn sie die Handelswege fern der Heimat befahren.

Bardenauftritt: Ein Meeressänger erhält die folgenden Bardenauftritte:



Lied der See (ÜF): Der Meeressänger kann auf langen Seereisen Kraftlosigkeit und Seekrankheit entgegenwirken. In jeder Runde seines Liedes der See macht er einen Fertigkeitswurf auf Auftreten. Verbündete innerhalb von 9 m, ihn selbst eingeschlossen, können das Ergebnis seines Fertigkeitswurfes anstelle ihres eigenen Rettungswurfes gegen Erschöpfung, Entkräftung, Übelkeit oder kränkelnde Zustände verwenden. Sollte jemand bereits von einem dieser Zustände betroffen sein, erlaubt ihm das Lied der See in jeder Runde einen erneuten Rettungswurf mit dem Ergebnis des Fertigkeitswurfes auf Auftreten des Barden. Das Lied der See hat keine Auswirkung gegen Augenblickliche Effekte sowie gegen Effekte, die keinen Rettungswurf erlauben. Diese Fähigkeit erfordert hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bannlied.

Ruhige See (ÜF): Ab der 3. Stufe kann der Meeressänger seinen Bardenauftritt nutzen, um unruhige Gewässer innerhalb von 9 m zu beruhigen. Dadurch reduziert er den SG für Fertigkeitswürfe auf Beruf (Seemann) und Schwimmen sowie auf an Bord durchgeführte Fertigkeitswürfe auf Akrobatik und Klettern um seine Stufe als Barde (Minimum SG 10). Dieser Bonus gilt solange wie er seinen Auftritt aufrechterhält. Indem er seinen Auftritt 10 aufeinanderfolgende Runden aufrechterhält, kann er die Dauer des Effektes auf 1 Stunde ausdehnen. Diese Fähigkeit erfordert hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Erfolgs.

Windsänger (ÜF): Ab der 6. Stufe kann der Meeressänger mit seinem Bardenauftritt einen *Windstoß* hervorrufen, der solange anhält, wie er seinen Auftritt fortsetzt. Indem er seinen Auftritt 5 aufeinanderfolgende Runden aufrechterhält, kann er die Dauer des Effektes auf 1 Minute erweitern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einflüsterung.

Sturmrufer (ÜF): Ab der 18. Stufe kann der Meeressänger seinen Bardenauftritt verwenden, um die Effekte von *Wasser kontrollieren*, *Wetterkontrolle*, *Windkontrolle* oder *Sturm der Vergeltung* zu duplizieren. Die Stufe des Barden gilt dabei als Zauberstufe. Um diese Fähigkeit einsetzen zu können, muss er seinen Auftritt pro Grad des eingesetzten Zaubers für eine Runde aufrechterhalten (als wäre er ein Druide). Die Effekte halten solange an, wie der Barde seinen Auftritt aufrechterhält (die Effekte von *Wetterkontrolle* treten sofort ein), jedoch nicht länger als die maximale Zauberdauer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Massen-Einflüsterung.

Weltreisender (AF): Der Meeressänger erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Barde auf seine Fertigkeitswürfe für Sprachenkunde und Wissen (Geographie, Lokales und Natur). Er kann einmal am Tag einen Wurf auf eine dieser Fertigkeiten wiederholten, muss dann aber das zweite Ergebnis verwenden, auch wenn es unter Umständen schlechter ist. Ab der 5. Stufe kann er täglich einen weiteren Wurf wiederholen sowie einen zusätzlichen Wurf für alle weiteren fünf Stufen als Barde. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Vertrauter: Auf der 2. Stufe erhält der Meeressänger ein exotisches Haustier – einen Affen oder einen Papageien (Werte wie Rabe) – welcher Fähigkeiten wie der Vertraute eines Magiers hinzugewinnt. Die Stufe des Meeressängers entspricht dabei der Stufe des Magiers. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Standfestigkeit (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Meeressänger einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Luft- und Wassereffekte sowie andere Effekte, die ihn ausrutschen lassen, zu Fall bringen oder auf den Boden fallen lassen würden. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine KMV gegen Ringkampf, Zu-Fall-bringen und Überrennen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

Sandmann

Der Sandmann verbindet seine Auftritte mit Heimlichkeit, Tücke und List, um andere gewieft aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Bardenauftritt: Ein Sandmann erhält die folgenden Bardenauftritte:

Zauberdiebstahl (ÜF): Der Sandmann kann durch seine Auftritte seinen Feinden Zauber stehlen und seiner eigenen Liste bekannter Zauber hinzufügen. Sobald er mit diesem Auftritt begonnen hat, vermag der Barde als Standard-Aktion einen vorbereiteten oder bekannten Zauber einer anderen Kreatur durch einen Berührungsangriff zu stehlen. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + die ½ Stufe des Barden + dem CH-Modifikator des Barden zu, um den Effekt zu entgehen. Der Sandmann kann einen Zauber auswählen, den er erbeuten möchte. Sollte das Ziel jedoch nicht über diesen Zauber verfügen, endet der Auftritt augenblicklich. Sollte kein bestimmter Zauber gewählt werden, ist der gestohlene Zauber völlig zufällig; sofern möglich handelt es sich aber stets um einen Zauber des höchsten Grades, den der Barde wirken kann. Das Ziel verliert den vorbereiteten Zauber oder das Wissen um den Zauber, während der Sandmann ihn für die Dauer seines Auftrittes zur Liste seiner bekannten Zauber hinzufügt. Nach Beendigung des Auftrittes kehrt der Zauber zu seinem ursprünglichen Besitzer zurück. Während er ihn in seinem Besitz hat, kann der Sandmann den Zauber wirken, was die entsprechenden Zauberplätze für diesen Tag verbraucht, jedoch nicht den Zauber selbst. Sollte der Sandmann einen weiteren Zauber stehlen, kehrt der zuletzt entwendete Zauber zu seinem Besitzer zurück. Diese Fähigkeit erfordert sichtbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Schlaflied (ÜF): Ab der 6. Stufe kann der Sandmann diesen Auftritt verwenden, um eine bereits von ihm faszinierte Kreatur einschlafen zu lassen (wie *Tiefschlaf*, aber ohne Obergrenze der TW). Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie Einflüsterung, welche sie auch ersetzt.

Dramatischer Unterton (ÜF): Ab der 9. Stufe kann der Sandmann seinen Bardenauftritt verwenden, um Zauber mit normalen Effekten ohne erkennbare sichtbare oder hörbare Komponenten zu wirken. Einem Beobachter muss ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen einen Fertigkeitswurf auf Fingerfertigkeit des Sandmanns gelingen, um ihn als Quelle eines Zaubers identifizieren zu können (so zu zaubern provoziert jedoch immer noch Gelegenheitsangriffe). Der Barde muss diesen Auftritt mindestens 2 Runden lang ausüben, ehe er einen Zauber wirkt, andernfalls wird er automatisch entdeckt und der Auftritt beendet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied der Größe.

Mächtiger Zauberdiebstahl (ÜF): Die Zauberdiebstahlfähigkeit des Sandmanns verbessert sich auf der 15. Stufe. Wenn dem Ziel ein Rettungswurf gegen seine Zauberdiebstahlfähigkeit misslingt, bringt der Sandmann in Erfahrung, ob es über Zauberresistenz verfügt und wie hoch diese ist sowie welche Zauber das Ziel kennt, bzw. vorbereitet hat. Er kann sich dann den Zauber aussuchen, den er stehlen möchte. Er kann aber auch darauf verzichten und stattdessen die ZR des Zieles um seine halbe Stufe als Barde senken und diesen Betrag auf sich selbst für die Dauer seines Auftritts übertragen. Sollte er weitere ZR entwenden, so addiert sich dies auf. Sollte er einen Zauber stehlen oder seinen Auftritt beenden, kehrt die Zauberresistenz sofort zu ihrem Besitzer zurück. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Heldenmuts.

Massen-Schlaflied (ÜF): Ab der 18. Stufe kann der Sandmann sein Schlaflied verwenden, um eine beliebige Zahl faszinierter Kreaturen innerhalb von 9 m einschlafen zu lassen. Dies funktioniert wie *Massen-Einflüsterung*, welches diese Fähigkeit auch ersetzt.

Zauber fangen (ÜF): Mit Beginn der 20. Stufe kann ein Sandmann, dem ein Rettungswurf gegen einen Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit gelungen ist, dessen Ziel nur der Sandmann war (keine Flächenzauber), seinen Bardenauftritt als Augenblickliche Aktion einsetzen. Anschließend muss er einen Zauberstufenwurf gegen SG 10 + die Zauberstufe des Zauberwirkers absolvieren, bei dessen Erfolg der Sandmann den Zauber ohne Schaden zu nehmen absorbieren und augenblicklich selbst wirken kann (hierbei gilt der SG und die Zauberstufe des Zauberkundigen, welcher den Zauber gewirkt hat). Alternativ kann der Sandmann sich auch dazu entschließen, anstatt des absorbierten Zaubers, einen seiner eigenen Zauber des gleichen oder eines niedrigeren Grades zu wirken. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet den Barden eine Anzahl von Runden seines täglichen Bardenauftritts in Höhe des Grades des absorbierten Zaubers, selbst wenn der Zauberstufenwurf fehlschlägt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tödliche Melodie.

Meister der Täuschung (AF): Der Sandmann erhält einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Barde auf seine Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit und Heimlichkeit. Darüber hinaus kann er magische Fallen, wie ein Schurke mit der Fertigkeit Mechanismus ausschalten, entschärfen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Hinterhältiger Zauber (AF): Ab der 2. Stufe addiert der Sandmann +1 auf den SG von ihm gewirkter Zauber sowie seines Bardenauftritts, sofern seinem Gegner der GE-Bonus auf die RK verwehrt wird. Dieser Bonus steigt auf der 10. Stufe auf +2 und auf der 18. Stufe auf +3. Darüber hinaus erhält er auf der 6. Stufe einen Bonus von +2 auf seine Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz solcher Gegner zu überwinden, Dieser Bonus steigt ab der 14. Stufe auf +4. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Fallengespür (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Sandmann einen Bonus von +1 auf seine Reflexwürfe gegen Fallen und einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Fallen. Diese Boni steigen alle weiteren drei Stufen um zusätzliche +1. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Erfolgs.

Hinterhältiger Angriff (AF): Ab der 5. Stufe verursacht der Sandmann +1W6 zusätzlichen Schaden bei Zielen innerhalb von 9 m, welche er in die Zange nimmt oder denen ihr GE-Bonus auf die RK gegen ihn verwehrt ist. Der Schaden steigt alle weiteren fünf Stufen um zusätzliche +1W6. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Wilder Skalde

Weit abseits der Zivilisation haben wilde Stämme ihre eigenen Schlachtensänger, Wissenshüter und rhythmische Trommler. Diese Skalden besiegen ihre Feinde mit ihren Schwertern und Liedern.

Bardenauftritt: Ein Wilder Skalde erhält die folgenden Bardenauftritte:

Inspirierender Schlag (ÜF): Bei jedem erfolgreichen Treffer brüllt der Wilde Skalde seinen Kriegsschrei hinaus. Wenn er einen Kritischen Treffer bestätigt, kann er diesen Auftritt als Augenblickliche Aktion beginnen, was jeden anderen aktiven Auftritt sofort beendet. Er erhält temporäre Trefferpunkte in Höhe seines CH-Modifikators (sofern dieser positiv ist). Bis zum nächsten Zug des Skalden erhalten alle Verbündeten innerhalb von 9 m einen Moralbonus von +1 auf ihren nächsten Angriffswurf. Die temporären Trefferpunkte verbleiben, bis der Barde seinen Auftritt beendet hat. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Faszinieren.

Wut entfachen (ÜF): Ab der 6. Stufe kann der Wilde Skalde bei einer Kreatur innerhalb von 9 m rasende Wut entfachen. Dieser Effekt funktioniert wie der Zauber *Wut* und hält solange an, wie das Ziel den Bardenauftritt hören kann. Unwilligen Kreaturen steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Barden + dem CH-Modifikator des Barden zu. Bei einem Erfolg sind sie für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Der Barde kann sich nicht selbst zum Ziel dieser Fähigkeit machen. Sollte das Ziel über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen, kann es sofort in einen Kampfrausch verfallen und für die Dauer des Bardenauftritts darin verbleiben, ohne dass dies die täglich zur Verfügung stehenden Runden des Kampfrauchs verbraucht. Dieser geistesbeeinflussende Effekt erfordert hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Einflüsterung.

Lied der Gefallenen (ÜF): Ab der 10. Stufe kann der Wilde Skalde die Wirkung eines *Odinshorns* duplizieren. Dies erfordert 10 Runden durchgehenden Bardenauftritts. Auf der 10. Stufe ruft er Barbaren wie mit einem silbernen Horn herbei, auf der 13. Stufe wie mit einem Messinghorn, auf der 16. Stufe wie mit einem Bronzehorn und auf der 19. Stufe wie mit einem Eisernen Horn. Die Krieger bleiben solange, bis der Skalde seinen Auftritt beendet hat. Diese Fähigkeit erfordert hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausendsassa.

Berserkermarsch (AF): Ab der 12. Stufe kann der Wilde Skalde eine stürmische Schlachttrance hervorrufen, welche Schmerz, Betäubung und Furchteffekte bei einer Kreatur, sowie einer weiteren Kreatur für jeweils drei Stufen nach der 12. Stufe unterdrückt. Darüber hinaus erhalten sie SR 5/– (SR 10/– gegen nicht-tödlichen Schaden). Diese Schadensreduzierung addiert sich zum gleichnamigen Klassenmerkmal des Barbaren. Dieser geistesbeeinflussende Effekt erfordert hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Erfrischender Auftritt.

Schlachtlied (ÜF): Ab der 18. Stufe kann der Wilde Skalde durch seinen Bardenauftritt bei allen Verbündeten innerhalb von 9 m deren Wut entfachen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Massen-Suggestion.

Zauberkünstler

Ein Zauberkünstler nutzt zwar seine Fähigkeit des Bardenauftritts, sieht diese jedoch nur als Möglichkeit an, um auf die Energien des Universums zurückzugreifen und diese dann lenken zu können.

Bardenauftritt: Ein Zauberkünstler erhält die folgenden Bardenauftritte:

Zauberband (ÜF): Der Zauberkünstler kann seinen Auftritt benutzen, um magische Energien zu manipulieren. Verbündete des Zauberkünstlers erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Zauberstufen- und Konzentrationswürfe sowie Angriffswürfe mit Zaubern und Zauberähnlichen Fähigkeiten. Dieser Bonus steigt auf der 5. Stufe um +1 und danach alle weiteren sechs Stufen um zusätzliche +1. Diese Fähigkeit erfordert sichtbare und hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied des Mutes.

Zauberunterdrückung (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Zauberkünstler seinen Bardenauftritt verwenden, um die Zauber seiner Feinde zu bannen. Sobald der Barde mit diesem Auftritt beginnt, zählt er die Anzahl der Runden, die diese Fähigkeit wirkt. Während des Auftrittes kann der Zauberkünstler im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion versuchen, jeden Effekt eines gegnerischen Zaubers zu unterdrücken. Dazu muss er jedoch den Zauber durch einen Fertigkeitswurf auf Zauberkunde identifiziert haben. Der Grad des Zaubers darf dabei nur so hoch oder kleiner sein, wie die bereits verstrichene Dauer der Zauberunterdrückung. Dies funktioniert wie *Magie bannen* mit der Stufe des Barden als Zauberstufe. Bei Erfolg endet der Bardenauftritt augenblicklich. Diese Fähigkeit erfordert hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Klagelied.

Metamagische Meisterschaft (AF): Ab der 14. Stufe kann der Zauberkünstler den Bardenauftritt nutzen, um ein Metamagisches Talent auf einen Zauber anzuwenden, ohne dabei den Zeitaufwand erhöhen zu müssen. Jedoch verbraucht der Zauber immer noch einen höheren Zauberplatz. Dadurch endet der Bardenauftritt augenblicklich. Die Fähigkeit erfordert hörbare Komponenten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lied der Furcht.

Magische Begabung (AF): Der Zauberkünstler erhält seine halbe Stufe als Zauberkünstler als Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen, Wissen (Arkanes) und Zauberkunde. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Verbesserter Gegenzauber: Der Zauberkünstler erhält das Bonustalent Verbesserter Gegenzauber. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bannlied.

Ausgedehnter Auftritt (ÜF): Ab der 2. Stufe kann der Zauberkünstler die Dauer seines Auftritts aufrechterhalten, auch nachdem er sich aufgehört hat auf diesen zu konzentrieren. Dafür opfert er als Schnelle Aktionen einen Zauberplatz. Der Effekt des Auftrittes hält für eine Anzahl von Runden in Höhe des geopferten Grades des Zauberplatzes an. Während eines Auftritts kann jedoch nur ein Zauber geopfert werden. Ebenfalls kann diese Fähigkeit nicht für Formen des Auftritts genutzt werden, deren Wirkung eine bestimmte Anzahl von Runden besitzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

Erweitertes Repertoire (AF): Auf der 2. Stufe und alle vier weiteren Stufen als Barde kann der Zauberkünstler einen Zauber von jeder beliebigen arkanen Zauberliste der Liste seiner bekannten Zauber hinzufügen. Er muss jedoch imstande sein, den Zauber wirken zu können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Vielseitiger Auftritt.

Arkane Verbindung (AF): Auf der 5. Stufe erhält der Zauberkünstler die Fähigkeit Arkane Verbindung des Magiers. Er kann keinen Vertrauten oder eine Waffe als gebundenen Gegenstand auswählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Zauberstabmeisterschaft (AF): Ab der 10. Stufe addiert der Zauberkünstler bei Stäben, welche Zauber von seiner Liste enthalten, zusätzlich seinen CH-Modifikator auf den SG der in dem Stab enthaltenen Zauber. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausendsassa.

Druide

Druiden sind die Hüter der Wildnis und Wächter, welche die Randgebiete der Natur beobachten, um sicherzustellen, dass die Zivilisation ihre Schranken nicht überschreitet. Von den höchsten Berggipfeln bis zu den dampfenden Dschungeln und Meeren, Druiden lernen von ihrer Umgebung und den Kreaturen, die dort leben, und ziehen ihre Macht aus der Natur. Wie die Natur selbst, können Druiden sanftmütig und nährend sein oder Fänge und blutgetränkte Klauen zeigen. Sie sind nur dem Wind und dem Regen zur Rechenschaft verpflichtet.

Hier werden Regeln für neue Klassenvariationen vorgestellt, mit deren Hilfe du deinen Druiden an bestimmte Geländearten anpassen kannst. Darüber hinaus findest du hier Regeln für druidische Schamanen, die bestimmte Totemtiere verehren.

Bergdruide

Während mehr und mehr der gemäßigten Ebenen besiedelt und kultiviert werden, suchen sich viele Druiden einen einsamen Schutzort in den ewigen Gipfeln der höchsten Gebirge.

Bergsteiger (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Bergdruide in bergigem Gelände einen Bonus auf seine Initiative sowie Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Klettern, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie) in Höhe seiner halben Stufe als Druide. Er hinterlässt in solchem Gelände keine Spuren, denen man folgen könnte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Sicherer Tritt (AF): Ab der 3. Stufe erleidet der Bergdruide keinerlei Mali mehr auf seine Bewegungsrate oder Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder Heimlichkeit, wenn er sich über steile Abhänge, Felsen oder Geröll bewegt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Gratgänger (AF): Ab der 4. Stufe verliert der Bergdruide beim Klettern nicht mehr seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK. Außerdem wird er immun gegen Höhenkrankheit und ignoriert die Auswirkungen kalten Klimas, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Elementen trotzen*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Bergdruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Der Bergdruide kann keine Pflanzengestalt annehmen. Ab der 12. Stufe kann er sich in einen großen Riesen verwandeln, wie mit *Riesengestalt I*. Ab der 16. Stufe kann er sich in einen Riesen der Größenkategorie Riesig verwandeln, wie mit dem Zauber *Riesengestalt II*.

Bergverwachsen (AF): Auf der 9. Stufe erhält der Bergdruide Immunität gegen Versteinerung und einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe oder seine KMV gegen Ansturm, Rückwärts schieben, Stoßen, Zerren, Ziehen sowie jeden anderen Effekt, der seine Position verändern soll (beispielsweise die Zauber *Holz zurücktreiben*, *Schwerkraft umkehren* oder sogar, wenn er von starken Winden fortgeweht wird). Dies schützt ihn nicht gegen die Kampfmanöver Zu-Fall-bringen, Ringkampf oder Überrennen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Berggestein (AF): Ab der 13. Stufe kann der Bergdruide sich nach Belieben in einen verwitterten Stein und wieder zurück verwandeln, als würde er den Zauber *Statue* wirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eintausend Gesichter.

Dschungeldruide

Die fruchtbaren Urwälder der Äquatorregionen sind reich an Leben und uralter Traditionen. Druidische Hüter heiliger Teiche, alter Bäume und bebender Vulkane wachen über zerfallende Tempel und die unausweichliche Rückeroberung verlorener Zivilisationen durch das schlagende Herz der ungezähmten Natur.

Wächter des Urwaldes (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Dschungeldruide in Dschungeln bzw. Urwäldern einen Bonus auf seine Initiative sowie auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Klettern, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie) in Höhe seiner halben Stufe als Druide. Er hinterlässt in solchem Gelände keine Spuren, denen man folgen könnte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Unterholz durchqueren (AF): Der Dschungeldruide erhält diese Fähigkeit auf der 3. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Ausdauer des Dschungels (AF): Ab der 4. Stufe kann der Dschungeldruide die Auswirkungen heißen Klimas ignorieren, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Elementen trotzen*. Außerdem erhält er einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Krankheiten und die Außergewöhnlichen Fähigkeiten von Tieren und magischen Bestien. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Dschungeldruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2.

Grüner Wächter (AF): Ab der 13. Stufe kann der Dschungeldruide nach Belieben den Zauber *Baum* wirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eintausend Gesichter.

Fäulnisdruide

Fäulnisdruiden sind die treuen Diener einer korrumpierten, verdorbenen und zerstörten Natur. Sie sind die Hüter von Gebieten, die von Naturkatastrophen verheert wurden. Manche streben danach, Land zurückzugewinnen und zu heilen, welches von der Zivilisation geschändet wurde, doch andere widmen sich der Brutalität, welche der Natur zu eigen ist, und fördern den schleichenden Verfall und die Fäule, die allen Dingen ein Ende setzen wird.

Bund mit der Natur (AF): Der Fäulnisdruide kann keine Bindung zu einem Tiergefährten eingehen. Er kann wie ein Magier mit seiner Stufe einen Vertrauten herbeirufen. Darüber hinaus kann er neben den ihm zur Verfügung stehenden Domänen auch aus den folgenden wählen: Dunkelheit, Tod und Zerstörung.

Ungezieferempathie (ÜF): Der Fäulnisdruide kann die Einstellung von Ungeziefer verbessern, wie es einem normalen Druiden mit Tieren möglich ist. Die Ausgangseinstellung von Ungeziefer ist Unfreundlich. Der Fäulnisdruide kann auch die Einstellung von Tieren und untoten Kreaturen ohne Verstand, die früher einmal Tiere waren, verbessern. Dies hat jedoch einen Malus von –4 auf seinen Wurf zur Folge, außer das Tier oder der Untote hat einen Besonderen Angriff, der die Gefahr der Ansteckung mit einer Krankheit mit sich bringt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tierempathie.

Miasma (AF): Ab der 5. Stufe müssen Kreaturen, die zu Beginn ihres Zuges sich auf einem dem Druiden benachbarten Feld befinden und nicht gegen Krankheit immun sind, einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Druiden + dem WE-Modifikator des Druiden bestehen. Andernfalls gelten sie für 1 Runde als kränkelnd. Ein Tier, ein Feenwesen oder eine Pflanze, das seinen Rettungswurf

nicht schafft, wird für 1 Runde übel und ist dann für 1 Minute kränkelnd. Sollte der Kreatur der Rettungswurf gelingen, ist sie für 24 Stunden immun gegen diesen Effekt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt und Lockruf der Natur widerstehen.

Fäulnisblütig (AF): Auf der 9. Stufe wird der Fäulnisdruide gegen alle Krankheiten, natürliche und übernatürliche eingeschlossen, immun. Darüber hinaus wird er gegen Effekte immun, die bei ihm Übelkeit erregen oder ihn kränkeln lassen würden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Seuchenträger (ÜF): Ab der 13. Stufe muss jede Kreatur, die den Fäulnisdruiden mit einem Berührungsangriff, einem waffenlosen Hieb oder einer natürlichen Waffe trifft, einen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Druiden + dem WE-Modifikator des Druiden ablegen. Bei einem Fehlschlag steckt sie sich mit einer Krankheit an (wie durch den Zauber *Ansteckung*). Sollte der Rettungswurf gelingen, ist die Kreatur für 24 Stunden immun gegen diesen Effekt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eintausend Gesichter.

Frostdruide

Der Frostdruide wacht über die raue Landschaft der gefrorenen fernen Ecken der Welt. Er kümmert sich um das kümmerlich vorhandene, aber robuste Leben, das versucht in diesem am wenigsten lebensfreundlichen aller Klimaregionen zurecht zu kommen.

Eisbewohner (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Frostdruide einen Bonus auf seine Initiative sowie auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung- und Wissen (Geographie) in Höhe seiner halben Stufe in kaltem oder eisigem Gelände oder bei vergleichbaren Wetterbedingungen. Er hinterlässt in solchem Gelände keine Spuren, denen man folgen könnte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Eisquerer (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Frostdruide keinerlei Mali mehr auf seine Bewegungsrate oder Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Klettern oder Heimlichkeit in kaltem oder eisigem Gelände oder bei vergleichbaren Wetterbedingungen. Er kann Schneekrusten und dünne Eisflächen überqueren, ohne einzubrechen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Arktische Ausdauer (AF): Ab der 4. Stufe kann der Frostdruide die Auswirkungen kalten Klimas ignorieren, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Elementen trotzen*. Außerdem ist er von nun an immun gegen Blendeffekte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Frostdruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2.

Schneezauberer (ÜF): Ab der 9. Stufe wird die Sicht des Frostdruiden innerhalb der Wirkung der Zauber *Eissturm*, *Schneesturm* oder vergleichbaren natürlichen Schneestürmen nicht mehr behindert. Zusätzlich kann er jeden Druidenzauber der Unterart Feuer als Kältezauber mit identischem Effekt vorbereiten. Jedoch verursacht der Zauber Kälte-, statt Feuerschaden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Wirbelnde Gestalt (AF): Ab der 13. Stufe kann der Frostdruide nach Belieben die Gestalt einer wirbelnden Schneesäule annehmen. Dies entspricht dem Zauber *Gasförmige Gestalt*. In dieser Gestalt erhält er einen Situationsbonus auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Höhe seiner Stufe als Druide in kaltem Gelände. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eintausend Gesichter.

Höhlendruide

Weitab der grünen Felder und Hügel der Oberfläche liegt eine sonnenlose Weite unter der Oberfläche. Dieses dunkle Feenreich besitzt durchaus seine eigene Schönheit und seine eigenen Wunder, so dass einige wenige Druiden dieses verborgene Reich bewahren und es von den furchtbaren Schrecken säubern wollen, die aus der Tiefe herankriechen.

Höhlensinn (AF): Der Höhlendruide verfügt statt Wissen (Geographie) über Wissen (Gewölbekunde) als Klassenfertigkeit. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst und Wissen (Gewölbekunde). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Naturgespür.

Bund mit der Natur (AF): Der Höhlendruide kann die Domäne der Dunkelheit neben seinen anderen Wahlmöglichkeiten nehmen, nicht jedoch die Domäne der Luft oder des Wetters.

Tierempathie (AF): Der Höhlendruide kann Schlicke anstelle magischer Bestien mit einem Malus von –4 durch seine Tierempathie beeinflussen.

Tunnelläufer (AF): Ab der 2. Stufe kann der Höhlendruide sich mit seiner normalen Bewegungsrate durch geröllgefüllte Bereiche oder enge Durchgänge ohne Abzüge quetschen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Federschritt (AF): Ab der 3. Stufe kann der Höhlendruide nicht mehr durch Erschütterungssinn wahrgenommen werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Unterirdischer Verderbtheit widerstehen (AF): Auf der 4. Stufe erhält der Höhlendruide einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen die Außergewöhnlichen, Übernatürlichen und Zauberähnlichen Fähigkeiten von Schlicken und Aberrationen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Höhlendruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Er kann keine Pflanzengestalt annehmen. Ab der 10. Stufe kann er sich in Kleine oder Mittelgroße Schlicke verwandeln, als würde er *Bestiengestalt III* anwenden. Ab der 12. Stufe kann er sich in Sehr kleine oder Große Schlicke verwandeln, als würde er *Bestiengestalt IV* anwenden. Behandle den Schlick wie eine magische Bestie ohne natürlichen Rüstungsbonus. In der Gestalt eines Schlicks hat der Druide keine erkennbare Anatomie und ist immun gegen Gift, Hinterhältige Angriffe und Kritische Treffer.

Stadtdruide

Während die meisten Druiden in der Wildnis leben, führt der Weg einige von ihnen in bewohnte Siedlungen, in denen sie mit den dort lebenden Tieren und Ungeziefer kommunizieren und sich für die Natur aussprechen, welche auch im Herzen der Zivilisation fortbesteht.

Spontanes Zaubern: Der Stadtdruide kann gespeicherte Zauberenergie in Domänenzauber konzentrieren, welche er vorab nicht vorbereitet hat. Er kann einen vorbereiteten Zauber opfern, um einen Domänenzauber desselben oder niedrigeren Grad zu wirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Möglichkeit, spontan Verbündeten der Natur herbeizaubern zu wirken.

Bund mit der Natur (AF): Der Stadtdruide kann keinen Tierbegleiter wählen, sondern muss stattdessen aus einer der folgenden Domänen, die ansonsten nicht für den Druiden zugänglich sind, wählen: Adel, Gemeinschaft, Ruhe, Rune, Schutz, Verzauberung, Wetter oder Wissen.

Gelehrter (AF): Ab der 2. Stufe fügt der Stadtdruide Diplomatie,

Wissen (Adel), Wissen (Geschichte) und Wissen (Lokales) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Außerdem erhält der Stadtdruide einen Bonus von +2 auf entsprechende Fertigkeitswürfe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Versuchung widerstehen (AF): Ab der 4. Stufe erhält der Stadtdruide einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Bezauberung und Erkenntniszauber. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Eintausend Gesichter (ÜF): Der Stadtdruide erhält diese Fähigkeit auf der 6. Stufe.

Tiergestalt (ÜF): Der Stadtdruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 8. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –4.

Geistige Stärke (AF): Auf der 9. Stufe wird der Stadtdruide immun gegen Bezauberungs- und Zwangseffekte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Steppendruide

Auf den weiten, hügeligen Prärien und Savannen wachen Steppendruiden über das Grasland. Diese Druiden reisen weite Strecken, beobachten Nomadenstämme und wandernde Herden und bewahren das manchmal sehr anfällige Ökosystem dieser weiten, offenen Flächen.

Steppenläufer (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Steppendruide einen Bonus auf seine Initiative sowie auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie) in Höhe seiner halben Stufe als Druide in Ebenen. Er hinterlässt in solchem Gelände keine Spuren, denen man folgen könnte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Schnell wie der Wind (AF): Ab der 3. Stufe steigt die Bewegungsrate des Steppendruiden um +3 m, solange er nur leichte oder gar keine Rüstung und nur leichte Last trägt. Einmal in der Stunde kann er 1 Runde mit doppelter Bewegungsrate rennen oder einen Sturmangriff ausführen. Falls er auf seinem Tiergefährten reitet, erhält dieser stattdessen die Fähigkeit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Steppenhinterhalt (AF): Ab der 4. Stufe erhält der Steppendruide Tarnung, wenn er in natürlicher Umgebung flach auf dem Boden liegt. Er erleidet keine Mali auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, solange er liegt und sich nicht bewegt. Sollte er kriechen beträgt sein Malus –5. Als Augenblickliche Aktion kann er während einer Überraschungsrunde aus dem Liegen aufstehen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Steppendruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2.

Schlauer Stürmer (AF): Ab der 9. Stufe kann der Steppendruide durch von Verbündeten besetzte Felder ohne Schwierigkeiten einen Sturmangriff ausführen. Dabei ist es egal, ob er beritten ist oder sich zu Fuß bewegt. Er kann während seines Sturmangriffes einmal eine 90 Grad Biegung vollziehen, sofern die letzten 3 m eine gerade Linie zum Gegner darstellen. Darüber hinaus erhält er einen Ausweichbonus von +4 auf seine RK gegen Sturmangriffe gegen ihn sowie einen Bonus von +4 auf Schaden mit einer Vorbereiteten Aktion gegen einen anstürmenden Feind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Entrinnen (AF): Auf der 13. Stufe erhält der Steppendruide Entrinnen, solange er leichte oder gar keine Rüstung trägt und nur leichte Last mit sich führt. Dies funktioniert wie die gleichnamige Diebesfähigkeit und ersetzt Eintausend Gesichter.

Sumpfdruide

Manche Druiden verzichten auf freundliche Täler und Haine und wenden sich stattdessen feuchten Marschen und nebligen Sümpfen zu, in denen nichts Spuren hinterlässt. Sie nennen diese Orte ihr Heim und wachen sorgsam über sie, wo sie vielfältige Schönheit und Leben an Orten finden, an die sich nur wenige freiwillig wagen würden.

Sumpfgeist (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Sumpfdruide einen Bonus auf seine Initiative sowie auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie) in Höhe seiner halben Stufe als Druide in Sümpfen. Er hinterlässt in solchem Gelände keine Spuren, denen man folgen könnte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Sumpfläufer (AF): Ab der 3. Stufe erleidet der Sumpfdruide keinen Malus mehr auf seine Bewegungsrate oder auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Heimlichkeit, wenn er sich durch Sümpfe und Unterholz bewegt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Teichschlamm (AF): Ab der 4. Stufe erhält der Sumpfdruide einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Krankheiten und die Außergewöhnlichen, Übernatürlichen und Zauberähnlichen Fähigkeiten monströser Humanoider. Darüber hinaus erhält der Sumpfdruide SR/– in Höhe seiner halben Stufe als Druide gegen Angriffe von Schwärmen. Sollte diese Schadensreduzierung den Schaden komplett abwenden, ist der Druide auch nicht abgelenkt und auch nicht von anderen Besonderen Angriffen des Schwarms betroffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Sumpfdruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2.

Schlüpfrig (AF): Ab der 13. Stufe steht der Sumpfdruide permanent unter der Wirkung des Zaubers *Bewegungsfreiheit*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eintausend Gesichter.

Wasserdruide

Wasserdruiden sind Hüter von Seen und Meeren, sie wachen über wasserreiche Naturgegenden, vom flachen Bach bis zu Tiefseegräben, kümmern sich um deren Bewohner und kommunizieren mit den Gezeiten.

Tierempathie (AF): Die Tierempathie des Wasserdruiden funktioniert nur bei Kreaturen, die über eine Schwimm-Bewegungsrate verfügen oder der Unterart Aquatisch, bzw. Wasser angehören. Er kann die Einstellung auch solcher Kreaturen verändern, deren Intelligenzwert 2 oder niedriger beträgt (eingeschlossen Wesen ohne Verstand).

Aquatische Anpassung (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Wasserdruide einen Verständnisbonus auf seine Initiative sowie auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie) in Höhe seiner halben Stufe als Druide in aquatischem Gelände. Er hinterlässt in solchem Gelände keine Spuren, denen man folgen könnte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Natürlicher Schwimmer (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Wasserdruide eine Schwimm-Bewegungsrate in Höhe seiner halben Bewegungsrate zu Land. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Zorn des Meeres widerstehen (AF): Ab der 4. Stufe erhält der Wasserdruide einen Bonus von +4 auf seine Rettungswürfe gegen Zauber der Unterart Wasser sowie gegen Außergewöhnliche oder Übernatürliche Fähigkeiten von Kreaturen der Unterarten



Aquatisch und Wasser. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Wasserdruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2.

Kind der See (AF): Auf der 9. Stufe erhält der Wasserdruide die Unterart Aquatisch, die Eigenschaft Amphibie und eine Schwimm-Bewegungsrate in Höhe seiner Bewegungsrate zu Land. Er kann außerdem kaltem Klima widerstehen, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Elementen trotzen*. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Tiefseetaucher (AF): Auf der 13. Stufe erhält der Wasserdruide SR/Hieb oder Stich in Höhe seiner halben Stufe als Druide. Diese Schadensreduzierung wirkt auch gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, die Schaden durch einen Ringkampf oder Erdrücken verursachen (beispielsweise *Schwarze Tentakel*, *Zerdrückende Hand*). Er nimmt niemals Schaden aufgrund hohen Wasserdrucks in der Tiefe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

Wüstendruide

Nicht überall gedeihen grüne Paradiese, doch selbst in der Wüste gibt es Leben (oft verborgen vor der Sonne und selten freundlich) und raue, einsame Schönheit. Wüstendruiden beschützen und erhalten die wenigen lebensfreundlichen Orte und beobachten die Pracht der Natur in all ihrer gnadenlos brennenden Herrlichkeit.

Sohn der Wüste (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Wüstendruide in Wüsten einen Bonus auf seine Initiative sowie Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie) in Höhe seiner halben Stufe als Druide. Er hinterlässt in solchem Gelände keine Spuren, denen man folgen könnte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Dünenläufer (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Wüstendruide keinerlei Mali mehr auf seine Bewegungsrate oder Fertigkeitswürfe für Akrobatik oder Heimlichkeit, wenn er sich über sandiges oder Wüstengelände bewegt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Ausdauer der Wüste (AF): Ab der 4. Stufe kann der Wüstendruide die Auswirkungen heißen Klimas ignorieren, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Elementen trotzen*. Außerdem benötigt er weniger zu essen und zu trinken, als würde er einen *Versorgungsring* tragen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Tiergestalt (ÜF): Der Wüstendruide erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Er kann keine Pflanzengestalt annehmen. Ab der 10. Stufe kann er sich in Kleines oder Mittelgroßes Ungeziefer verwandeln. Ab der 12. Stufe kann er sich in Sehr kleines oder Großes Ungeziefer verwandeln. Ab der 14. Stufe kann er sich in Winziges

oder Sehr großes Ungeziefer verwandeln. Behandle ihn, als stünde er unter der Wirkung von *Bestiengestalt* und das Ungeziefer, als wäre es ein Tier, um seine Fähigkeiten und natürlichen Rüstungsmodifikator zu ermitteln.

Beschatteter Blick (AF): Ab der 9. Stufe ist der Wüstendruide immun gegen Effekte, die ihn blenden oder erblinden lassen würden. Er erhält einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Blickangriffe und Illusionen der Unterart Einbildung und Täuschung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Dünenform (AF): Ab der 13. Stufe kann der Wüstendruide nach Belieben die Gestalt einer wirbelnden Sandmasse annehmen. Dies entspricht dem Zauber *Gasförmige Gestalt*. Statt einer Flug-Bewegungsrate erhält er eine Bewegungsrate auf Land und grabend von 3 m. In dieser Gestalt erhält er außerdem in Wüsten einen Situationsbonus auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Höhe seiner Stufe als Druide. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Eintausend Gesichter.

TIERSCHAMANEN

Verschiedene Druiden knüpfen ein enges Band zu einer Tierart. Die folgenden Tierschamanen stellen nur einen Ausschnitt der möglichen Vielfalt dar, und widmen sich der einzigartigen Bindung zwischen einem Druiden und seinem Totem. Diese Schamanen besitzen allesamt ähnliche Kräfte, die beim Bärenschamanen vollständig erklärt werden.

Adlerschamane

Ein Schamane, der diesem Totem folgt, ruft den edlen, strengen und stolzen Adler herbei, der hoch über der Welt seine Kreise dreht und dessen scharfen, gnadenlosen Augen nichts entgeht.

Bund mit der Natur: Ein Adlerschamane, der einen Tierbegleiter erwählt, muss einen Adler wählen. Falls er eine Domäne wählt, stehen ihm Adel, Luft, Tiere und Wetter zur Auswahl.

Tierempathie (AF): Der Adlerschamane kann Tierempathie bei Vögeln als Volle Aktion mit einem Bonus von +4 nutzen.

Totemverwandlung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Adlerschamane einen Aspekt des Adlers annehmen, dabei aber seine normale Gestalt beibehalten. Diese Fähigkeit funktioniert wie beim Bärenschamanen, er erhält jedoch einen der folgenden Boni: Bewegung (Flug-Bewegungsrate 9 m [durchschnittlich], der Druide muss mindestens die 5. Stufe besitzen, um diesen Bonus auswählen zu können), Sinne (Dämmersicht, Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung) oder Natürliche Waffen (Biss [1W4] und 2 Klauen [1W4] bei einem Mittelgroßen Schamanen). Während er der Totemverwandlung untersteht, kann der Adlerschamane normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Vögel) wirken.

Totemtier herbeizaubern (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Adlerschamane den Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er Adler, Rochs und Riesenadler (diese werden der Liste für den Zauber des 4. Grades hinzugefügt) herbeizaubert. Diese herbeigezauberten Kreaturen erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe der Stufe des Druiden. Ansonsten funktioniert die Fähigkeit wie beim Bärenschamanen.

Tiergestalt (ÜF): Der Adlerschamane erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Sollte er sich in eine Adlerform oder einen Roch verwandeln, zählt seine Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Auf der 9. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Druide erhält der Adlerschamane eines der folgenden Talente: Angriff im Vorbeifliegen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Schnell wie der Wind oder Verbesserte Blitzschnelle Reflexe. Er muss die Voraussetzungen des jeweiligen Bonustalentes erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Bärenschamane

Ein Schamane mit dieser Bindung wendet sich an den mächtigen Bären, den Titanen der Wälder und Berge, einen Ausbund der Stärke und Wildheit, welcher dennoch zugleich stiller Beschützer und reich an Weisheit ist.

Bund mit der Natur: Ein Bärenschamane, der einen Tierbegleiter erwählt, muss einen Bären wählen. Falls er eine Domäne wählt, stehen ihm Erde, Schutz, Stärke und Tiere zur Auswahl.

Tierempathie (AF): Der Bärenschamane kann Tierempathie bei Bären und Vielfraßen als Volle Aktion mit einem Bonus von +4 nutzen.

Totemverwandlung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Bärenschamane einen Aspekt des Bären annehmen, dabei aber seine normale Gestalt beibehalten. Er erhält einen der folgenden Boni: Bewegung (Verbesserungsbonus von +3 m auf die Bewegungsrate an Land, Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen), Sinne (Dämmersicht, Geruchssinn), Abhärtung (Bonus von +2 auf natürliche RK, Talent Ausdauer) oder Natürliche Waffen (Biss [1W6] und 2 Klauen [1W4] bei einem Mittelgroßen Schamanen, KMB +2 im Ringkampf). Während er der Totemverwandlung untersteht, kann der Bärenschamane normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Säugetiere) wirken. Auf der 2. Stufe ist der Einsatz dieser Fähigkeit eine Standard-Aktion, ab der 7. Stufe eine Bewegungsaktion und ab der 12. Stufe eine Schnelle Aktion. Der Bärenschamane kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe als Druide einsetzen. Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgen, werden aber in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet. Dies ist ein Verwandlungseffekt und kann nicht benutzt werden, wenn der Druide einen anderen Verwandlungseffekt wie beispielsweise Tiergestalt einsetzt.

Totemtier herbeizaubern (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Bärenschamane den Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er Bären herbeizaubert. Herbeigezauberte Bären erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Druide. Er kann die Schablone Junge Kreatur auf seine Bären anwenden, um den Grad der erforderlichen Herbeizauberung um –1 zu senken. Ebenso kann er Bären mit der der Schablone Verbesserte Kreatur- oder Riesige Kreatur herbeizaubern, indem er den Grad der Herbeizauberung um +1 erhöht. Er kann auch Bären mit beiden Schablonen herbeizaubern, indem er eine Herbeizauberung wirkt, deren Grad um +2 höher ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tausend Gesichter.

Tiergestalt (ÜF): Der Bärenschamane erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Sollte er sich in einen Bären verwandeln, zählt seine Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Auf der 9. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Druide erhält der Bärenschamane eines der folgenden Talente: Abhärtung, Ausdauer, Große Zähigkeit, Unverwüstlich, Verbesserte Große Zähigkeit. Er muss die Voraussetzungen des jeweiligen Bonustalentes erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Löwenschamane

Ein Schamane, der diesem Totem folgt, wendet sich an den stolzen, imposanten und majestätischen Löwen, den mächtigen Anführer tödlicher Jäger.

Bund mit der Natur: Ein Löwenschamane, der einen Tierbegleiter erwählt, muss einen Löwen wählen. Falls er eine Domäne wählt, stehen ihm Adel, Herrlichkeit, Sonne und Tiere zur Auswahl.

Tierempathie (AF): Der Löwenschamane kann Tierempathie bei katzenartigen Wesen als Volle Aktion mit einem Bonus von +4 nutzen.

Totemverwandlung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Löwenschamane einen Aspekt des Löwen annehmen, dabei aber seine normale Gestalt beibehalten. Diese Fähigkeit funktioniert wie beim Bärenschamanen, er erhält jedoch einen der folgenden Boni: Bewegung (Bewegungsrate +6 m an Land), Sinne (Dämmersicht, Geruchssinn) oder Natürliche Waffen (Biss [1W4] und 2 Klauen [1W4] bei einem Mittelgroßen Schamanen, Krallen, Bonus von +2 im Ringkampf). Während er der Totemverwandlung untersteht, kann der Löwenschamane normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur katzenartige Wesen) wirken.

Totemtier herbeizaubern(ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Löwenschamane den Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er Katzen herbeizaubert. Diese herbeigezauberten Kreaturen erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe der Stufe des Druiden. Ansonsten funktioniert die Fähigkeit wie beim Bärenschamanen.

Tiergestalt (ÜF): Der Löwenschamane erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Sollte er sich in eine katzenartige Form verwandeln, zählt seine Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Auf der 9. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Druide erhält der Löwenschamane eines der folgenden Talente: Ausfallschritt, Ausweichen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Akrobatik) oder Verbesserter Eiserner Wille. Er muss die Voraussetzungen des jeweiligen Bonustalentes erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Schlangenschamane

Der Schamane mit diesem Totem wendet sich an die kluge Schlange, den verstohlenen Täuscher, der die Willensschwachen anlockt und zuschlägt, wenn sie nicht damit rechnen. Manche hassen sein verräterisches Wesen, andere preisen seinen durchdachten Pragmatismus.

Bund mit der Natur: Ein Schlangenschamane, der einen Tierbegleiter erwählt, muss eine Schlange wählen. Falls er eine Domäne wählt, stehen ihm Tiere, Tricks, Verzauberung oder Wasser zur Auswahl.

Tierempathie (AF): Der Schlangenschamane kann Tierempathie bei Reptilien als Volle Aktion mit einem Bonus von +4 nutzen.

Totemverwandlung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Schlangenschamane einen Aspekt der Schlange annehmen, dabei aber seine normale Gestalt beibehalten. Diese Fähigkeit funktioniert wie beim Bärenschamanen, er erhält jedoch einen der folgenden Boni: Bewegung (Kletter-Bewegungsrate 6 m, Schwimm-Bewegungsrate 6 m), Schuppen (Bonus von +2 auf natürliche RK), Sinne (Dämmersicht, Geruchssinn) oder Natürliche Waffen (Biss [1W4], Gift [Frequenz 1 Runde (6), Effekt 1 KO-Schaden, Heilung 1 Rettungswurf, der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution] bei einem Mittelgroßen Schamanen, KMB +2 im Ringkampf). Während er der Totemverwandlung untersteht, kann der Schlangenschamane normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Reptilien) wirken.

Totemtier herbeizaubern (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Schlangenschamane den Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er Schlangen herbeizaubert. Diese herbeigezauberten Kreaturen erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe der Stufe des Druiden. Ansonsten funktioniert die Fähigkeit wie beim Bärenschamanen.

Tiergestalt (ÜF): Der Schlangenschamane erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Sollte er sich in eine schlangenartige Form verwandeln, zählt seine Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Auf der 9. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Druide erhält der Schlangenschamane eines der folgenden Talente: Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Gegenschlag, Verbesserte Finte oder Verstohlenheit. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Wolfsschamane

Ein Schamane, der diesem Totem folgt, wendet sich an den listigen Wolf, der zwar imstande ist, allein zu überleben, aber die Weisheit besitzt, mit dem Rudel zu laufen, wenn die Gefahr für den Einzelnen zu groß ist.

Bund mit der Natur: Ein Wolfsschamane, der einen Tierbegleiter erwählt, muss einen Wolf wählen. Falls er eine Domäne wählt, stehen ihm Befreiung, Gemeinschaft, Reisen, Stärke und Tiere zur Auswahl.

Tierempathie (AF): Der Wolfsschamane kann Tierempathie bei Wölfen und Hunden als Volle Aktion mit einem Bonus von +4 nutzen.

Totemverwandlung (AF): Ab der 2. Stufe kann der Wolfsschamane einen Aspekt des Wolfs annehmen, dabei aber seine normale Gestalt beibehalten. Diese Fähigkeit funktioniert wie beim Bärenschamanen, er erhält jedoch einen der folgenden Boni: Bewegung (Verbesserungsbonus von +6 m zur Bewegungsrate an Land), Sinne (Dämmersicht, Geruchssinn, Bonus von + 4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst beim Spurenlesen aufgrund von Gerüchen) oder Natürliche Waffen (Biss [1W4 plus Zu-Fall-bringen] bei einem Mittelgroßen Schamanen, KMB +2 bei Zu-Fall-bringen). Während er der Totemverwandlung untersteht, kann der Wolfsschamane normal sprechen und beliebig oft *Mit Tieren sprechen* (nur Wölfe und Hunde) wirken.

Totemtier herbeizaubern (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Wolfsschamane den Zauber *Verbündeten der Natur herbeizaubern* als Standard-Aktion wirken, wenn er Wölfe oder Hunde herbeizaubert. Diese herbeigezauberten Kreaturen erhalten temporäre Trefferpunkte in Höhe der Stufe des Druiden. Ansonsten funktioniert die Fähigkeit wie beim Bärenschamanen.

Tiergestalt (ÜF): Der Wolfsschamane erhält diese Fähigkeit erst auf der 6. Stufe. Seine effektive Druidenstufe für diese Fähigkeit ist seine Stufe als Druide –2. Sollte er sich in einen Wolf oder Hund verwandeln, zählt seine Stufe als Druide +2.

Bonustalent: Auf der 9. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Druide erhält der Wolfsschamane eines der folgenden Talente: Beweglichkeit, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Mächtiges Zu-Fall-bringen, Tänzelnder Angriff oder Verbessertes Zu-Fall-bringen. Er muss die Voraussetzungen des jeweiligen Bonustalentes erfüllen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gift.

Hexenmeister

Die Kunst der Hexenmeister ist weniger Berufung als Segen – oder gar Fluch. Sie sind derart mit magischer Macht gefüllt, dass diese regelrecht danach schreit, freigelassen zu werden. Bei manchen Hexenmeistern manifestiert sich ihr arkanes Geburtsrecht auf unauffällige und sorgfältig kontrollierte Weise, so dass es sie dabei unterstützt, andere zu manipulieren oder hehre Ziele anzustreben, während es bei anderen eine wilde, urwüchsige und unberechenbare Macht ist, die sie kaum kontrollieren können, und welche sich explosionsartig entlädt. Nachfolgend werden einige neue Blutlinien vorgestellt, die als Erklärung und Ursprung der geheimnisvollen Kräfte deines Hexenmeisters dienen können.

Neue Zauber werden sind mit einem Sternchen * markiert, und befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches.

Aquatische Blutlinie

Deine Familie kann ihre Ursprünge bis in die Tiefen des Ozeans zurückverfolgen, ihr seid vielleicht die Abkömmlinge eines Unterwasserreiches oder nomadischer Meeresstämme, vielleicht aber auch die Brut ichthyichischer Infiltratoren, die in abgelegene Küstendörfer eingesickert sind. Der Ruf des Meeres fließt in deinem Blut und fordert Gehorsam von den Wellen und ihren Bewohnern.

Klassenfertigkeit: Schwimmen.

Bonuszauber: *Wasserstrahl** (3.), *Wellenritt** (5.), *Wasserkugel** (7.), *Geysir** (9.), *Wasser kontrollieren* (11.), *Bestiengestalt VII* (13.), *Monster Herbeizaubern VII* (15.), *Mantel der See** (17.), *Weltenwoge** (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Athlet, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensives Kampftraining, Fertigkeitsfokus (Schwimmen), Lautlos zaubern, Trank brauen.

Geheimnis des Blutes: Immer wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Wasser wirkt, erhält er einen Bonus von +1 auf seine Zauberstufe. Herbeigezauberte Kreaturen mit einer Schwimm-Bewegungsrate oder der Unterart Aquatisch oder Wasser erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe.

Macht des Blutes: Die magischen Eigenschaften der See verändern den Hexenmeister sowohl mystisch wie körperlich, während seine Kräfte wachsen.

Hauch der Austrocknung (ZF): Ab der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf durchführen, welcher 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden +1 Schadenspunkt für alle zwei Stufen als Hexenmeister verursacht, und das Ziel für 1 Runde kränkeln lasst. Schlicke, Pflanzen und Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser erleiden tödlichen Schaden. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Aquatische Anpassung (AF): Ab der 3. Stufe hat der Hexenmeister eine Schwimm-Bewegungsrate von 9 m. Ab der 9. Stufe erhält er die Besondere Eigenschaft Amphibie und entwickelt eine Fettschicht, die ihm einen Bonus auf seine natürliche Rüstung von +1 sowie Kälteresistenz 5 verleiht. Im Wasser erhält er Blindgespür 9 m. Auf der 15. Stufe steigt die Schwimm-Bewegungsrate auf 18 m und die Reichweite von Blindgespür im Wasser auf 18 m.

Aquatische Telepathie (ÜF): Auf der 9. Stufe erhält der Hexenmeister telepathische Kräfte mit einer Reichweite von 30 m, mit denen er mit Kreaturen der Unterart Aquatisch oder Wasser, bzw. welche über eine Schwimm-Bewegungsrate verfügen, kommunizieren kann, egal ob sie intelligent sind oder nicht. Er kann auf solche Wesen täglich *Einflüsterung* in Höhe seines CH-Modifikators +3 wirken. Hierzu sind weder hör- noch sichtbare Komponenten erforderlich. Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister einmal am Tag die Dienste einer Aquatischen, Wasser- oder mit einer Schwimm-Bewegungsrate versehenden Kreatur einfordern, als bediene er sich *Aufforderung* oder *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen*.

Hochwasser (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister einen Wasseranstieg wie mit *Wasser kontrollieren* verursachen, auch wenn kein Wasser in der Nähe vorhanden ist. Das erschaffene Wasser ist stationär und fließt nicht aus dem Bereich, in dem es erschaffen wurde. Nach 1 Runde pro Stufe als Hexenmeister verflüchtigt es sich wieder. Ab der 20. Stufe werden die Auswirkungen des Effektes verdoppelt. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen.

Tiefes Wesen (AF): Auf der 20. Stufe erhält der Hexenmeister Blindgespür 18 m und sein Körper wird von feinen, glatten Schuppen bedeckt, die ihm SR 10/Stich, Kälteresistenz 20 und andauernde *Bewegungsfreiheit* verleihen. Unter Wasser erhält er Entrinnen und Blindsicht 36 m, ferner ist er immun gegen Schaden aufgrund von hohem Wasserdruck in den Tiefen des Meeres.

Arktische Blutlinie

Deine Ahnen kamen aus eis- und schneebedeckten Landen, zu ihnen gehörten Riesenartige, Trollgeborene und Frostgeister. Ihre wilden und rauen Kräfte haben sich über die Generationen hinweg vererbt und erfüllen nun dein Mark mit der Kälte der Polarnacht, blitzenden Nordlichtern und der langen Winternacht.

Klassenfertigkeit: Überlebenskunst.

Bonuszauber: *Person vergrößern* (3.), *Wut* (5.), *Elementaraura** (nur Kälte) (7.), *Eiswand* (9.), *Kältekegel* (11.), *Umwandlung* (13.), *Riesengestalt I* (15.), *Polarstrahl* (17.), *Meteoritenschwarm* (verursacht Kälteschaden) (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausdauer, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Heftiger Angriff, Umgang mit exotischen Waffen, Unverwüstlich, Zauber verstärken.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Kältezauber wirkt, steigt der SG des Rettungswurfes um +1.

Macht des Blutes: Die Verbindung des Hexenmeister zum Winter selbst verleiht ihm eine Meisterschaft über Kältemagie, bei der nur wenige mithalten können, sowie eine Wildheit, der noch weniger widerstehen können.

Kalter Stahl (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister eine Waffe oder bis zu 50 Munitionsgeschosse mit einer Standard-Aktion berühren und für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Stufe als Hexenmeister (Minimum 1) die Eigenschaft *Eis* verleihen. Ab der 9. Stufe kann er ihnen stattdessen die Eigenschaft *Eisinferno* verleihen, allerdings wird die Wirkungsdauer halbiert. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Eisläufer (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister Kälteresistenz 5 und kann sich ohne Spuren zu hinterlassen und ohne Mali hinnehmen zu müssen über Schnee und vereiste Oberflächen bewegen. Auf der 9. Stufe steigt die Kälteresistenz auf 10 und er kann auf vereisten Oberflächen klettern, als würde

er *Spinnenklettern* verwenden.

Schneeschleuder (ÜF): Ab der 9. Stufe ignoriert der Hexenmeister Tarnung und Mali auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in natürlichem oder magischem Schnee, Eis, Nebel und ähnlichen Wetterbedingungen. Darüber hinaus kann er sich täglich in einen Mantel aus wirbelndem Schnee für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Hexenmeister hüllen. Dies funktioniert wie der Zauber *Feuerschild (Kälteschild)*, welcher jedoch kein Licht abgibt. Dies gewährt eine Fehlschlagschance von 20%, dass Angriffe den Hexenmeister verfehlen und er erhält einen Bonus auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in Höhe seiner halben Stufe als Hexenmeister in Eis- und Schneegebieten. Er kann diese Fähigkeit ab der 9. Stufe einmal am Tag verwenden sowie ein weiteres Mal auf der 17. Stufe und drei Mal auf der 20. Stufe.

Schneesturm (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister einen ungezügelten Wintersturm um sich herum erschaffen. Dies funktioniert wie *Windkontrolle*, allerdings wird bis auf das Auge des Sturmes, in welchem sich der Hexenmeister befindet, das ganze Gebiet wie durch einen *Schneesturm* betroffen. Jeder im Gebiet wird extremer Kälte ausgesetzt (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S.442). Diese Fähigkeit kann einmal am Tag eingesetzt werden.

Kind des Uralten Winters (ÜF): Auf der 20. Stufe gehört der Hexenmeister fortan der Unterart Kälte an und wird immun gegen Entkräftung, Erschöpfung, Hinterhältige Angriffe und Kritische Treffer. Allerdings erhält er auch Empfindlichkeit gegen Feuer.

Immergrüne Blutlinie

Deine Vorfahren flößten sich selbst rohes pflanzliches Leben ein und banden es an ihre Leiber. Dies gaben sie an ihre wortwörtliche Saat weiter, so dass du eine natürliche Verbindung mit der Natur besitzt.

Klassenfertigkeit: Wissen (Natur).

Bonuszauber: *Verstricken* (3.), *Rindenhaut* (5.), *Mit Pflanzen sprechen* (7.), *Pflanzen befehligen* (9.), *Dornenwand* (11.), *Pflanzentor* (13.), *Pflanzengestalt III* (15.), *Pflanzen beleben* (17.), *Modernder Schlurfer* (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Ausdauer, Behände Bewegung, Fertigkeitsfokus (Wissen [Natur]), Geschmeidige Bewegung, Leichtfüßigkeit, Zauber ausdehnen, Zauberstecken herstellen

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber mit Reichweite Persönlich wirkt, verhärtet sich seine Haut und verleiht ihm für 1W4 Runden einen Bonus auf seine natürliche Rüstung in Höhe des Zaubergrades. Dieser Bonus ist nicht kumulativ mit anderen Boni auf natürliche Rüstung.

Macht des Blutes: Die Kraft des Lebens erfüllt jeden Aspekt deiner Magie, da du deine Macht aus der Natur beziehst und ihre Lebenskraft durch dich hindurch fließt.

Ranke (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einer Standard-Aktion für 1 Runde eine 4,50 m lange, belebte Ranke erschaffen, welche aus seiner Hand entspringt. Mit dieser Ranke kann er eines der folgenden Manöver durchführen: Entwaffnen, Entreißen oder Zu-Fall-bringen. Bei diesem nimmt er statt seines KMB seine Stufe als Hexenmeister + seinen CH-Modifikator. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Photosynthese (AF): Ab der 3. Stufe nährt sich der Hexenmeister von der Essenz der Natur. Sein Bedarf am Nahrung und Schlaf sinkt als würde er einen *Versorgungsring* tragen. Er erhält einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift und Schlafeffekte. Ab der 9. Stufe steigt dieser Bonus auf +4.

Massen-Pflanzenverwandlung (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister mit einer Vollen Aktion die Größe und Gesundheit von pflanzlichem Leben verändern, als würde er *Pflanzenwachstum* oder *Pflanzen schrumpfen* wirken. Alternativ kann er einmal am Tag eine bereitwillige nicht-pflanzliche Kreatur pro Stufe als Hexenmeister verwandeln, als würde er *Baum* wirken. Die Kreaturen dürfen voneinander nicht weiter als 9 m weit entfernt sein. Ab der 15. Stufe kann er Kreaturen wie mit *Pflanzengestalt I* verwandeln, ab der 20. Stufe wie mit *Pflanzengestalt II*.

Wurzeln schlagen (AF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister sich mit einer Bewegungsaktion im Boden verwurzeln. Seine Bewegungsrate sinkt auf 1,50 m. Im Gegenzug erhält er dafür einen Bonus von +4 auf seine natürliche Rüstung und einen Bonus von +10 auf seine KMV gegen Ansturm, Überrennen, Versetzen und Zu-Fall-bringen. Darüber hinaus erhält er Erschütterungssinn 9 m und Schnelle Heilung 1. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe als Hexenmeister einsetzen. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird jedoch in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet.

Hüter der Bäume (ÜF): Auf der 20. Stufe manifestiert sich das Erbe des Hexenmeisters vollständig. Er erhält einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4 , wird immun gegen Betäubung, Gift, Lähmung, Schlaf, Verwandlung und erhält Erschütterungssinn 9 m, selbst wenn er sich nicht verwurzelt.

Proteanische Blutlinie

In deinen Adern fließt die ständig im Wandel begriffene Wildheit des ursprünglichen Chaos, die rohe Essenz der ungebundenen Schöpfung. Dein Verstand scheint regelrecht aufgrund ständiger Inspiration zerbersten zu wollen, es drängt dich nach Freiheit. Auf der anderen Seite fällt es dir schwer, deine Konzentration zu wahren, sobald etwas anderes, neues und spannendes deine Aufmerksamkeit erweckt.

Klassenfertigkeit: Wissen (Die Ebenen).

Bonuszauber: *Entropieschild* (3.), *Verschwimmen* (5.), *Gasförmige Gestalt* (7.), *Verwirrung* (9.), *Höhere Erschaffung* (11.), *Auflösung* (13.), *Mächtige Verwandlung* (15.), *Beliebiges verwandeln* (17.), *Gestaltwandel* (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Defensives Kampftraining, Fertigkeitsfokus (Handwerk [jedes]), Flinke Manöver, Große Zähigkeit, Verbesserte Große Zähigkeit, Zauberfokus, Zauberreichweite erhöhen.

Geheimnis des Blutes: Die magischen Schöpfungen und Verwandlungen des Hexenmeisters sind schwer wieder aufzuheben. Der SG um Zauber der Unterart Verwandlung oder Herbeirufung (Erschaffung) des Hexenmeisters zu bannen steigt um +4.

Macht des Blutes: Die generationenalte Verbindung zum reinen Chaos verleiht dem Hexenmeister seltsam verformte magische Fähigkeiten.

Protoplasma (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister eine Kugel aus Protoplasma erschaffen und nach seinen Feinden schleudern. Die Reichweite beträgt 9 m. Das Protoplasma wirkt wie ein Verstrickungsbeutel, der zudem jede Runde einer verstrickten Kreatur 1 Punkt Säureschaden zufügt. Das Protoplasma löst sich nach 1W3 Runden auf. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Proteanische Resistenz (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister

Säureresistenz 5 und einen Bonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Effekte und Zauber der Unterart Verwandlung und Versteinerung. Ab der 9. Stufe steigen die Säureresistenz auf 10 und der Bonus auf den Rettungswurf auf +4.

Realitätsverzerrung (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister sich mit einem beweglichen Feld veränderlicher Realität umgeben, dessen Radius 3 m beträgt. Dies entspricht *Fester Nebel*, verleiht aber weder Tarnung, noch blockiert es die Sichtlinie. Die Bewegungsrate wird von der Aura nicht beeinflusst. Angriffe von außerhalb der Aura gegen Ziele innerhalb der Aura besitzen eine Fehlschlagschance von 20%. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Hexenmeister nutzen. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen.

Realitätsriss (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister einmal am Tag die Fäden der Realität entzerren und ihnen folgen, während sie sich wieder ordnen. Dies funktioniert wie *Dimensionstür* und erschafft zugleich eine Masse *Schwarzer Tentakel* am vorherigen Standort des Hexenmeisters. Beide Effekte verwenden die Stufe des Hexenmeisters als Zauberstufe. Ab der 20. Stufe kann er diese Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen.

Avatar des Chaos (AF): Auf der 20. Stufe wird der Hexenmeister von der Essenz des reinem Chaos erfüllt. Er wird immun gegen Säure, Versteinerung und Verwandlung (außer auf sich selbst gezaubert). Darüber hinaus erhält er einen Bonus von +2 auf den SG von Rettungswürfen und auf Würfe um die Zauberresistenz von Kreaturen der Unterart Ordnung zu überwinden.

Schattenblutlinie

Zuweilen treiben sich Geister der Schattenebene auf der lichterfüllten Welt herum – genau solche teilten einstmals mit deinen Ahnen das Lager und gaben das Geheimnis des Schattengewebes an deine Linie weiter. Du bist oft mürrisch und zurückgezogen und ziehst es vor, alleine am Rand der gesellschaftlichen Kreise zu leben, wobei du dich mit einer Aura des Geheimnisvollen und Majestätischen umgibst, was gleichzeitig das Einzige darstellt, das du besitzt.

Klassenfertigkeit: Heimlichkeit.

Bonuszauber: *Schwächestrahl* (3.), *Dunkelsicht* (5.), *Tiefere Dunkelheit* (7.), *Schattenbeschwörung* (9.), *Schattenhervorrufung* (11.), *Schattenreise* (13.), *Wort der Macht: Blindheit* (15.), *Mächtige Schattenbeschwörung* (17.), *Schatten* (19.).

Bonustalente: Akrobat, Ausweichen, Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Lautlos zaubern, Schnelle Waffenbereitschaft, Waffenfinesse, Verstohlenheit.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Dunkelheit oder der Unterart der Schatten wirkt, erhält er für 1W4 Runden einen Situationsbonus in Höhe des Zaubergrades auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit.

Macht des Blutes: Sein nächtliches Erbe erfüllt die Meisterschaft des Hexenmeisters mit der Magie und der Essenz der Schatten.

Schattenschlag (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einer Standard-Aktion einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, der 1W4 Punkte nicht-tödlichen Schaden +1 Punkt für jeweils zwei Stufen als Hexenmeister verursacht. Das Ziel ist zudem für 1 Runde geblendet, außer es handelt sich um eine Kreatur mit Dämmer- oder Dunkelsicht. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Nachtauge (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister Dunkelsicht 9 m, und auf der 9. Stufe Dunkelsicht 18 m. Sollte er bereits über Dunkelsicht verfügen, steigt diese um +9 m bzw. +18 m.

Schattenquell (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister die Fertigkeit Heimlichkeit benutzen, selbst wenn er beobachtet wird und weder Deckung noch Tarnung hat, solange er sich höchstens 3 m weit von einem anderen Schatten als seinem eigenen entfernt befindet. Wenn er sich in einem Bereich schwachen Lichts oder in Dunkelheit befindet, kann er mit einer Standard-Aktion die Positionen zweier bereitwilliger Verbündeter austauschen, die nicht jeweils weiter als 18 m vom Hexenmeister entfernt sein dürfen. Soweit nicht anders vermerkt, entspricht dies *Dimensionstür*. Er kann die Fähigkeit auf der 9. Stufe einmal am Tag anwenden, und ein weiteres Mal jeweils ab der 17. und der 20. Stufe.

Umhüllende Dunkelheit (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister einen Bereich mit *Tieferer Dunkelheit* erzeugen, durch welchen er ohne Mali hindurchsehen kann. In der Dunkelheit gelten alle Wesen außer dem Hexenmeister als verstrickt, sofern sie nicht *Bewegungsfreiheit* oder ähnlichen Effekten unterliegen. Diese Fähigkeit kann einmal am Tag eingesetzt werden.

Schattenmeister (ÜF): Ab der 20. Stufe kann der Hexenmeister perfekt in jeder Art von Dunkelheit sehen. Sollte er *Schattenbeschwörung* oder *Schattenhervorrufung* wirken, so sind seine Schöpfungen um 20% realer und erhalten die Vorteile des Talentes Verstärkte Herbeizauberung.

Schlangenblutlinie

In deiner Blutlinie befindet sich eine uralte Befleckung durch die Schlangenvölker, welche die Welt in ihren jungen Tagen beherrschten. Deine Ahnen waren wahrscheinlich Lieblingssklaven, die von ihren reptilischen Herren gesalbt und mit ihrer kalten Schläue und subtilen Manipulationsfähigkeit gesegnet wurden. Täuschung und hypnotischer Charme sind zwar dein Geburtsrecht, dennoch könntest du trotz deiner Herkunft nach der Wahrheit suchen.

Klassenfertigkeit: Diplomatie.

Bonuszauber: *Hypnose* (3.), *Gift verzögern* (5.), *Monster herbeizaubern III* (nur Reptilien) (7.), *Vergiften* (9.), *Monster festhalten* (11.), *Massen-Einflüsterung* (13.), *Monster herbeizaubern VII* (nur Reptilien) (15.), *Unwiderstehlicher Tanz* (17.), *Monster beherrschen* (19.).

Bonustalente: Beredsamkeit, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Geschickte Hände, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Lautlos zaubern, Täuscher, Verstohlenheit.

Geheimnis des Blutes: Die Überredungskünste des Hexenmeisters können selbst auf Bestien einwirken. Wenn er einen geistesbeeinflussenden Effekt oder sprachabhängigen Zauber wirkt, sind auch Tiere, magische Bestien und monströse Humanoide betroffen, als wären sie Humanoide, welche die Sprache des Hexenmeister verstehen können.

Macht des Blutes: Das Blut der verräterischen wie hypnotischen Schlange, welches durch seine Adern fließt, befleckt die Magie des Hexenmeisters mit biegsamer und verführerischer Anmut.

Schlangenzahn (AF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister sich als Freie Aktion Fangzähne wachsen lassen. Diese werden als natürliche Waffen behandelt und verursachen 1W4 Schadenspunkte + dem ST-Modifikator des Hexenmeisters (1W3, falls der Hexenmeister der Größenkategorie Klein angehört) + Gift (Biss –



Verletzung; Rettungswurf ZÄH SG 10 + ½ Stufe als Hexenmeister + KO-Modifikator; Frequenz 1/Runde für 6 Runden; Effekt 1 KO-Schaden; Heilung 1 Rettungswurf). Ab der 5. Stufe gelten diese Fangzähne als magisch hinsichtlich des Umgehens von Schadensreduzierung, und der Giftschaden steigt auf 1W2 KO-Schaden. Ab der 7. Stufe erfordert das Gift zur Heilung 2 Rettungswürfe. Ab der 11. Stufe steigt der Giftschaden auf 1W4 KO-Schaden. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Schlangenfreund (AF): Ab der 3. Stufe kann der Hexenmeister beliebig *Mit Tieren sprechen* bei Reptilien anwenden (inklusive diverser Arten von Dinosauriern, Eidechsen und anderer kaltblütiger Kreaturen). Darüber hinaus erhält er einen Vipernvertrauten. Seine effektive Stufe als Magier entspricht dabei seiner Stufe als Hexenmeister –2.

Schlangenhaut (AF): Auf der 9. Stufe erhält der Hexenmeister einen Bonus von +1 auf seine natürliche Rüstung, einen Volksbonus von +2 auf seine Rettungswürfe gegen Gift und einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst. Diese Boni steigen auf der 13. Stufe und der 17. Stufe um weitere +1.

Schlangenbrut (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister eine Masse sich windender Schlangen herbeizaubern. Dies funktioniert wie *Kriechender Tod*, wobei das Gift des Schwarmes KO-Schaden verursacht und jedes Wesen außer dir, das sich auf demselben Feld wie der Schwarm befindet, verstrickt wird. Diese Fähigkeit kann einmal am Tag eingesetzt werden.

Schlangenseele (ÜF): Auf der 20. Stufe erhält der Hexenmeister die Unterart Gestaltwandler und kann nach Belieben die Gestalt eines schlangenartigen Humanoiden (wie der Zauber *Gestalt verändern*) oder einer Schlange der Größenkategorie Winzig bis Riesig annehmen (wie der Zauber *Bestiengestalt III*). Er behält die Fähigkeit zu sprechen und Zauber mit Sprachkomponenten zu wirken, wenn er sich verwandelt. Er wird ferner immun gegen Gift und Lähmung. Er kann seine Fangzähne beliebig oft einsetzen und sogar wählen, welchem Attribut sein Gift Schaden zufügen soll.

Sternenblutlinie

Du stammst aus einer langen Reihe von Sternenbeobachtern und Forschern, die tief in die Dunkelheit jenseits der Sterne vorgestoßen sind. Als sie die Leere berührten, berührte die Leere zugleich sie. Sowohl dein Körper, wie auch dein Geist und deine Seele sehnen sich danach, den Abgrund zwischen den Welten zu überwinden.

Klassenfertigkeit: Wissen (Natur).

Bonuszauber: *Unauffälliger Diener* (3.), *Glitzerstaub* (5.), *Flimmern* (7.), *Gewittersturm herbeirufen* (verursacht Feuerschaden, der Schaden steigt nachts im Freien) (9.), *Überlandflug* (11.), *Abstoßung* (13.), *Schwerkraft umkehren* (15.), *Mächtige Ausspähende Augen* (17.), *Meteoritenschwarm* (19.).

Bonustalente: Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Schnell zaubern, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Gegenzauber, Zauberzepter herstellen

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Zauber der Unterart Hervorrufung wirkt, sind Ziele, denen ihr Rettungswurf misslingt für eine 1 Runde pro Grad des Zaubers von kleinen glänzenden Sternenlichtern geblendet.

Macht des Blutes: Sein himmelwärts gerichteter Blick und seine Verbindung zu den Himmeln fokussieren und verbessern die magischen Talente des Hexenmeisters.

Meteoritenregen (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einer Standard-Aktion einen Regen kleiner Meteoriten herbeizaubern, welche in einem säulenförmigen Bereich von 1,50 m Durchmesser und 9 m Höhe niedergehen, mit einer Reichweite von 9 m. Die Meteoriten verursachen 1W4 Punkte Feuerschaden + 1 Punkt für jeweils 2 Stufen als Hexenmeister. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + dem CH-Modifikator des Hexenmeisters schützt vor dem Schaden. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Leerewandler (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister Dämmersicht sowie Feuer- und Kälteresistenz 5. Ab der 9. Stufe muss er nicht mehr atmen, so als trüge er eine *Anpassungshalskette*.

Nordlicht (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister ein dünnes Geflecht aus kaskadierenden Farben erschaffen. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Feuerwand*, verursacht jedoch Kälteschaden und gibt keinerlei Wärme ab. Eine Seite des Nordlichtgeflechts, nach Wahl des Hexenmeisters, fasziniert bis zu 2 TW an Kreaturen pro Stufe des Hexenmeisters mit einer Reichweite von 3 m. Ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + dem CH-Modifikator des Hexenmeisters hebt den Effekt auf. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich für einen Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Hexenmeister anwenden. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Zum Mond schießen (ZF): Ab der 15. Stufe steigt die Zauberstufe des Hexenmeisters um +3, wenn er Zauber der Unterart Teleportation einsetzt. Darüber hinaus kann er einmal am Tag eine einzelne Kreatur innerhalb von 9 m in die Leere des Raumes teleportieren. Der Kreatur steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + dem CH-Modifikator des Hexenmeisters gegen diesen Effekt zu. Bei einem Fehlschlag steht der Kreatur jede Runde als Volle Aktion ein weiterer Rettungswurf zu, um zurückkehren zu können. Während sie in der luftlosen Leere gefangen ist, erleidet die Kreatur jede Runde 6W6 Punkte an Kälteschaden und muss die Luft anhalten, sonst beginnt sie zu ersticken.

Sternenkind (AF): Ab der 20. Stufe ist der Hexenmeister gegen Kälte und Blindheit immun. Er kann perfekt in natürlicher und magischer Dunkelheit sehen. Darüber hinaus erhält er Schnelle Heilung 1, wenn er sich nachts im Freien aufhält.

Sturmblutlinie

Du kannst deine Ahnenreihe bis zu den wilden und stolzen Geistern des Himmels und der Stürme zurückverfolgen. Lebende Blitze singen in deinem Blut.

Klassenfertigkeit: Wissen (Natur).

Bonuszauber: *Schockgriff* (3.), *Windstoß* (5.), *Blitz* (7.), *Brüllen* (9.), *Überlandflug* (11.), *Kugelblitz* (13.), *Wetterkontrolle* (15.), *Wirbelwind* (17.), *Sturm der Vergeltung* (19.)

Bonustalente: Ausweichen, Fernschuss, Fertigkeitsfokus (Fliegen), Große Zähigkeit, Kernschuss, Schnell wie der Wind, Tödliche Zielgenauigkeit, Zauberreichweite erhöhen.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister einen Elektrizitäts- oder Schallzauber wirkt, erhöht sich der SG des Rettungswurfes um +1.

Macht des Blutes: Die Meisterschaft des Hexenmeisters über Stürme spiegelt sich in der einzigartigen Vielfalt seiner Kräfte wider.

Donnerstab (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister als Standard-Aktion eine Waffe berühren und ihr die Eigenschaft *Blitz* für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Stufe (Minimum 1) als Hexenmeister verleihen. Ab der 9. Stufe kann er stattdessen für die Hälfte der Zeit einer Waffe die Eigenschaft *Blitzinferno* verleihen. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Sturmkind (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister Elektrizitäts- und Schallresistenz 5 und behandelt Windeffekte als eine Kategorie schwächer. Ab der 9. Stufe behandelt er Windeffekte um zwei Kategorien schwächer und erhält Blindgespür 18 m gegen Tarnung durch natürlichen oder magischen Nebel oder Wettereffekte.

Donnerkeil (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister auf Befehl eine blitzartige Entladung von oben herab regnen lassen, welche in einem zylindrischen Bereich mit einem Radius von 1,50 m und einer Höhe von 18 m einschlägt. Die Entladung verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Stufe des Hexenmeisters (die Hälfte des Schadens ist Elektrizitätsschaden, die andere Hälfte Schallschaden). Ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + dem CH-Modifikator des Hexenmeisters halbiert den Schaden. Kreaturen, deren Rettungswürfe misslingen, sind für 1 Runde taub. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit auf der 9. Stufe einmal am Tag, auf der 17. Stufe zweimal am Tag und auf der 20. Stufe dreimal am Tag einsetzen.

Blitzgestalt (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister mit einer Vollen Aktion zu einem lebenden Blitz werden und in gerader Linie bis zum Zehnfachen seiner Bewegungsrate zurücklegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Kreaturen in seinem Weg erleiden die Auswirkungen der Fähigkeit Donnerkeil. Der Weg kann nicht durch Kreaturen blockiert werden, jedoch durch feste Objekte, sofern diese nicht auf 0 Trefferpunkte reduziert wurden. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Hexenmeister einsetzen.

Sturmfürst (AF): Auf der 20. Stufe wird der Hexenmeister eins mit dem Sturm. Er erlangt Immunität gegen Taubheit, Betäubung und Windeffekte und erhält Blindsicht 36 m gegen Tarnung durch natürlichen oder magischen Nebel oder Wettereffekte. Einmal am Tag kann er bei einem Angriff mit Elektrizität oder Schalleffekten gegen ihn auf seinen Rettungswurf verzichten und stattdessen die Energie absorbieren. Er erleidet keinen Schaden, sondern heilt 1 Trefferpunkt pro 3 Schadenspunkte.

Tiefenblutlinie

Das Echo von in Höhlen gesungenen Liedern trommelt ebenso in deiner Seele, wie das Grollen und Ächzen vorzeitlicher Geister aus der Tiefe. Du bist wahrscheinlich eher bedächtig, standfest und geradlinig im Denken, neigst nicht zu Wanderungen und ziehst stattdessen die Tiefe der Meditation vor.

Klassenfertigkeit: Wissen (Gewölbekunde).

Bonuszauber: *Rasches Graben** (3.), *Dunkelsicht* (5.), *Versanden** (7.), *Steinhaut* (9.), *Steindornen* (11.), *Erzählende Steine* (13.), *Metall oder Stein zurücktreiben* (15.), *Erdbeben* (17.), *Zerschmetternde Felsen** (19.)

Bonustalente: Behände Bewegung, Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Geschmeidige Bewegung, Gestenlos zaubern, Ring schmieden, Verstohlenheit, Wachsamkeit.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister und sein Ziel sich beide unter der Erde befinden, steigen die Schwierigkeitsgrade der Rettungswürfe gegen seine Zauber um +1.

Macht des Blutes: Die Macht des lebendigen Felsen befindet sich in deinen Leib und deine Verbindung zur Stärke des Steines wächst mit deiner eigenen Macht.

Beben (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister mit einer Standard-Aktion den Boden unter einer einzelnen Kreatur innerhalb von 9 m zum Erbeben bringen. Dies funktioniert, als würde er das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen gegen das Ziel mit seiner Stufe als Hexenmeister plus seines CH-Modifikator statt seines KMB einsetzen. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen.

Felsseher (ÜF): Auf der 3. Stufe erhält der Hexenmeister Steingespür wie ein Zwerg. Sollte er ein Zwerg sein, so steigt sein Bonus auf +4. Auf der 9. Stufe erhält er Erschütterungssinn auf 9 m. Ab der 15. Stufe kann er durch feste Gegenstände sehen, als würde er einen *Röntgenblickring* verwenden. Dies kann er täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Hexenmeister. Die Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Kristallscherbe (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister eine Metall- oder Steinwaffe (oder bis zu 50 Munitionsgeschossen) mit einer Standard-Aktion berühren und ihnen für 1 Minute die Eigenschaft *Verderben* gegen eine Kreatur der Unterart Erde, Schlicke oder Konstrukte aus Stein oder Metall verleihen. Er kann diese Fähigkeit auf der 9. Stufe einmal am Tag, auf der 17. Stufe zweimal am Tag und auf der 20. Stufe dreimal am Tag benutzen.

Durch Erde gleiten (AF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister durch natürliche Erde und Stein gleiten wie ein Fisch durchs Wasser. Seine Grab-Bewegungsrate entspricht seiner halben normalen Bewegungsrate. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe seiner Stufe als Hexenmeister verwenden. Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgen, werden jedoch in Einheiten von 1 Minute berechnet.

Stärke des Steines (ÜF): Auf der 20. Stufe wird das Fleisch des Hexenmeisters hart wie Stein. Er erhält SR 10/Adamant und wird immun gegen Versteinerung. Er erleidet keine Mali, wenn er sich durch enge Räume quetscht und ist immer gegen Ansturm, Ringkampf, Versetzen, Zerren und Zu-Fall-bringen sowie alle Effekte und Fähigkeiten die ihn in irgendeiner Weise gegen seinen Willen bewegen, immun, solange er auf dem Boden steht.

Traumblutlinie

Dein Stammbaum besteht aus einer langen Ahnenreihe von Träumern, die nicht wie gewöhnliche Sterbliche träumten, sondern in und durch den übernatürlichen Bereich der Träume an die entferntesten Ufer der Nacht reisten. Dabei ist nicht immer klar, ob dies ein Segen oder ein Fluch ist. Deine Visionen der Vergangenheit und der Zukunft ziehen dich aber unweigerlich ins Abenteuer.

Klassenfertigkeit: Motiv erkennen.

Bonuszauber: *Schlaf* (3.), *Vorahnung* (5.), *Tiefschlaf* (7.), *Weissagung* (9.), *Traum* (11.), *Schattenreise* (13.), *Vision* (15.), *Moment der Eingebung* (17.), *Astrale Projektion* (19.).

Bonustalente: Beredsamkeit, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Fertigkeitsfokus (Motiv erkennen), Täuscher, Verbesserte Finte, Wachsamkeit, Zaubergrad erhöhen.

Geheimnis des Blutes: Wenn der Hexenmeister eine einzelne Kreatur mit einem Zauber betrifft, erhält er für 1 Runde einen Verständnisbonus auf seine RK und Rettungswürfe gegen Zauber und Angriffe von dieser Kreatur in Höhe des halben Zaubergrades des Zaubers (Minimum +1).

Macht des Blutes: Der Hexenmeister nutzt die Welt der Träume, um das Denken und die Wünsche jener um ihn herum zu berühren.

Schlaflied (ZF): Auf der 1. Stufe kann der Hexenmeister täglich *Schlaflied* als Zauberähnliche Fähigkeit in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen. Der Effekt hält 1 Minute an und erfordert keine Konzentration. Der Malus auf Rettungswürfe gegen Schlafeffekte steigt auf –4.

Vorausschauender Kämpfer (ÜF): Das Verständnis, welches der Hexenmeister über die Zukunft erlangt, verleiht ihm einen Vorteil im Kampf. Ab der 3. Stufe erhält er einen Verständnisbonus von +1 auf seine Initiative. Dieser Bonus steigt alle vier weiteren Stufen um zusätzliche +1.

Traumformer (ZF): Ab der 9. Stufe kann der Hexenmeister die Träume anderer manipulieren, einsehen oder mit ihrem Unterbewusstsein spielen. Diese Fähigkeit erlaubt ihm, die Erinnerungen seines Zieles wie mit *Erinnerung verändern* zu beeinflussen oder ihm Fragen zu stellen ähnlich wie *Mit Toten sprechen*. Ein erfolgreicher Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Hexenmeisters + dem CH-Modifikator des Hexenmeisters + weitere Modifikationen (wie beispielsweise beim Zauber *Albtraum*) hebt den Effekt auf. Der Hexenmeister kann diese Fähigkeit auf der 9. Stufe einmal am Tag, auf der 17. Stufe zweimal am Tag und auf der 20. Stufe dreimal am Tag benutzen.

Somnus' Auge (ZF): Ab der 15. Stufe kann der Hexenmeister einmal am Tag sein Bewusstsein projizieren, als würde er *Arkanes Auge* verwenden. Ferner kann er das *Arkane Auge* jederzeit sichtbar werden lassen. In diesem Fall ist es nicht länger beweglich, fungiert aber als *Symbol des Schlafes* für jeden, der es sieht.

Solipsismus (AF): Ab der 20. Stufe kann der Hexenmeister in die Traumwelt eintreten, wobei er immer mehr aus der Welt um ihn herum verblasst. Er kann täglich für 1 Minute pro Stufe als Hexenmeister körperlos werden. Die Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet. Er erhält die Unterart Körperlos und nimmt nur halben Schaden durch körperliche magische Angriffe (nichtmagische Waffen und Gegenstände verursachen keinen Schaden). Seine Zauber verursachen bei körperlichen Wesen nur halben Schaden, Zauber und Fähigkeiten, die keinen Schaden verursachen, funktionieren normal.

Kämpfer

Kämpfer verschreiben sich mit ganzem Herzen der Kriegskunst – vom Faustkämpfer im Hafenviertel bis zum legendären Champion, vom armen Fußsoldaten bis zu den größten adeligen Duellanten. Während Barbaren sich im Kampf ihrem nackten Zorn hingeben, wissen Kämpfer, dass der Verstand die schärfste Waffe darstellt. Entsprechend nutzen sie ihn zur größtmöglichen Wirkung und meistern zahlreiche Waffen und Kampfstile in ihrem niemals endenden Streben, der letzte zu sein, der noch auf dem Schlachtfeld steht.

Im Folgenden werden einige der bekanntesten Archetypen von Kämpfern zusammen mit verschiedenen Klassenfähigkeiten vorgestellt, um Spielern eine individuelle Gestaltung ihrer Charaktere durch favorisierte Kampfstile zu ermöglichen.

Armbrustschütze

Der Armbrustschütze hat den Umgang mit der Armbrust, einer vergleichsweise einfachen, aber grausam wirksamen Waffe, wie ein Handwerker seine Werkzeuge gemeistert.

Scharfschützentraining 1 (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Armbrustschütze seinen halben Geschicklichkeitsbonus (Minimum +1) auf seinen Schadenswurf, wenn er mit einer Armbrust im Rahmen einer Vorbereiteten Aktion angreift. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Armbrustexperte (AF): Auf der 5. Stufe erhält der Armbrustschütze einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Armbrüsten. Dieser Bonus steigt um weitere +1 für alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Scharfschützentraining 2 (AF): Ab der 7. Stufe verliert das Ziel eines Angriffes mit einer Armbrust im Rahmen einer Vorbereiteten Aktion seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2.

Schneller Scharfschütze (AF): Ab der 9. Stufe erhält der Armbrustschütze einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Kämpfer auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit wenn er einen Schuss aus dem Hinterhalt abgibt. Wenn er von einem Fernkampfangriff getroffen wird, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion auf seinen Angreifer mit der Armbrust schießen, sofern diese geladen ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Scharfschützentraining 3: Ab der 11. Stufe kann der Armbrustschütze, wenn er einen Angriff mit der Armbrust vorbereitet hat, seinen Geschicklichkeitsbonus auf seinen Schadenswurf addieren (Minimum +1). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Sicherer Schütze (AF): Ab der 13. Stufe provoziert der Armbrustschütze keine Gelegenheitsangriffe mehr bei Fernkampfangriffen mit der Armbrust. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Punktgenaues Zielen: Auf der 15. Stufe erhält der Armbrustschütze das Bonustalent Punktgenaues Zielen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Meteorschuss (AF): Ab der 17. Stufe kann der Armbrustschütze als Standard-Aktion einen Angriff mit einer Armbrust mit einem Malus von –4 machen. Wenn der Angriff trifft, verursacht er normalen Schaden und das Ziel wird von dem Kampfmanöver Ansturm oder Zu-Fall-bringen betroffen, welches den Angriffswurf als Kampfmanöverwurf verwendet. Der Armbrustschütze muss sich vor seinem Angriffswurf für eines des beiden Manöver entscheiden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Durchschlagender Schuss (AF): Ab der 19. Stufe durchschlagen Armbrustbolzen bei bestätigten Kritischen Treffern des Armbrustschützen das Ziel und können eine andere Kreatur treffen, die auf der Verlängerung der Schussbahn hinter dem ursprünglichen Ziel steht. Dieser sekundäre Angriffswurf erfolgt mit einem Malus von –4 neben allen sonstigen Modifikatoren für höhere Entfernung usw. Sollte das zweite Ziel ebenfalls einen Kritischen Treffer erleiden, kann der Bolzen zum nächsten Ziel weiterfliegen, hierbei addieren sich die Mali jedoch auf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Waffenmeisterschaft (AF): Der Armbrustschütze muss eine Art von Armbrust auswählen.

Bogenschütze

Der Bogenschütze hat sich der Kunst des Bogenschießens gewidmet. Er perfektioniert seine Fähigkeiten in jahrerlanger Übung auf Schießständen und während der Jagd oder auf dem Schlachtfeld, wo er Tod und Vernichtung auf die feindlichen Linien herabregnen lässt.

Adlerauge (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Bogenschütze einen Bonus von +1 auf seine Wahrnehmungswürfe. Die Grundreichweite jedes Bogens, den er verwendet, steigt um +1,50 m. Diese Boni steigen um weitere +1 und +1,50 m alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Kunstschütze (AF): Auf der 3. Stufe kann der Bogenschütze eines der folgenden Kampfmanöver, bzw. eine der folgenden Aktionen auswählen: Entwaffnen, Finte oder Gegenstand zerschmettern. Er kann diese Aktion mit einem Bogen gegen ein Ziel innerhalb von 9 m ausführen, dabei erhält er jedoch einen Malus von –4 auf seinen KMB. Alle vier Stufen nach der 3. Stufe kann er einen weiteren Kunstschuss erlernen. Diese Manöver verbrauchen Pfeile wie andere Schüsse auch.

Ab der 11. Stufe kann er darüber hinaus aus den folgenden Kampfmanövern auswählen: Ansturm, Ringkampf und Zu-Fall-bringen. Ein Ziel, dass von einem Pfeil in den Ringkampf verwickelt wurde, kann sich durch einen Wurf auf Entfesselungskunst oder einen KMB-Wurf (–4 auf die KMV des Bogenschützen) befreien, indem es den Pfeil zerbricht (Härte 5, TP 1, SG 13 zum Zerbrechen). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1, 2, 3 und 4).

Meisterschütze (AF): Auf der 5. Stufe erhält der Bogenschütze einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Bögen. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Sicherer Schütze (AF): Ab der 9. Stufe provoziert der Bogenschütze keine Gelegenheitsangriffe mehr bei Fernkampfangriffen mit dem Bogen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Beweglicher Schütze (AF): Auf der 13. Stufe erhält der Bogenschütze einen Ausweichbonus von +2 auf seine RK gegen Fernkampfangriffe. Dieser Bonus steigt ab der 17. Stufe auf +4. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Pfeilhagel (AF): Ab der 17. Stufe kann der Bogenschütze als Volle Aktion einen einzelnen Angriff mit seinem Bogen ausführen, bei dem er seinen höchsten Grund-Angriffsbonus verwendet. Der Angriff betrifft alle Kreaturen auf einer Fläche mit einem Radius von 4,50 m. Für jede Kreatur werden separate Angriffs- und Schadenswürfe ausgeführt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Fernkampfverteidigung (AF): Ab der 19. Stufe besitzt der Bogenschütze SR 5/– gegen Fernkampfangriffe. Darüber hinaus kann er als Augenblickliche Aktion einen auf ihn abgeschossenen Pfeil fangen und auf jedes Ziel seiner Wahl zurück schießen, als besäße er das Talent Geschosse fangen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Waffenmeisterschaft (AF): Der Bogenschütze muss eine Art von Bogen wählen.

Freihandkämpfer

Der Freihandkämpfer spezialisiert sich auf die Kunst, mit einer einzelnen Waffe in einer Hand zu kämpfen, während er die freie Hand benutzt, um sein Gleichgewicht zu bewahren und seinen Gegner zu blockieren, zu stoßen und abzulenken. Auch wenn er kein geübter Faustkämpfer ist, so ist diese freie Hand für ihn ebenso eine Waffe wie ein Bogen oder eine Klinge. Er genießt die Vorteile seiner Kampfschule nur, wenn er eine Einhandwaffe führt und seine andere Hand leer ist.

Angetäuschter Schlag (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Freihandkämpfer einen Bonus von +1 auf seinen KMB und seine KMV bei Würfen auf Entwaffnen und Fertigkeitswürfen auf Bluffen, um eine Finte auszuführen oder eine ablenkende Situation zu schaffen (beispielsweise um sich zu verstecken). Diese Boni steigen um weitere +1 für alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Ausweichen (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Freihandkämpfer einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK. Dieser Bonus steigt alle vier Stufen nach der 2. Stufe um +1. Er zählt nicht, wenn der Kämpfer Mittelschwere oder Schwere Rüstung trägt oder mittlere oder schwere Last trägt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1, 2, 3 und 4.

Einhänder (AF): Ab der 5. Stufe erhält der Freihandkämpfer einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er in einer Hand eine Nahkampfwaffe führt und die andere frei lässt. Dieser Bonus erhöht sich um weitere +1 alle sechs Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1 und 4.

Öffnen (AF): Ab der 9. Stufe kann der Freihandkämpfer gegen ein Ziel, welches er bedroht, mit einer Bewegungsaktion das Kampfmanöver Entwaffnen durchführen, bei dem er den Schild des Gegners zur Seite schiebt. Als Ergebnis verliert das Ziel den Schildbonus auf seine RK gegen den nächsten Angriff des Freihandkämpfers. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Aus dem Gleichgewicht bringen (AF): Ab der 13. Stufe kann der Freihandkämpfer das Kampfmanöver Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen gegen ein von ihm bedrohtes Ziel als Bewegungsaktion durchführen, um es seiner Balance zu berauben. Bei Erfolg gilt das Ziel als auf dem falschen Fuß erwischt, bis es Schaden durch einen Nah- oder Fernkampfangriff erleidet oder der Freihandkämpfer wieder am Zug ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Angriff umlenken (AF): Ab der 19. Stufe kann der Freihandkämpfer das Kampfmanöver Entwaffnen gegen eine von ihm bedrohte Kreatur als Augenblickliche Aktion ausführen, falls er von einem anderen Wesen angegriffen wird. Bei Erfolg wird außerdem das Ziel des Kampfmanövers das neue Ziel des eigentlich gegen ihn selbst gerichteten Angriffes. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Kavallerist

Kavalleristen lernen und trainieren die Feinheiten des berittenen Kampfes. Sie üben ständig mit ihren Kriegsbestien – vom edlen reinblütigen Streitross bis hin zu trainierten Monstern –, um die perfekte Verbindung von Reiter und Reittier zu erreichen.

Standhaftes Reittier (AF): Ab der 2. Stufe erhält ein Reittier, nachdem der Kavallerist mindestens 1 Stunde mit ihm geübt hat, einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK und einen Moralbonus von +1 auf seine Rettungswürfe, sofern der Kavallerist es reitet oder sich auf einem benachbarten Feld aufhält. Der Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Gepanzertes Streitross (AF): Ab der 3. Stufe erleidet der Kavallerist keine Mali mehr auf seine Fertigkeitswürfe für Reiten aufgrund seiner Rüstung. Die Bewegungsrate seines Reittieres wird nicht reduziert, wenn es mittlere Last oder einen mittelschweren Harnisch trägt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Tollkühner Reiter (AF): Ab der 5. Stufe erhalten ein Kavallerist und sein Reittier einen Bonus von +1 auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe, wenn der Kavallerist das Reittier reitet oder sich auf einem benachbarten Feld befindet. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1, 2, 3 und 4.

Sprung aus dem Sattel (AF): Ab der 7. Stufe kann der Kavallerist, nachdem sein Reittier eine einzelne Bewegungsaktion ausgeführt hat, versuchen schnell aus dem Sattel abzusteigen (Fertigkeitswurf auf Reiten gegen SG 20). Sollte er erfolgreich sein, kann er anschließend einen Vollen Angriff ausführen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Unerbittliches Ross (AF): Ab der 11. Stufe wird die Bewegungsrate des Reittieres nicht mehr gesenkt, wenn es einen schweren Harnisch oder schwere Last trägt. Der Kavallerist kann täglich einen Fertigkeitswurf auf Reiten oder einen Rettungswurf des Reittieres wiederholen, muss aber das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, selbst wenn dieses schlechter sein sollte. Dem Kavalleristen kann diese Fähigkeit ein zusätzliches Mal am Tag alle vier Stufen nach der 11. Stufe einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Niederreiten (AF): Ab der 15. Stufe kann der Kavallerist seinem Reittier die Sporen geben, während er einen Angriff vorbereitet. Während sein Reittier eine einzelne Bewegungsaktion ausführt, kann der Kavallerist während dieser Bewegung jederzeit einen Vollen Angriff ausführen. Sollte er das Talent Niederreiten besitzen, kann er jeden seiner Angriffe durch das Kampfmanöver Überrennen ersetzen. Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe gegen den Kavalleristen, jedoch nicht gegen sein Reittier. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Ungehinderter Angriff (AF): Ab der 15. Stufe wird der berittene Sturmangriff des Kavalleristen nicht mehr durch verbündete Kreaturen oder schwieriges Gelände aufgehalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Eisernes Ross (AF): Ab der 19. Stufe erhalten der Kavallerist und sein Reittier, wenn er auf diesem reitet, SR 5/–. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Phalanxkämpfer

Der Phalanxkämpfer spezialisiert sich auf defensive Taktiken. Er nutzt seinen Schild, um sich und seine Verbündeten zu schützen und einen Schildwall zu bilden, an dem seine Feinde zerbrechen wie an einem unzerstörbaren Amboss.

Standhaftigkeit (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Phalanxkämpfer einen Bonus von +1 auf seine KMV gegen Überrennen, Zerren und Zu-Fall-bringen. Dieser Bonus wird auch zu Rettungswürfen gegen Niederreiten addiert. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Phalanxtraining (AF): Ab der 3. Stufe kann der Phalanxkämpfer, solange er einen Schild trägt, jede Stangenwaffe und jeden Speer seiner Größe einhändig führen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Rasche Abwehr (AF): Ab der 5. Stufe kann der Phalanxkämpfer einmal am Tag eine Waffe mit der Eigenschaft Abwehr als Augenblickliche Aktion bereitmachen. Er erhält dabei einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Alle vier Stufen nach der 5. Stufe steigt der Bonus um zusätzliche +1 und diese Fähigkeit kann ein weiteres Mal am Tag eingesetzt werden. Er kann diese Fähigkeit nicht nutzen, sollte er auf dem falschen Fuß erwischt sein. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Schildführung (AF): Ab der 7. Stufe wird der Rüstungsmalus und der Malus auf den Angriffswurf durch einen Turmschild für den Phalanxkämpfer um –1 reduziert. Ab der 11. Stufe reduzieren sich die Mali auf –2. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2 und 3.

Verbündeten schützen (AF): Ab der 9. Stufe kann der Phalanxkämpfer, sofern er einen Schweren Schild oder einen Turmschild verwendet, bis zum Beginn seines nächsten Zuges sich und angrenzenden Verbündeten als Bewegungsaktion Teilweise Deckung verleihen (Deckungsbonus von +2 auf RK, Bonus von +1 auf Reflexwürfe).

Ab der 13. Stufe kann er stattdessen einem einzelnen angrenzenden Verbündeten bis zum Beginn seines nächsten Zuges Deckung (Deckungsbonus von +4 auf RK und Bonus von +2 auf Reflexwürfe) sowie die Vorteile der Schurkenfähigkeit Entrinnen verleihen. Die Deckung ermöglicht jedoch keine Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit.

Ab der 17. Stufe kann er sich selbst und allen angrenzenden Verbündeten Deckung verleihen oder einem einzelnen angrenzenden Verbündeten Verbesserte Deckung (Deckungsbonus von +8 auf RK, Bonus von +4 auf Reflexwürfe, Verbessertes Entrinnen). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2, 3 und 4.

Unaufhaltsamer Vormarsch (AF): Ab der 15. Stufe erhält der Phalanxkämpfer einen Bonus auf die Kampfmanöver Ansturm und Überrennen, welche abhängig von dem von ihm genutzten Schild sind: +1 mit einer Tartsche, +2 mit einem Leichten Schild, +3 mit einem Schweren Schild oder +4 mit einem Turmschild. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Schildfestung (AF): Ab der 20. Stufe kann der Schild des Phalanxkämpfers nicht mehr entwaffnet oder zerschmettert werden. Der Phalanxkämpfer erhält die Fähigkeit Entrinnen (wie ein Schurke), während er einen Schild trägt (er erhält Verbessertes Entrinnen, wenn er einen Turmschild trägt). Als Bewegungsaktion kann der Phalanxkämpfer allen angrenzenden Verbündeten bis zum Beginn seines nächsten Zuges den Vorteil der Fähigkeit Entrinnen gewähren. Als Augenblickliche Aktion kann er einem angrenzenden Verbündeten Verbessertes Entrinnen gegen einen einzelnen Angriff geben. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Schildkämpfer

Ein Schildkämpfer konzentriert sich sowohl auf Angriff wie auf Verteidigung. Er verbindet Waffe und Schild in perfekter Harmonie miteinander, um seine Feinde zu behindern, während er gleichzeitig tödliche Schläge austeilt. Er kann seinen Schild sogar als effektvolle Waffe einsetzen. Die Vorteile dieser Kampfschule gelten nur, sofern gleichzeitig eine Waffe und ein Schild geführt werden.

Aktive Verteidigung (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Schildkämpfer einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK, wenn er einen Schild führt und defensiv kämpft, das Talent Defensive Kampfweise nutzt oder Volle Verteidigung verwendet. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 3. Stufe. Als Schnelle Aktion kann er bis zum Beginn seines nächsten Zuges seinen Bonus mit einem benachbarten Verbündeten teilen oder seinen halben Bonus (Minimum +0) mit allen Verbündeten auf benachbarten Feldern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1, 2, 3 und 4.

Schildkämpfer (AF): Ab der 5. Stufe erhält der Schildkämpfer einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe bei einem Schildhieb. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Bei einem Vollen Angriff kann der Schildkämpfer abwechselnd seine Waffe und seinen Schild bei seinen Angriffen verwenden, er erhält keine zusätzlichen Angriffe, aber auch keine Mali für den Kampf mit zwei Waffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Schildschlag (AF): Ab der 9. Stufe kann der Schildkämpfer als Bewegungsaktion einen Kampfmanöverwurf machen, um einen angrenzenden Gegner mit seinem Schild zu behindern. Bei einem Erfolg erleidet das Ziel einen Malus von –2 auf seine Angriffswürfe gegen den Schildkämpfer sowie einen Malus von –2 auf seine RK gegen Angriffe des Schildkämpfers bis zum Anfang seines nächsten Zuges.

Ab der 13. Stufe kann der Schildkämpfer diese Fähigkeit als Schnelle Aktion nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2 und 3.

Schildwacht (AF): Ab der 17. Stufe kann der Schildkämpfer ein benachbartes Feld auswählen (zwei Felder mit einem Schweren Schild, drei Felder mit einem Turmschild; die Felder müssen aneinander angrenzen). Feinde auf diesen Feldern können den Schildkämpfer nicht mehr in die Zange nehmen und zählen auch nicht um zu bestimmen ob der Schildkämpfer in die Zange genommen wird. Dieser Effekt wirkt, bis der Schildkämpfer seine Position verlässt oder mit einer weiteren Schnellen Aktion andere Felder auswählt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Schildmeisterschaft (AF): Ab der 19. Stufe erhält der Schildkämpfer SR 5/–, wenn er einen Schild benutzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Schildschutz (AF): Ab der 20. Stufe erhält der Schildkämpfer Entrinnen (wie ein Schurke), wenn er einen Schild verwendet. Er addiert seinen Schildbonus (ohne Verbesserungsbonus) zu seinen Reflexwürfen und seiner RK gegen Berührungsangriffe. Sein Schild kann nicht entwaffnet oder zerschmettert werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Stangenwaffenmeister

Der Stangenwaffenmeister wurde in der uralten Weisheit unterwiesen, dass man Feinde am besten am Ende einer langen



und zustoßenden Waffe aufspießt. Mit dieser Waffe schlägt er wie eine Schlange zu, ehe schwerfällige Schwerter und Äxte überhaupt zum Zuge kommen.

Stangenwaffenkampf (AF): Ab der 2. Stufe kann der Stangenwaffenmeister als Augenblickliche Aktion seinen Speer oder sonstige Stangenwaffe mit Reichweite weiter vorn ergreifen und gegen angrenzende Gegner einsetzen. Dies resultiert jedoch in einem Malus von –4 auf seine Angriffswürfe mit dieser Waffe, bis er mit einer weiteren Augenblicklichen Aktion wieder zum normalen Griff zurückkehrt. Dieser Malus sinkt alle vier Stufen nach der 2. Stufe um 1 Punkt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Trutzspieß (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Stangenwaffenmeister einen Bonus von +1 auf seine Angriffswürfe mit Vorbereiteten Angriffen und auf Gelegenheitsangriffe mit Speeren oder Stangenwaffen. Der Bonus steigt um weitere +1 für alle vier Stufen nach der 3. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1, 2, 3 und 4.

Stangenwaffentraining (AF): Der Stangenwaffenmeister erhält ab der 5. Stufe einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Speeren und Stangenwaffen. Der Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Flexible Zange (AF): Ab der 9. Stufe kann der Stangenwaffenmeister jedes angrenzende Feld auswählen und wie sein eigenes behandeln, um Gegner in die Zange zu nehmen, selbst wenn dieses Feld von einer Kreatur, einem Objekt oder einer festen Barriere besetzt sein sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Fegende Abwehr (AF): Ab der 13. Stufe kann der Stangenwaffenmeister jeden Speer und jede Stangenwaffe für die Kampfmanöver Ansturm und Zu-Fall-bringen verwenden. Dabei erhält er jedoch einen Malus von –4 auf seinen KMB. Waffen mit der Eigenschaft Zu-Fall-bringen verursachen diesen Malus nicht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Auf Distanz halten (AF): Ab der 17. Stufe kann der Stangenwaffenmeister als Augenblickliche Aktion einen 1,50 m-Schritt machen, wenn eine Kreatur, die er bedroht, einen 1,50 m-Schritt auf ein ihm benachbartes Feld macht. Diese 1,50 m werden von der Bewegungsrate seines nächsten Zuges abgezogen. Er erhält zudem einen Ausweichbonus von +2 auf seine RK gegen diesen Gegner bis zum Ende seines nächsten Zuges. Dieses Klassen-

merkmal ersetzt Waffentraining 4.

Stangenwaffenparade (AF): Ab der 19. Stufe kann der Stangenwaffenmeister mit einer Augenblicklichen Aktion einem Verbündeten, der von einem Gegner angegriffen wird und in dessen Bedrohungsbereich sich auch der Stangenwaffenmeister befindet, einen Schildbonus von +2 auf seine RK und SR 5/– gegen diesen Angriff gewähren. Er kann diese Fähigkeit auch nutzen, um sich selbst zu schützen, sofern die angreifende Kreatur sich nicht auf einem ihm benachbarten Feld aufhält. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Waffenmeisterschaft (AF): Der Stangenwaffenmeister muss einen Speer oder eine Stangenwaffe auswählen.

Waffenmeister

Der Waffenmeister widmet sich der Perfektion im Umgang mit einer einzelnen Waffe in einem Ausmaß, dass es bereits an Besessenheit grenzt. Niemand kann verneinen, dass er über große Fähigkeiten verfügt. Der Waffenmeister muss sich für eine einzelne Waffenart entscheiden (beispielsweise Langschwert oder Kurzbogen). Alle seine Fähigkeiten kommen nur bei dieser Waffenart zur Anwendung.

Waffenwacht (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Waffenmeister, während er seine erwählte Waffe führt, einen Bonus von +1 auf seine KMV bei Versuchen ihn zu entwaffnen oder seine Waffe zu zerschmettern. Dieser Bonus gilt auch bei allen Rettungswürfen gegen Effekte, die seine Waffe zum Ziel haben (beispielsweise *Schmieren*, *Metall erhitzen*, *Zerbersten*, *Holz krümmen*). Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Waffentraining (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Waffenmeister einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit seiner erwählten Waffe. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 3. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1, 2, 3 und 4.

Verlässlicher Schlag (AF): Ab der 5. Stufe kann der Waffenmeister als Augenblickliche Aktion einen Angriffs- oder Schadenswurf, einen Bestätigungswurf für einen Kritischen Treffer oder einen Wurf auf eine Fehlschlagschance wiederholen. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfes verwenden, selbst wenn dieses schlechter ausfällt. Er kann diese Fähigkeit einmal täglich auf der 5. Stufe und ein weiteres Mal alle fünf Stufen nach der 5. Stufe einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Spiegelbewegung (AF): Ab der 9. Stufe erhält der Waffenmeister seinen Bonus durch die Fähigkeit Waffentraining als Verständnisbonus auf seine RK, wenn er mit seiner ausgewählten Waffe angegriffen wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Tödlicher Kritischer Treffer (AF): Ab der 13. Stufe kann der Waffenmeister mit seiner ausgewählten Waffe bei Bestätigung eines Kritischen Treffers als Augenblickliche Aktion den Schadensmultiplikator um +1 erhöhen. Er kann diese Fähigkeit einmal täglich auf der 13. Stufe und ein weiteres Mal alle drei Stufen nach der 13. Stufe einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Spezialist für Kritische Treffer (AF): Ab der 17. Stufe steigt der SG jedes Effektes, den der Waffenmeister bei einem Kritischen Treffer mit seiner auserwählten Waffe verursacht, um +4. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Unaufhaltsamer Schlag (AF): Ab der 19. Stufe kann der Waffenmeister als Standard-Aktion einen Angriff mit seiner erwählten Waffe als Berührungsangriff durchführen, welcher jegliche Schadensreduzierung und Härte ignoriert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Wendiger Kämpfer

Im Gegensatz zu jenen Kämpfern, die sich auf Stärke und rohe Kraft konzentrieren, verlässt sich der Wendige Kämpfer auf Schnelligkeit und Agilität. Er gleitet über das Schlachtfeld wie ein stählerner Wirbelwind und hinterlässt Tod und Zerstörung.

Beweglichkeit (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Wendige Kämpfer einen Bonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Effekte, die lähmen, verlangsamen oder verstricken. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Sprungangriff (AF): Ab der 5. Stufe erhält der Wendige Kämpfer einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe, sofern er sich vor dem Angriff mindestens 1,50 m weit bewegt hat. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1, 2, 3 und 4.

Rascher Angriff (AF): Ab der 11. Stufe kann der Wendige Kämpfer einen Vollen Angriff mit einer einzelnen Bewegung kombinieren. Hierzu muss er auf seinen Angriff mit dem höchsten Bonus verzichten, kann die restlichen Angriffe aber jederzeit während seiner Bewegung durchführen. Die Bewegung provoziert normale Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Flinke Füße (AF): Ab der 15. Stufe steigt die Bewegungsrate des Wendigen Kämpfers um +3 m. Er kann auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik 10 nehmen, selbst wenn er abgelenkt oder bedroht wird. Darüber hinaus kann er einmal täglich für je fünf Stufen als Kämpfer auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik 20 nehmen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Wirbelwind-Blitzangriff (AF): Ab der 20. Stufe kann der Wendige Kämpfer einen Vollen Angriff als Standard-Aktion ausführen. Er kann außerdem das Talent Wirbelwindangriff als Standard-Aktion nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Wilder Krieger

Die Macht eines Kriegers wird nicht nur in seiner Befähigung mit scharfem Stahl bemessen, sondern auch in seinem Können, mit Zähnen, Klauen, Hörnern und Hufen sowie allen anderen exotischen Körperteilen der natürlichen und unnatürlichen Welt, die den Tod bringen.

Lebensfunke (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Wilde Krieger einen Bonus von +1 auf seine Rettungswürfe gegen Lebenskraftentzug und Todeseffekte. Der Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Natürliche Wildheit (AF): Ab der 5. Stufe erhält der Wilde Krieger einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit natürlichen Waffen. Dies gilt auch für seinen KMB und seine KMV im Ringkampf. Dieser Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Wilder Ansturm (AF): Ab der 9. Stufe erhält der Wilde Krieger einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Kämpfer auf seine Angriffswürfe mit einer natürlichen Waffe am Ende eines Sturmangriffes. Gleichzeitig erleidet er einen Malus auf seine RK

in derselben Höhe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den normalen Bonus auf Angriffswürfe und den Malus auf die RK bei einem Sturmangriff. Der Bonus gilt auch während eines Sturmangriffes für den KMB bei dem Kampfmanöver Ansturm oder Überrennen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Sichere Klaue (AF): Ab der 13. Stufe reduziert der Wilde Krieger den Schaden, welchen er beim Angriff mit einer natürlichen Waffe gegen eine Kreatur erleidet, die *Feuerschild* oder einen ähnlichen Effekt nutzt, der angreifende Wesen schädigt (beispielsweise den Bart eines Bartteufels), in Höhe seiner Stufe als Kämpfer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Mächtige Natürliche Wildheit (AF): Ab der 17. Stufe reduziert der Wilde Krieger bei einem Sturmangriff den RK-Malus um ein Viertel seiner Stufe als Kämpfer statt um die Hälfte. Darüber hinaus kann er den Sturmangriff durch von verbündeten Kreaturen besetzte Felder und schwieriges Gelände führen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Natürliche-Waffenmeisterschaft (AF): Auf der 20. Stufe muss der Wilde Krieger eine natürliche Waffe wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Zweihandkämpfer

Einige Kämpfer bevorzugen die größten, schwersten und eindrucksvollsten Waffen, mit denen sie im Training erlernen, den größtmöglichsten Schaden auszuteilen. Die Vorteile dieser Kampfschule gelten nur, wenn man eine Zweihandwaffe führt.

Schmetterschlag (AF): Ab der 2. Stufe erhält der Zweihandkämpfer für das Manöver Gegenstand zerschmettern einen Bonus von +1 auf seinen KMB und seine KMV sowie auf Schadenswürfe gegen Gegenstände. Diese Boni steigen um weitere +1 alle vier Stufen nach der 2. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tapferkeit.

Gewaltiger Hieb (AF): Ab der 3. Stufe verdoppelt der Zweihandkämpfer seinen Stärkebonus bei Schadenswürfen, wenn er mit einer Zweihandwaffe einen einzelnen Angriff ausführt (bei einem Angriff oder einem Sturmangriff). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1.

Waffentraining (AF): Wie das Klassenmerkmal des Kämpfers, allerdings gelten die Boni nur, wenn der Zweihandkämpfer auch zweihändig zu führende Nahkampfwaffen benutzt.

Rückschwung (AF): Ab der 7. Stufe verdoppelt der Zweihandkämpfer, bei allen Angriffen nach dem ersten, seinen Stärkebonus auf Schadenswürfe bei einem Vollen Angriff mit einer Zweihandwaffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 2.

Rammstoß (AF): Ab der 11. Stufe kann der Zweihandkämpfer mit einer Zweihandwaffe einen einzelnen Nahkampfangriff ausführen und bei einem Treffer gegen sein Ziel als Freie Aktion das Kampfmanöver Ansturm oder Zu-Fall-bringen ausführen, welches keinen Gelegenheitsangriff provoziert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Mächtiger Heftiger Angriff (AF): Ab der 15. Stufe wird der Schadensbonus durch Heftiger Angriff bei einer Zweihandwaffe verdoppelt (+100% statt +50%). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 4.

Verheerender Schlag (AF): Ab der 19. Stufe kann der Zweihandkämpfer als Standard-Aktion mit einer Zweihandwaffe einen einzelnen Angriff mit einem Malus von –5 ausführen. Ein erfolgreicher Treffer gilt dann automatisch als Bedrohung für einen Kritischen Treffer. Besondere Waffeneigenschaften, die nur bei Kritischen Treffern zur Anwendung kommen, wirken bei Bestätigung dieses Kritischen Treffers nicht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungsmeisterschaft.

Zwei-Waffen-Kämpfer

Zwei-Waffen-Kämpfer werden von Lehrmeistern ausgebildet, die eine simple Wahrheit predigen: *Zwei Waffen sind besser als eine.* Der Zwei-Waffen-Kämpfer wird zu einem wahren Schrecken, wenn er in jeder Hand eine Waffe hält, egal ob ein Paar Dolche oder exotische Doppelwaffen. Alle nur erdenklichen Kombinationen erwachen in seinen Händen zum Leben.

Defensiver Wirbel (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Zwei-Waffen-Kämpfer, wenn er einen Vollen Angriff mit beiden Waffen ausführt, bis zum Beginn seines nächsten Zuges einen Ausweichbonus von +1 auf seine Rüstungsklasse gegen Nahkampfangriffe. Der Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 3. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 1 und 2.

Zwillingsklingen (AF): Ab der 5. Stufe erhält der Zwei-Waffen-Kämpfer einen Bonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe bei Vollen Angriffen mit zwei Waffen oder einer Doppelwaffe. Der Bonus steigt um weitere +1 alle vier Stufen nach der 5. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 1.

Doppelangriff (AF): Ab der 9. Stufe kann der Zwei-Waffen-Kämpfer als Standard-Aktion einen Angriff mit seiner Haupt- und seiner Zweithand ausführen. Die Mali für Kampf mit zwei Waffen bleiben bestehen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 2.

Verbesserte Balance (AF): Ab der 11. Stufe werden die Mali des Zwei-Waffen-Kämpfers im Kampf mit zwei Waffen um –1 gesenkt. Alternativ kann er eine Einhandwaffe in seiner Zweithand führen, als handle es sich dabei um eine Leichte Waffe mit den normalen Abzügen für eine leichte Waffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Doppelte Gelegenheit (AF): Ab der 13. Stufe kann der Zwei-Waffen-Kämpfer bei Gelegenheitsangriffen einmal mit der Haupt- und zusätzlich mit der Zweithand angreifen. Es gelten die üblichen Mali für Angriffe mit zwei Waffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 3.

Perfekte Balance (AF): Ab der 15. Stufe werden die Mali des Zwei-Waffen-Kämpfers im Kampf mit zwei Waffen um weitere –1 gesenkt. Dies addiert sich zu Verbesserter Balance. Alternativ kann er eine Einhandwaffe in seiner Zweithand führen, als handle es sich um eine Leichte Waffe mit den normalen Abzügen für eine Leichte Waffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Rüstungstraining 3.

Geschickter Doppelangriff (AF): Ab der 17. Stufe kann der Zwei-Waffen-Kämpfer, wenn er einen Gegner mit beiden Waffen trifft, das Kampfmanöver Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern (oder Zu-Fall-bringen, falls mindestens eine seiner Waffen hierfür verwendet werden kann) gegen diesen Gegner als Augenblickliche Aktion ausführen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffentraining 4.

Tödliche Verteidigung (AF): Ab der 19. Stufe provoziert jede Kreatur, die den Zwei-Waffen-Kämpfer bis zum Beginn seines nächsten Zuges trifft, nachdem er einen Vollen Angriff mit beiden Waffen geführt hat, einen Gelegenheitsangriff des Kämpfers. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Waffenmeisterschaft.

Kleriker

Kleriker sind die Boten und Diener der Götter. Sie ziehen in die Welt hinaus, um das Wort ihrer Schutzherren durch Mitleid, Vernunft, Handel oder gerechte Eroberung zu verbreiten. Sie sind die Übermittler göttlicher Führung – und göttlichen Zornes. Vom sanften und bußfertigen Dorfpriester über heilige Krieger bis hin zu Kirchenoberhäuptern, deren Weisungen Nationen erschüttern und auf der ganzen Welt Umstürze entfachen können; Kleriker sind überall und ihre Berufung und Methoden sind so unterschiedlich wie die Götter, denen sie dienen. Sie sind der lebende Beweis für die Macht der Götter und ihres Interesses an der Welt der Sterblichen. Sich ihnen zu verweigern, heißt die Zerstörung in dieser und der nächsten Welt einzuladen.

Unterdomänen

Im folgenden Abschnitt werden neue Regeln für Unterdomänen vorgestellt. Ein gezielt gewählter Schwerpunkt ihrer göttlichen Verehrung, soll den Spielern bei der individuellen Gestaltung ihrer Charaktere größere Flexibilität ermöglichen. Mit jeder Domäne sind einige Unterdomänen verbunden (siehe Tabelle 2–11 für eine vollständige Liste). Jede Unterdomäne ersetzt eine verliehene Domänenfähigkeit und einige der Domänenzauber. Zauber die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind *, befinden sich in Kapitel 5 dieses Buches. Ein Kleriker, der eine Unterdomäne auswählen will, muss durch seine Gottheit sowohl Zugang zur Domäne wie auch zur Unterdomäne haben (siehe Tabelle 2–12). Wenn ein Kleriker eine Unterdomäne auswählt, kann er die damit verbundene Domäne nicht als zweite Domäne auswählen, die Unterdomäne ersetzt die mit ihr verbundene Hauptdomäne. Unterdomänen entsprechen ihren Hauptdomänen, was domänenbezogene Effekte und Voraussetzungen angeht. Sollte eine Domäne zwei verfügbare Unterdomänen aufweisen, kann ein Kleriker nur eine davon auswählen. Ebenfalls können auch Charaktere, denen Zugang zu Domänen gewährt wird, aus den Unterdomänen auswählen, solange sie den hier vorgestellten Regeln folgen. Charaktere die keine spezifischen Gottheit verehren (beispielsweise einige Druiden und Paladine), müssen eine Unterdomäne wählen, die zu ihren ausgesuchten Hauptdomänen gehört. Unterdomänen können von Druiden (bis auf die Unterdomäne der Metalle) oder Inquisitoren (falls ihre Gottheit es erlaubt) gewählt werden.

Sollte die Fähigkeit einer Unterdomäne einen Rettungswurf erfordern, entspricht der SG 10 + ½ Stufe des Klerikers + WE-Modifikator des Klerikers.

Unterdomäne der Agathionen

Hauptdomäne: Gutes.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Heilige Lanze der Domäne des Guten. Agathionen sind ein Volk neutral guter Externarer (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*).

Schützende Aura (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Standard-Aktion eine schützende Aura von 9 m ausstrahlen. Von dieser Aura erfasste Verbündete erhalten einen Ablenkungsbonus von +2 auf ihre RK und einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe. Ferner unterliegen sie der Wirkung des Zaubers *Schutz vor Bösem* (allerdings addieren sich die Boni des Zaubers und der Fähigkeit nicht auf). Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Schild des Glaubens*, 3 – *Zungen*, 6 – *Verbündeter aus den Ebenen* (nur Agathionen).

Unterdomäne der Ahnen

Hauptdomäne: Ruhe.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Schutz vor dem Tod:

Mit Toten sprechen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einer toten Kreatur als Standard-Aktion eine Frage stellen, als würdest du *Mit Toten sprechen* wirken. Falls ihre Gesinnung sich von deiner unterscheidet, steht der toten Kreatur kein Willenswurf zu. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 4 – *Ewige Ruhe**, 6 – *Geas/Auftrag*.

Unterdomäne der Albträume

Hauptdomäne: Wahnsinn.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Wahnbild:

Hauch der Furcht (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion im Nahkampf einen Berührungsangriff gegen eine Kreatur ausführen, welcher beim Ziel für 1 Runde schreckliche Wahnvorstellungen hervorruft. In dieser Zeit verliert das Ziel alle Immunitäten gegen Furcht und erleidet einen Malus von –2 auf ihre Angriffswürfe gegen dich. Darüber hinaus erleidet es einen Abzug auf seine Willenswürfe gegen Furchteffekte in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker (Minimum –1). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 4 – *Tödliches Phantom*, 6 – *Traumumhang**.

Unterdomäne der Archonten

Hauptdomänen: Gutes, Ordnung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Heilige Lanze der Domäne des Guten oder Stab der Ordnung der Domäne der Ordnung. Archonten sind ein Volk rechtschaffen guter Externare (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*).

Aura der Bedrohung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Aura der Bedrohung mit einem Durchmesser von 9 m als Standard-Aktion erzeugen. Solange sie sich in der Aura aufhalten, erleiden Feinde einen Malus von –2 auf ihre RK, Angriffs- und Rettungswürfe. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Zahl an Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Göttliche Gunst*, 3 – *Gebet*, 6 – *Verbündeter aus den Ebenen* (nur Archonten).

Unterdomäne des Arkanen

Hauptdomäne: Magie.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hand des Akolythen:

Arkanes Leuchtfeuer (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du bis zum Ende deines nächsten Zuges zu einem arkanen Leuchtfeuer werden. Die Aura reicht von dir 4,50 m weit. Alle innerhalb dieser Aura gewirkten arkanen Zauber erhalten einen Bonus von +1 auf

ihre Zauberstufe oder +1 auf den SG ihrer Rettungswürfe. Der Zauberkundige entscheidet sich zu Beginn des Zaubers welchen Vorteil diese Fähigkeit gewähren soll. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Magische Aura*, 4 – *Arkanes Auge*, 6 – *Zauber analysieren*.

Unterdomäne der Asche

Hauptdomäne: Feuer.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Feuerresistenz der Domäne des Feuers:

Aschewand (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du innerhalb von 30 m eine Mauer aus wirbelnder Asche erschaffen. Diese Mauer ist 6 m hoch und besitzt eine Länge von 3 m für jede Stufe als Kleriker. Die Aschewand blockiert die Sichtlinie. Jeder Kreatur, die sie durchquert, muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder sie ist für 1W4 Runden blind. Die Aschewand enthüllt unsichtbare Kreaturen, die sich in ihr oder auf einem angrenzenden Feld befinden, sie werden jedoch wieder unsichtbar, sobald sie sich von der Aschewand entfernen. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgen, werden aber in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet.

Ersatzdomänenzauber: 7 – *Auflösung*, 9 – *Feurige Gestalt**.

Unterdomäne der Aufopferung

Hauptdomäne: Adel

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Anführen:

Bund der Aufopferung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Augenblickliche Aktion den Schaden, den ein Verbündeter innerhalb von 9 m erhält, auf dich selbst übertragen. Diese Fähigkeit überträgt auch alle Effekte, die den Schaden begleiten. Der Schaden kann nicht gesenkt werden. Du kannst diese Fähigkeit auf der 8. Stufe einmal am Tag einsetzen und jeweils eine weiteres Mal ab der 14. und der 20. Stufe.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Anderen schützen*, 6 – *Eid der Aufopferung**.

Unterdomäne der Azata

Hauptdomänen: Chaos, Gutes.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hauch des Chaos der Domäne des Chaos oder Hauch des Guten der Domäne des Guten. Azata sind ein Volk chaotisch guter Externare (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*).

Elysiums Ruf (ÜF): Mit einer Berührung kannst du Kreaturen mit dem Geist des Elysiums erfüllen, ihre Seelen stärken und sie von Fesseln befreien. Diese Kreaturen können sofort einen gescheiterten Rettungswurf gegen einen Zauber oder eine Zauberähnliche Fähigkeit der Schulen Bezauberung (Verzauberung) und Bezauberung (Zwang) wiederholen. Darüber hinaus erhalten die Ziele einen Heiligen Bonus von +2 auf diese Rettungswürfe und auf ihre KMB-Würfe, um einem Ringkampf zu entkommen. Ebenfalls können Ziele jede Runde bis zu 1,50 m schwieriges Geländes ignorieren, als hätten sie das Talent Behände Bewegung. Diese Boni halten für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker an (Minimum 1). Die Wiederholung des Rettungswurfes ist jedoch nur möglich, wenn du die Kreatur dafür berührt hast. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Rascher Rückzug*, 3 – *Fliegen*, 6 – *Verbündeter aus den Ebenen* (nur Azata).

Tabelle 2-11: Unterdomänen

Hauptdomäne	Unterdomänen
Adel	Aufopferung, Führung
Befreiung	Freiheit, Revolution
Böses	Daimonen, Dämonen, Teufel
Chaos	Azata, Dämonen, Proteaner
Dunkelheit	Nacht, Verlust
Erde	Höhlen, Metalle
Feuer	Asche, Rauch
Gemeinschaft	Familie, Heim
Glück	Flüche, Schicksal
Gutes	Agathionen, Archonten, Azata
Handwerk	Konstrukte, Mühe
Heilung	Genesung, Wiederbelebung
Herrlichkeit	Ehre, Heldentum
Krieg	Blut, Taktik
Luft	Wind, Wolken
Magie	Arkanes, Göttliches
Ordnung	Archonten, Teufel, Unvermeidbare
Pflanzen	Verwesung, Wachstum
Reisen	Erforschung, Handel
Ruhe	Ahnen, Seelen
Runen	Schutzzeichen, Sprachen
Schutz	Reinheit, Verteidigung
Stärke	Entschlossenheit, Wildheit
Sonne	Licht, Tag
Tiere	Federn, Felle
Tod	Mord, Untod
Tricks	Diebstahl, Täuschung
Verzauberung	Liebe, Lust
Wahnsinn	Albträume, Irrsinn
Wasser	Eis, Meere
Wetter	Jahreszeiten, Stürme
Wissen	Erinnerung, Gedanken
Zerstörung	Katastrophen, Wut

Unterdomäne des Blutes

Hauptdomäne: Krieg.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Waffenmeister:

Wundenreißer (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einer Waffe die besondere Eigenschaft *Blutung* für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker verleihen. Du kannst diese Fähigkeit auf der 8. Stufe einmal und alle weiteren vier Stufen ein zusätzliches Mal am Tag einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Vampirgriff*, 5 – *Dornenwand*, 7 – *Massen-Schwere Wunden verursachen*.

Unterdomäne der Dämonen

Hauptdomänen: Böses, Chaos.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt den Hauch des

Bösen oder den Hauch des Chaos. Dämonen sind chaotisch böse Externare (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*).

Zorn des Abyss (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du dir selbst einen Verbesserungsbonus in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker auf deine Angriffs- und Schadenswürfe im Nahkampf sowie deiner Kampfmanöverwürfe geben (Minimum +1). Dieser Bonus besteht für 1 Runde, in der du gleichzeitig einen Malus von –2 auf deine RK erleidest. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Unheil*, 3 – *Wut*, 6 – *Bindender Ruf* (nur Dämonen).

Unterdomäne der Daimonen

Hauptdomäne: Böses.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Sense des Bösen. Daimonen sind ein Volk neutral böser Externare (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*).

Flüsterndes Böses (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Standard-Aktion eine hypnotisierende Litanei leerer Versprechen flüstern. Jeder Feind innerhalb von 9 m, der dich hören kann, muss einen Willenswurf bestehen, oder er ist fasziniert, solange du die Litanei fortsetzt. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Furcht verursachen*, 3 – *Vampirgriff*, 6 – *Bindender Ruf* (nur Daimonen).

Unterdomäne des Diebstahls

Hauptdomäne: Tricks.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Meisterhafte Illusion:

Diebesglück (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Freie Aktion bei einem Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten oder Fingerfertigkeit zwei Würfe machen und das bessere Ergebnis wählen. Ab der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen und ein zusätzliches Mal alle weiteren zwei Stufen als Kleriker.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Gegenstand aufspüren*, 7 – *Ätherischer Ausflug*.

Unterdomäne der Ehre

Hauptdomäne: Herrlichkeit.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hauch der Herrlichkeit:

Pflicht und Ehre (ÜF): Mit einer Berührung kannst du ein Wesen an seine Pflichten und Verpflichtungen erinnern. Das Ziel erhält einen erneuten Rettungswurf gegen jeden auf ihm gegenwärtig einwirkenden Verzauberungseffekt der Unterart Bezauberung oder Zwang. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt. Diese Fähigkeit hilft nur bei Verzauberungseffekten die auch einen Rettungswurf erlauben. Sollte dir selbst ein Rettungswurf gegen solch einen Effekt misslingen, kannst du diese Fähigkeit als Augenblickliche Aktion nutzen, um dir selbst einen zusätzlichen Rettungswurf zu ermöglichen. Sobald das Ziel (entweder eine berührte Kreatur oder du selbst) für jeden Effekt, der auf ihr lastete, einen zusätzlichen Rettungswurf durchgeführt hat, hat diese Fähigkeit keine weitere Wirkung mehr auf diese Verzauberungseffekte. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Zone der Wahrheit*, 6 – *Geas/Auftrag*.

Unterdomäne des Eises

Hauptdomäne: Wasser.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Kälteresistenz:

Eisleib (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du deinen Körper und deine Ausrüstung für einige Zeit in Wasser verwandeln. Du benötigst eine Standard-Aktion, um dich in Eis zu verwandeln und kannst die Verwandlung mit einer Freien Aktion während deines Zuges beenden. In Eisgestalt bist du immun gegen Kälte und erhältst SR 5/–; du erleidest jedoch doppelten Schaden durch Feuer. Du kannst die Eisgestalt täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Dieses Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 7 – *Frostsphäre*, 9 – *Polarstrahl*.

Unterdomäne der Entschlossenheit

Hauptdomäne: Stärke.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Macht der Götter:

Entschlossenheit verleihen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du deine Verbündeten mit dem Mut deiner Gottheit segnen. Du kannst allen Verbündeten innerhalb von 6 m für 1 Minute temporäre Trefferpunkte in Höhe deiner Stufe als Kleriker + deinem WE-Modifikator verleihen. Du kannst diese Fähigkeit auf der 8. Stufe einmal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal für jede weitere vierte Stufe als Kleriker.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Segnen*, 6 – *Heldenmahl*.

Unterdomäne der Erforschung

Hauptdomäne: Reisen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Flinkfuß:

Röntgenblick (ÜF): Du kannst deine Hand auf jede beliebige Oberfläche legen und sehen, was sich auf der anderen Seite befindet, als würdest du *Hellsehen* nutzen. Hierzu musst du die Oberfläche mindestens 1 Minute lang berühren. Anschließend kannst du bis zu 10 Minuten hindurchsehen, musst aber den Kontakt halten und darfst keine andere Aktion in dieser Zeit durchführen. Die Oberfläche darf nicht dicker als 18 Zentimeter plus 3 Zentimeter für jeweils eine deiner Stufen als Kleriker sein. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Rascher Rückzug*, 4 – *Kreatur aufspüren*, 9 – *Weltenwoge**.

Unterdomäne der Erinnerungen

Hauptdomäne: Wissen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hüter des Wissens:

Erinnerung (ÜF): Du kannst mit einer Berührung einer Kreatur helfen, sich an vergessenes Wissen oder Informationen zu erinnern. Die Kreatur kann jeden Wissenswurf wiederholen, den sie in der letzten Minute gemacht hat. Dabei erhält sie einen Verständnisbonus in Höhe deines WE-Modifikators. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.



Ersatzdomänenzauber: 2 – *Gedächtnislücke**, 6 – *Erinnerung verändern*, 8 – *Moment der Eingebung*.

Unterdomäne der Familie

Hauptdomäne: Gemeinschaft.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Beruhigende Berührung:

Bindungen (ÜF): Als Standard-Aktion kannst einen Verbündeten berühren und einen Zustand, unter dem er leidet, auf dich selbst übertragen. Die Übertragung hält eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker an. Du, kannst sie jedoch während deines Zuges als Freie Aktion beenden. Nach Beendigung des Effektes kehrt der Zustand zum ursprünglichen Wesen zurück, sofern er nicht abgelaufen ist oder durch einen anderen Effekt entfernt wurde. Während der Wirkung dieser Fähigkeit ist das Ziel gegen den transferierten Effekt immun. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Gefühle besänftigen*, 3 – *Nahrung und Wasser erschaffen*.

Unterdomäne der Federn

Hauptdomäne: Tiere.

Füge Fliegen zur Liste deiner Klassenfertigkeiten hinzu. Wann immer du einen Zauber wirkst, der dir die Bewegungsart Fliegen verleiht, steigt deine Manövrierfähigkeit um eine Stufe (maximal Perfekt).

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Mit Tieren sprechen:

Adleraugen (AF): Du erhältst einen Volksbonus in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker auf deine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung (Minimum +1). Falls du während einer Überraschungsrunde handeln kannst, erhältst du einen Volksbonus von +2 auf deinen Initiativewurf.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Federfall*, 3 – *Fliegen*, 6 – *Massen-Fliegen**.

Unterdomäne der Felle

Hauptdomäne: Tiere.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Mit Tieren sprechen:

Anmut des Jägers (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du dir selbst für 1 Runde einen Bonus von 3 m auf deine Bewegungsrate

verleihen. Für jeweils fünf Stufen als Kleriker steigt dieser Bonus um weitere +1,50 m. Darüber hinaus erhältst du Dämmersicht für 1 Runde. Falls du bereits über Dämmersicht verfügen solltest, steigt deine Sichtweite auf das Dreifache der Sichtweite eines Menschen bei schlechten Lichtverhältnissen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Magische Fänge*, 3 – *Bestiengestalt I* (nur Tiere).

Unterdomäne der Flüche

Hauptdomäne: Glück.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Glückspilz:

Böser Blick (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du ein Ziel innerhalb von 9 m mit deinem Bösen Blick belegen. Das Ziel erhält dadurch einen Malus von –2 auf alle Rettungswürfe gegen deine Zauber. Der Effekt hält für 1 Minute an oder bis das Ziel dich mit einem Angriff trifft. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Verfluchen*, 3 – *Fluch*, 6 – *Böser Blick*

Unterdomäne der Freiheit

Hauptdomäne: Befreiung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Freiheit:

Segnung der Freiheit (ZF): Du kannst eine bereitwillige Kreatur als Standard-Aktion berühren und ihr einen Gefallen zusichern. Eine Kreatur mit diesem Gefallen kann einen Rettungswurf gegen einen einzelnen Zauber oder Effekt, unter dem sie leidet, als Schnelle Aktion ausführen, sofern der Zauber oder Effekt einen Rettungswurf erlaubt. Der SG des Rettungswurfes entspricht dem SG des Zaubers oder Effektes. Falls der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Effekt. Der Gefallen hält für 1 Minute an, oder bis er genutzt wird, um erfolgreich einen Zauber oder Effekt aufzuheben (je nachdem was zuerst geschieht). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Heiligtum*, 5 – *Ebenenwechsel*.

Unterdomäne der Führung

Hauptdomäne: Adel.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Wort der Begeisterung:

Begeisternder Befehl (ÜF): Du kannst mit einer Standard-Aktion deinen Verbündeten einen inspirierenden Befehl erteilen. Dieser betrifft einen Verbündeten plus einen weiteren Verbündeten für jeweils drei deiner Stufen als Kleriker. Deine Verbündeten müssen sich innerhalb von 9 m befinden und erhalten für 1 Runde einen Verständnisbonus von +2 auf ihre Angriffs- und Fertigkeitswürfe sowie ihre RK und KMV. Dies ist ein sprachabhängiger, geistesbeeinflussender Effekt.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Segnen*, 3 – *Gebet*, 6 – *Geniale Eingebung**.

Unterdomäne der Gedanken

Hauptdomäne: Wissen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Fernwahrnehmung:

Gedanken lesen (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du das Spektrum deiner Wahrnehmungen auf jene ausdehnen, die sich in deiner Nähe befinden. Dies ermöglicht dir, die Gedanken von Kreaturen innerhalb von 9 m wie mit *Gedanken wahrnehmen* zu erkennen. Nach einer Runde Konzentration kannst du die oberflächlichen Gedanken einer Kreatur lesen, derer du gewahr bist. Kreaturen im Wirkungsbereich steht ein Willenswurf gegen SG 10 + deine ½ Stufe als Kleriker + deinem WE-Modifikator zu. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker anwenden. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Gedanken suchen**, 5 – *Telepathisches Band*, 8 – *Gedankenleere*.

Unterdomäne der Genesung

Hauptdomäne: Heilung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Abwendung des Todes:

Hauch der Genesung (ÜF): Du kannst durch deine Berührung die heilende Kraft deiner Gottheit durch eine Kreatur fließen lassen und sie von einem der folgenden Zustände deiner Wahl befreien: Benommen, Erschöpft, Erschüttert, Kränkelnd und Wankend. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Krankheiten kurieren*, 4 – *Gift neutralisieren*, 5 – *Verzauberung brechen*.

Unterdomäne des Göttlichen

Hauptdomäne: Magie.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hand des Akolythen:

Göttliches Gefäß (ÜF): Wenn du das Ziel eines göttlichen Zaubers wirst, kannst du jedem Verbündeten innerhalb von 4,50 m als Schnelle Aktion einen himmlischen Gefallen zukommen lassen. Die Betroffenen erhalten bis zum Ende ihres nächsten Zuges einen Bonus von +2 auf ihren nächsten Angriffs-, Fertigkeits- oder Attributswurf. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Wasser weihen*, 5 – *Reinigung**, 7 – *Auferstehung*, 9 – *Wunder*.

Unterdomäne des Handels

Hauptdomäne: Reisen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Flinkfuß:

Silberzunge (ÜF): Wenn du einen Fertigkeitswurf auf Bluffen, Diplomatie oder Motiv erkennen machst, kannst du dir selbst als Freie Aktion einen Bonus in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker (Minimum +1) verleihen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Schwebende Scheibe*, 5 – *Überlandflug*, 9 – *Tor*.

Unterdomäne des Heimes

Hauptdomäne: Gemeinschaft.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Einheit:

Geschützter Herd (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du einmal am Tag ein Schutzzeichen erschaffen, das einen bestimmten Bereich beschützt. Dies erfordert 10 Minuten ungestörter Arbeit. Der Schutz hat einen Radius von 1,50 m für jeweils zwei deiner

Tabelle 2-12: Gottheiten der Pathfinder Kampagnenwelt

Gottheit	Hauptdomänen	Unterdomänen
Abadar	Adel, Erde, Ordnung, Reisen, Schutz	Aufopferung, Führung, Handel, Metalle, Unvermeidbare, Verteidigung
Asmodeus	Böse, Feuer, Magie, Ordnung, Tricks	Arkanes, Asche, Göttliches, Rauch, Täuschung, Teufel
Calistria	Chaos, Glück, Tricks, Verzauberung, Wissen	Azata, Diebstahl, Erinnerungen, Flüche, Lust, Täuschung
Cayden Cailean	Chaos, Gutes, Reisen, Stärke, Verzauberung	Azata, Entschlossenheit, Erforschung, Liebe, Lust, Wildheit
Desna	Befreiung, Chaos, Glück, Gutes, Reisen	Azata, Erforschung, Flüche, Freiheit, Revolution, Schicksal
Erastil	Gemeinschaft, Gutes, Ordnung, Pflanzen, Tiere	Archonten, Familie, Federn, Felle, Heim, Wachstum
Gorum	Chaos, Herrlichkeit, Krieg, Stärke, Zerstörung	Blut, Entschlossenheit, Taktik, Proteaner, Wildheit, Wut
Gozreh	Luft, Pflanzen, Tiere, Wasser, Wetter	Jahreszeiten, Meere, Verwesung, Wachstum, Winde, Wolken
Iomedae	Gutes, Herrlichkeit, Krieg, Ordnung, Sonne	Archonten, Ehre, Heldentum, Licht, Tag, Taktik
Irori	Heilung, Ordnung, Runen, Stärke, Wissen	Entschlossenheit, Erinnerung, Gedanken, Genesung, Sprachen, Unvermeidbare
Lamashtu	Böses, Stärke, Tricks, Verzauberung, Wahnsinn	Albträume, Dämonen, Diebstahl, Irrsinn, Täuschung, Wildheit
Nethys	Magie, Runen, Schutz, Wissen, Zerstörung	Arkanes, Gedanken, Göttliches, Katastrophe, Schutzzeichen, Verteidigung
Norgorber	Böses, Tod, Tricks, Verzauberung, Wissen	Daimonen, Diebstahl, Erinnerungen, Gedanken, Mord, Täuschung
Pharasma	Heilung, Ruhe, Tod, Wasser, Wissen	Ahnen, Eis, Erinnerungen, Gedanken, Seelen, Wiederbelebung
Rovagug	Böses, Chaos, Krieg, Wetter, Zerstörung	Blut, Dämonen, Katastrophen, Stürme, Proteaner, Zorn
Sarenrae	Feuer, Gutes, Heilung, Herrlichkeit, Sonne	Agathionen, Genesung, Heldenmut, Licht, Tag, Wiederbelebung
Shelyn	Glück, Gutes, Luft, Schutz, Verzauberung	Agathionen, Liebe, Reinheit, Schicksal, Verteidigung, Wolken
Torag	Erde, Gutes, Handwerk, Ordnung, Schutz	Archonten, Höhlen, Konstrukte, Metalle, Mühen, Verteidigung
Urgathoa	Böses, Krieg, Magie, Stärke, Tod Blut,	Daimonen, Göttliches, Mord, Untod, Wildheit
Zon-Kuthon	Böses, Dunkelheit, Ordnung, Tod, Zerstörung	Katastrophen, Mord, Nacht, Teufel, Verlust, Untod

Stufen als Kleriker. Wenn du den Schutz fertiggestellt hast, kannst du eine beliebige Anzahl von Wesen im Wirkungsbereich bestimmen, die alarmiert und gegebenenfalls geweckt werden, sobald eine Kreatur den Wirkungsbereich des Schutzes betritt. Diese ausgewählten Wesen erhalten zudem einen Heiligen Bonus in Höhe deines WE-Modifikators auf alle Rettungs- und Angriffswürfe, solange sie sich im geschützten Bereich aufhalten. Der Schutz hält 1 Stunde für je eine deiner Stufen als Kleriker an, endet aber vorzeitig, solltest du den Bereich verlassen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Alarm*, 3 – *Glyphe der Abwehr*, 7 – *Wächter und Hüter*.

Unterdomäne des Heldentums

Hauptdomäne: Herrlichkeit.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Gegenwart des Göttlichen:

Aura des Heldentums (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du mit einer Schnellen Aktion eine 9 m Aura des Heldentums für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker erzeugen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Verbündete in dieser Aura werden behandelt, als stünden sie unter dem Effekt von *Heldenmut*.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Heldenmut*, 6 – *Großer Heldenmut*.

Unterdomäne der Höhlen

Hauptdomäne: Erde.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Säureresistenz:

Tunnelläufer (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du dich mit Leichtigkeit durch Tunnel und Höhlen bewegen. Diese Fähigkeit wird als Standard-Aktion aktiviert. Du kannst dich über jede steinerne Oberfläche bewegen, als stündest du unter der Wirkung von *Spinnenklettern*. Ebenfalls kannst du im Dunkeln sehen und erhältst Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Solltest du bereits über Dunkelsicht verfügen, erhöht sich die Reichweite um +18 m. Wenn du dich unter der Erde befindest, erhältst du einen Verständnisbonus in Höhe deiner Stufe als Kleriker auf deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und einen Verständnisbonus in Höhe deines WE-Modifikators auf deine Initiativewürfe. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Minuten in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Minuten müssen nicht aufeinander folgen, werden jedoch in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Grube erschaffen**, 3 – *Mördergrube**, 6 – *Hungrige Grube**.

Unterdomäne des Irrsinns

Hauptdomäne: Wahnsinn.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Wahnbild:

Segen gegen Irrsinn (ÜF): Du kannst eine bereitwillige Kreatur als Standard-Aktion berühren und ihr für 1 Minute einen Bonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte verleihen. Zusätzlich gewährt diese Fähigkeit der Kreatur Immunität gegen Verwirrung. Sollte der Kreatur während dieser Zeit ein Rettungswurf gegen einen geistesbeeinflussenden Effekt misslingen, verliert sie ihre Immunität gegen Verwirrung und ist augenblicklich für 1 Runde verwirrt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 4 – *Mondsucht**, 6 – *Phantomnetz**.

Unterdomäne der Jahreszeiten

Hauptdomäne: Wetter.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Sturmböe:

Segen gegen Elemente (ÜF): Du kannst durch eine Berührung einer Kreatur die Vorteile von *Elementen trotzen* verleihen. Die Wirkung hält für jeweils eine deiner Stufen als Kleriker 1 Stunde an. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Gute Beeren*, 4 – *Dürre*, 8 – *Sonnenfeuer*.

Unterdomäne der Katastrophen

Hauptdomäne: Zerstörung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Aura der Zerstörung:

Tödliches Wetter (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du dich wutentbrannt an den Himmel wenden und einen sich stetig wandelnden Sturm der Zerstörung herbeirufen. Diese Fähigkeit kannst du täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Runden müssen jedoch nicht aufeinander folgen. Der Sturm besitzt einen Radius von 1,50 m für jeweils eine deiner Stufen als Kleriker. In jeder Runde tritt einer der folgenden Effekte ein: Schwerer Regen (Malus von –4 auf alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und Fernkampfangriffswürfe), Heulende Winde (Malus von –8 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen und Angriffswürfe im Fernkampf), Schwerer Schneefall (jedes Gelände gilt als schwieriges Gelände) oder Blitze (wie der Zauber *Blitze herbeirufen*). Nach Maßgabe des SL können auch noch andere Wettereffekte in Erscheinung treten. Du wählst aus, welcher Effekt jeweils in einer Runde eintritt, allerdings kann sich kein Effekt in der Folgerunde wiederholen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Windstoß*, 3 – *Blitze herbeirufen*, 7 – *Wetterkontrolle*.

Unterdomäne der Konstrukte

Hauptdomäne: Handwerk.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Tanzende Waffen:

Diener beleben (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Standard-Aktion einem unbelebten Gegenstand Leben einhauchen. Dies funktioniert wie *Gegenstände beleben* mit deiner Stufe als Kleriker als Zauberstufe. Du kannst diese Fähigkeit einmal täglich ab der 8. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Kleriker ein weiteres Mal täglich einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 7 – *Begrenzter Wunsch*, 8 – *Beliebiges Verwandeln*.

Unterdomäne der Liebe

Hauptdomäne: Verzauberung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hauch der Benommenheit:

Bewunderung (ÜF): Du kannst mit einer Augenblicklichen Aktion einen Nah- oder Fernkampfangriff von dir abwenden. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Heiligtum*, jedoch nur gegen einen einzelnen Angriff. Du musst sie einsetzen, nachdem ein Angriff gegen dich erklärt, aber bevor der Wurf ausgeführt wurde. Dem Angreifer steht ein Willenswurf zu, um den Effekt aufzuheben. Sollte der Angreifer mehr als einen Angriff in einer Runde ausführen können, ist nur ein Angriff von dieser Fähigkeit betroffen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Fesseln*, 8 – *Fröhliche Gelassenheit**.

Unterdomäne des Lichts

Hauptdomäne: Sonne.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Segnung der Sonne:

Blendendes Aufblitzen (ÜF): Du kannst mit einer Standard-Aktion einen Lichtblitz aus deinem Heiligen Symbol oder deinem Göttlichen Fokus abgeben. Dieses kräftige Licht reicht 6 m weit. Kreaturen mit weniger TW als deine Stufe als Kleriker, denen kein Zähigkeitswurf gelingt, erblinden für 1W4 Runden. Darüber hinaus sind alle Kreaturen im Wirkungsbereich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker benommen (Minimum 1). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Feenfeuer*, 3 – *Tageslicht*.

Unterdomäne der Lust

Hauptdomäne: Verzauberung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Bezauberndes Lächeln:

Falsche Liebe (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du mit einer Standard-Aktion eine Kreatur innerhalb von 9 m dazu bringen, dass sie versucht, dir zu gefallen. Der Kreatur steht ein Willenswurf zu, um den Effekt aufzuheben. Bei einem Misserfolg greift sie entweder für 1 Runde deine Feinde an, gibt dir ihren wertvollsten Gegenstand oder wirft sich dir zu Füßen und kriecht für 1W4 Runden (nach Wahl des SL). Du kannst diese Fähigkeit auf der 8. Stufe einmal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal am Tag für jeweils vier weitere deiner Stufen als Kleriker. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Hauch des Stumpfsinn*, 4 – *Verwirrung*.

Unterdomäne der Meere

Hauptdomäne: Wasser.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Eiszapfen:

Welle (ÜF): Du kannst als Standard-Aktion eine mächtige Welle herbeirufen, welche eine Kreatur zu dir hin oder von dir weg bewegt. Mache hierzu einen Kampfmanöverwurf gegen das Ziel, bei dem du deine Stufe als Kleriker und deinen WE-Modifikator als KMB verwendest. Bei Erfolg bewegst du das Ziel, als hättest du einen Ansturm oder das Kampfmanöver Zerren ausgeführt. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Wellenritt**, 3 – *Auf Wasser gehen*, 9 – *Tsunami**.

Unterdomäne der Metalle

Hauptdomäne: Erde.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Säuregeschoss:

Metallfaust (ÜF): Du kannst deine Fäuste mit einer Schnellen Aktion für 1 Runde in Metall verwandeln, so dass deine

waffenlosen Angriffe 1W6 Punkte Wuchtschaden + deinen ST-Modifikator verursachen. Diese Angriffe provozieren keine Gelegenheitsangriffe. Solltest du mit beiden Fäusten zuschlagen, gelten die Regeln für den Kampf mit zwei Waffen. Darüber hinaus ignorieren die waffenlosen Schläge automatisch bei Gegenständen jede Härte von 10 oder weniger. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Metall erhitzen*, 6 – *Eisenwand*, 8 – *Eiserner Körper*.

Unterdomäne des Mordes

Hauptdomäne: Tod.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Umarmung des Todes:

Tödlicher Schlag (ÜF): Ab der 8. Stufe werden von dir benutzte Waffen von der Macht des Todes erfüllt. Wenn du einen kritischen Treffer mit einer Nah- oder Fernkampfwaffe bestätigst, verursachst du zusätzlichen Blutungsschaden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker. Du kannst diese Fähigkeit ab der 8. Stufe einmal täglich anwenden und ein weiteres Mal für alle weiteren vier Stufen als Kleriker.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Schärfen*, 5 – *Ersticken**, 9 – *Massen-Ersticken**.

Unterdomäne der Mühen

Hauptdomäne: Handwerk.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Tanzende Waffe:

Aura der Wiederholung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine Aura der Wiederholung mit einem Radius von 9 m für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker erzeugen. Alle Gegner innerhalb der Aura müssen in jeder Runde einen Willenswurf schaffen, oder müssen die Aktion der letzten Runde wiederholen (sofern dies möglich ist). Kreaturen, die in der letzten Runde angegriffen haben, greifen erneut an, können jedoch neue Ziele bestimmen. Kreaturen, die sich in der letzten Runde bewegt haben, müssen sich erneut bewegen, können jedoch die Richtung wechseln. Kreaturen, die in der letzten Runde einen Trank zu sich genommen haben, müssen dies erneut tun, selbst wenn sie aus einer leeren Flasche zu trinken versuchen. Aktionen die nicht erfolgreich wiederholt werden können (beispielsweise weil alle Zauber verbraucht wurden), gehen verloren, die betroffene Kreatur führt jedoch die dafür erforderlichen Bewegungen aus. Die Runden dieser Fähigkeit müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Befehl*, 5 – *Wellen der Entkräftung*, 7 – *Wellen der Erschöpfung*.

Unterdomäne der Nacht

Hauptdomäne: Dunkelheit.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hauch der Dunkelheit:

Nachtjäger (ÜF): Du kannst mit einer Standard-Aktion mit den Schatten der Nacht verschmelzen und so nahezu unsichtbar werden. Solange du dich in einem Bereich mit schwachen Lichtverhältnissen aufhältst, bist du für Kreaturen ohne Dunkelsicht unsichtbar (wie bei *Unsichtbarkeit*). Dies hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker an (Minimum 1). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Schlaf*, 6 – *Albtraum*.

Unterdomäne der Proteaner

Hauptdomäne: Chaos.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Chaosklinge. Proteaner sind ein Volk chaotisch neutraler Externarer (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*).

Aura des Chaos (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du dich mit einem Feld wilder Energien umgeben, welche sich als 9 m Aura für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker manifestieren. Alle Feinde innerhalb der Aura müssen zu Beginn ihres Zuges eine Art von Aktion (Angriff, Zauber, Bewegung, Benutzen eines Gegenstandes oder Nutzen einer besonderen Fähigkeit) ankündigen und einen Willenswurf ablegen. Bei einem Fehlschlag müssen sie eine andere Aktion als die angekündigte ausführen. Bei Gelingen müssen sie die angekündigte Aktion ausführen. Kreaturen können nur Aktionen ankündigen, die ihnen auch möglich sind.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Schwächere Verwirrung*, 3 – *Standort vortäuschen*, 6 – *Bindender Ruf* (nur Proteaner).

Unterdomäne des Rauches

Hauptdomäne: Feuer.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Feuerpfeil:

Rauchwolke (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kannst du eine Rauchwolke mit einem Radius von 1,50 m innerhalb von 9 m erschaffen. Kreaturen im Inneren der Wolke erleiden einen Malus von –2 auf ihre Angriffs- und Wahrnehmungswürfe. Dies gilt solange sie sich in der Wolke aufhalten sowie eine weitere Runde, nachdem sie die Wolke verlassen haben. Kreaturen in der Wolke verfügen über Tarnung gegenüber Angriffen von Gegnern, die sich nicht auf einem benachbarten Feld befinden. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Feuerwerk*, 3 – *Stinkende Wolke*.

Unterdomäne der Reinheit

Hauptdomäne: Schutz.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Aura des Schutzes:

Reinigende Berührung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du eine bereitwillige Kreatur mit göttlicher Macht berühren und ihr einen Rettungswurf gegen jeden gegenwärtig auf sie einwirkenden Effekt ermöglichen. Der SG dieses Rettungswurfes entspricht dem ursprünglichen SG des Effektes. Jeder erfolgreiche Rettungswurf beendet den entsprechenden Effekt. Die Kreatur kann sich entscheiden, auf einen oder mehrere Rettungswürfe, von auf ihr liegenden Effekten, zu verzichten. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag ab der 8. Stufe einsetzen sowie jeweils ein weiteres Mal ab der 14. und 20. Stufe.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Schutz vor Bösem, Schutz vor Chaos, Schutz vor Gutem, Schutz vor Ordnung*, 3 – *Blind- oder Taubheit heilen*, 5 – *Buße*.

Unterdomäne der Revolution

Hauptdomäne: Befreiung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Ruf der Freiheit:

Überredungskunst (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie oder Einschüchtern wiederholen und das bessere Ergebnis wählen. Du kannst diese Fähigkeit auf der 8. Stufe einmal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal alle weiteren zwei Stufen als Kleriker.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Fesseln*, 6 – *Symbol der Überredung*.

Unterdomäne des Schicksals

Hauptdomäne: Glück.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Gunst des Schicksals:

Fäden ziehen (ÜF): Ab der 8. Stufe kann du eine Kreatur in deiner Sichtlinie zwingen, einen Wurf zu wiederholen, ehe das Ergebnis offenbart wird. Das Ergebnis des zweiten Wurfes muss genommen werden, selbst wenn es schlechter ist. Die kannst ab der 8. Stufe diese Fähigkeit einmal am Tag anwenden und ein weiteres Mal für alle weiteren sechs Stufen als Kleriker.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Vorahnung*, 3 – *Glück ausborgen**.

Unterdomäne der Schutzzeichen

Hauptdomäne: Runen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Zauberrune:

Schutzrune (ÜF): Ab der 6. Stufe kann dich eine Kreatur, sobald sie durch eine deiner Runen der Entladung Schaden nimmt, für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker nicht mehr angreifen (ähnlich der Wirkung des Zaubers *Heiligtum*), außer ihr gelingt ein Willenswurf. Diese Fähigkeit wird als Augenblickliche Aktion eingesetzt, sobald deine Rune der Entladung ausgelöst wird. Sie schützt dich jedoch nicht vor Flächenangriffen oder –effekten. Ab der 8. Stufe kannst du diese Fähigkeit einmal am Tag einsetzen und jeweils ein weiteres Mal ab der 14. und 20. Stufe.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Arkanes Schloss*, 4 – *Dimensionsanker*, 6 – *Wächter und Hüter*.

Unterdomäne der Seelen

Hauptdomäne: Ruhe.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Sanfter Schlaf:

Hauch der Geisterwelt (ÜF): Mit einer Berührung kannst du eine Waffe befähigen, körperlose Kreaturen zu treffen. Die Waffe fügt körperlosen Wesen halben Schaden zu. Sollte es sich um eine magische Waffe handeln, fügt sie vollen Schaden zu. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker an. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Tote beleben*, 6 – *Schutzhülle gegen Lebendes*, 9 – *Seelenfalle*.

Unterdomäne der Sprachen

Hauptdomäne: Runen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Zauberrune:

Rune verschieben (ÜF): Ab der 6. Stufe kannst du mit einer Schnellen Aktion die Position einer deiner Runen der Entladung innerhalb von 9 m verändern. Du kannst diese Rune auf einem dir benachbarten Feld platzieren, selbst wenn dieses von einer anderen Kreatur belegt sein sollte.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Sprachen verstehen*, 2 – *Sprache weitergeben**, 3 – *Zungen*, 5 – *Telepathisches Band*.

Unterdomäne der Stürme

Hauptdomäne: Wetter.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Herr der Blitze:

Aura des Sturmwindes (ÜF): Ab der 6. Stufe kannst du dich mit einer Aura der Stürme mit einem Radius von 9 m umgeben, welche deine Feinde behindert. Kreaturen innerhalb dieser Aura ist kein 1,50 m-Schritt möglich. Für Feinde ist jedes Feld, welches sie näher an dich heranbringt, schwieriges Gelände, sie können sich aber in alle anderen Richtungen normal bewegen. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl an Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 5 – *Gewittersturm herbeirufen*, 6 – *Scirocco**.

Unterdomäne des Tages

Hauptdomäne: Sonne.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Nimbus des Lichts:

Morgendämmerung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du ein einzelnes Wesen in den Zustand versetzen, als hätte es sich gerade 8 Stunden ausgeruht. Der Einsatz dieser Fähigkeit benötigt 10 Minuten. Solltest du unterbrochen werden, musst du zwar erneut beginnen, die Anwendung ist jedoch nicht verloren. Nach diesen zehn Minuten erhält das von dir berührte, bereitwillige Ziel Trefferpunkte entsprechend einer durchgeschlafenen Nacht zurück und macht neue Rettungswürfe gegen Effekte, die jeden Tag einen Rettungswurf verlangen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf erleidet das Ziel jedoch keine negativen Auswirkungen, die ansonsten eintreten würden, wenn der Rettungswurf am regulären darauffolgenden Tag fehlgeschlagen wäre. Ein erfolgreicher Rettungswurf zählt jedoch und entfernt, sofern möglich, eine der negativen Auswirkungen. Du kannst diese Fähigkeit ab der 8. Stufe einmal täglich nutzen und ein weiteres Mal für alle weiteren zwei Stufen als Kleriker.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Dauerhafte Flamme*, 3 – *Tageslicht*.

Unterdomäne der Taktik

Hauptdomäne: Krieg.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Schlachtenwut:

Initiative ergreifen (ÜF): Wenn deine Verbündeten und du Initiativewürfe ausführen müssen, kannst du einem Verbündeten innerhalb von 9 m einen zweiten Wurf ermöglichen. Er darf sich für eines der beiden Ergebnisse entscheiden, muss dies jedoch tun, bevor die Ergebnisse der anderen Teilnehmer offenbart werden. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Beistand*, 5 – *Mächtiger Befehl*, 8 – *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen*.



Unterdomäne der Täuschung

Hauptdomäne: Tricks.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Nachahmungstäter:

Plötzliches Teleportieren (ZF): Von einem Moment zum anderen kannst du an einer anderen Stelle erscheinen. Als Augenblickliche Aktion, nachdem dich ein Nahkampfangriff verfehlt hat, kannst du bis zu 3 m weit an einen Ort teleportieren, den du sehen kannst. Dieser Ort muss sich in der Reichweite des Wesens befinden, dass dich angegriffen hat. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Spiegelbilder*, 7 – *Projiziertes Ebenbild*.

Unterdomäne der Teufel

Hauptdomänen: Böses, Ordnung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hauch des Bösen oder Hauch der Ordnung. Teufel sind rechtschaffen böse Externare (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*).

Verderbnis der Hölle (ÜF): Mit einem Berührungsangriff im Nahkampf kannst du eine Kreatur empfänglicher für die Verderbnis der Hölle werden lassen. Berührte Kreaturen erhalten einen Malus von –2 auf alle Rettungswürfe und müssen konkurrierende Würfe zweimal durchführen, wobei sie stets das schlechtere Ergebnis nehmen müssen. Dieser Effekt hält für eine Anzahl Runden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker an (Minimum +1). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Befehl*, 3 – *Einflüsterung*, 6 – *Bindender Ruf* (nur Teufel).

Unterdomäne des Untodes

Hauptdomäne: Tod.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Blutige Hand:

Todeskuss (ÜF): Mit einem Berührungsangriff im Nahkampf kannst du einer Kreatur verschiedene Eigenschaften untoter Kreaturen verleihen. Berührte Kreaturen gelten als untot im Hinblick auf Effekte, die durch positive und negative Energie Schaden heilen oder verursachen. Der Effekt hält für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker (Minimum 1) an. Er wirkt sich jedoch nicht auf die Talente Untote befehligen oder Untote vertreiben auf. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Ghulgriff*, 4 – *Entkräftung*, 9 – *Entzug von Lebenskraft*.

Unterdomäne der Unvermeidbaren

Hauptdomäne: Ordnung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hauch der Ordnung. Unvermeidbare sind ein Volk rechtschaffen neutraler Externare (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*).

Befehl (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einer Kreatur eine emotionslose und dennoch nicht verweigerbare Anweisung geben, wie beim gleichnamigen Zauber *Befehl*. Ein erfolgreicher Willenswurf hebt den Effekt auf. Du kannst eine Kreatur nur einmal am Tag zum Ziel dieser Fähigkeit machen. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Untote befehligen*, 5 – *Mächtiger Befehl*, 6 – *Bindender Ruf* (nur Unvermeidbare).

Unterdomäne des Verlustes

Hauptdomäne: Dunkelheit.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Augen der Dunkelheit:

Aura des Vergessens (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du täglich eine 9 m Aura des Vergessens für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker erzeugen. Die Runden müssen nicht aufeinander folgen. Von dir ausgewählte Kreaturen innerhalb dieser Aura müssen einen Willenswurf schaffen oder haben keine Erinnerung an die Zeit, welche sie innerhalb der Aura verbracht haben. Zauberkundige verlieren zudem in jeder Runde einen ihrer vorbereiteten Zauber, beginnend mit den Zaubern des 1. Grades (aufsteigend bis zum 9. Grad). Zauberkundigen ist in jeder Runde ein zusätzlicher Rettungswurf erlaubt, um den Verlust eines Zaubers zu verhindern.

Ersatzdomänenzauber: 5 – *Entkräftung*, 6 – E*rinnerung verändern*, 9 – *Entzug von Lebenskraft*.

Unterdomäne der Verteidigung

Hauptdomäne: Schutz.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Hauch der Resistenz:

Ablenkende Aura (ÜF): Einmal am Tag kannst du dich mit einer 6 m Aura für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufen als Kleriker umgeben. Verbündete in dieser Aura erhalten einen Ablenkungsbonus von +2 auf ihre RK und KMV.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Schild*, 2 – *Rindenhaut*, 7 – *Angriff zurückwerfen**.

Unterdomäne der Verwesung

Hauptdomäne: Pflanzen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Dornenrüstung:

Aura der Verwesung (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du dich mit einer verwesenden Aura umgeben. Der Radius beträgt 9 m. Innerhalb dieser Aura verfault das Fleisch aller lebenden Kreaturen, wodurch sie in jeder Runde 1W6 Schadenspunkte erleiden (du selbst bist von dieser Wirkung ausgenommen). Darüber hinaus erleiden die Opfer in jeder Runde, die sie sich in der Aura aufhalten, einen kumulativen Malus von –1 auf ihren Stärkewert. Dieser Malus verringert sich außerhalb der Aura für jede Runde um –1, wächst aber wieder an, sollten sie die Aura erneut betreten. Pflanzenwesen nehmen in jeder Runde 2W6 Schadenspunkte. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Ansteckung*, 4 – *Vergiften*, 6 – *Leid*.

Unterdomäne des Wachstums

Hauptdomäne: Pflanzen.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Holzfaust:

Vergrößern (ÜF): Als Schnelle Aktion kannst du dich selbst für eine Runde lang vergrößern, als wärst du das Ziel von *Person vergrößern*. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 1 – *Person vergrößern*, 5 – *Gerechte Macht*.

Unterdomäne der Wiederbelebung

Hauptdomäne: Heilung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Segen des Heilers:

Geschenk des Lebens (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du mit einer Berührung eine innerhalb der letzten Minute verstorbenen Kreatur einige wenige Augenblicke des Lebens schenken. Die tote Kreatur kehrt für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker ins Leben zurück. Sie besitzt Trefferpunkte in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker. Alle Zauber, Zustände und Leiden, die sie vor ihrem Tod betroffen haben, wirken weiter. Nach Ablauf der Zeit stirbt die Kreatur erneut. Die Kreatur kann frei entscheiden, was sie während der Wirkungsdauer der Fähigkeit tut, du hast dabei keinerlei Kontrolle über sie. Du kannst diese Fähigkeit auf der 8. Stufe einmal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal für jede weitere vierte Stufe.

Ersatzdomänenzauber: 5 – *Tote erwecken*, 7 – *Auferstehung*, 9 – *Wahre Auferstehung*.

Unterdomäne der Wildheit

Hauptdomäne: Stärke.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Kraftschub:

Wilder Hieb (ÜF): Du kannst einen Angriff zu einem Wilden Hieb erklären. Falls du triffst, verursachst du zusätzlichen Schaden in Höhe deiner halben Stufe als Kleriker (Minimum +1). Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber: 3 – *Wut*, 6 – *Massen-Bärenstärke*.

Unterdomäne des Windes

Hauptdomäne: Luft.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Blitzschlag:

Windstoß (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einen Windstoß in einer 9 m Linie entfesseln. Mache einen Kampfmanöverwurf gegen jede Kreatur innerhalb der Reichweite, mit deiner Zauberstufe als Grund-Angriffsbonus und deinem WE-Modifikator statt deines ST-Modifikators. Behandle das Ergebnis wie einen Ansturm. Du kannst diese Fähigkeit täglich in Höhe deines WE-Modifikators +3 einsetzen.

Ersatzdomänenzauber:
1 – *Windgeflüster*, 6 – *Windwandeln*,
9 – *Winde der Vergeltung**.

Unterdomäne der Wolken

Hauptdomäne: Luft.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Elektrizitätsresistenz:

Donnerwolke (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du als Standard-Aktion eine Sturmwolke herbeizaubern. Diese Fähigkeit funktioniert wie *Nebelwolke*, nur dass Kreaturen im Inneren der Wolke taub werden und jede Runde durch Donner und Blitze 2W6 Punkte Elektrizitätsschaden nehmen. Sobald du sie erschaffen hast, kannst du dich darauf konzentrieren, die Wolke in jeder Runde bis zu 9 m weit zu bewegen. Du kannst diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Ersatzdomänenzauber: 4 – *Fester Nebel*, 9 – *Sturm der Vergeltung*.

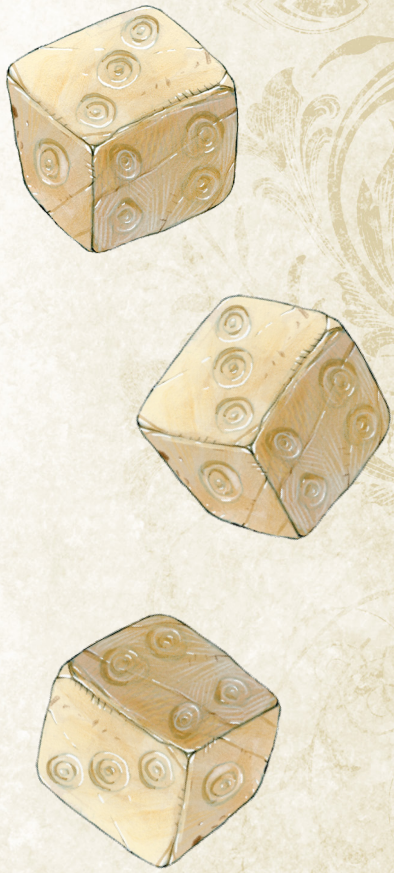
Unterdomäne der Wut

Hauptdomäne: Zerstörung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Aura der Zerstörung:

Kampfrausch (ÜF): Ab der 8. Stufe kannst du dich täglich wie ein Barbar für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Stufe als Kleriker in einen furchtbaren Kampfrausch hineinsteigern. Auf der 12. und 16. Stufe kannst du eine Kampfrauschkraft auswählen. Du kannst keine Kraft auswählen, die eine Stufenvoraussetzung aufführt. Für alle stufenabhängigen Effekte der Kampfrauschkräfte gilt ansonsten deine halbe Stufe als Kleriker als Stufe des Barbaren. Falls du Stufen als Barbar besitzt addieren sich die Runden des Kampfrausches aus dieser Kraft zu denen aus den Stufen des Barbaren.

Ersatzdomänenzauber: 2 – *Bärenstärke*, 6 – *Mondsucht**.



Magier

Magier zwingen der Realität durch sorgfältige Studien ihren Willen auf. Sie verändern ganze Welten mit nichts außer ihrem scharfen Intellekt und uraltem Wissen, wodurch sie das Sprichwort „Die Feder ist mächtiger als das Schwert" verkörpern. Bei ihrer Suche, die grundlegenden Gesetze der Existenz zu ergründen und zu verändern, konzentrieren sich viele Magier auf ein Spezialgebiet. Im Folgenden werden verschiedene neue Schulen der Magie vorgestellt, die dir dabei helfen sollen, die arkanen Forschungen deines Magiers deinen Wünschen anzupassen.

Elementarmagieschulen

Statt sich auf eine der üblichen acht Schulen der Magie zu spezialisieren, kann sich der Magier auch auf eine der vier Schulen der Elemente konzentrieren. Wie bei einer normalen arkanen Schule erhält er auch bei einer elementaren arkanen Schule verschiedene Fähigkeiten und einen Bonuszauberplatz für jeden Zaubergrad, den er wirken kann. Dieser Bonuszauberplatz muss für einen Zauber von der Liste der Zauber der Elementarmagieschulen genutzt werden (siehe Kapitel 5). Anders als bei einer normalen Schule muss der Magier jedoch das dem seinem Element entgegengesetzte Element als Verbotene Schule wählen (Luft ist Erde und Feuer ist Wasser entgegengesetzt). Er braucht jedoch keine zweite Schule als Verbotene Schule auszuwählen. Ein Zauber der Verbotenen Schule belegt wie üblich zwei Zauberplätze desselben Grades des betroffenen Zaubers.

Elementarmagieschule der Erde

Der Elementarmagier der Erde bezieht seine Fähigkeiten aus dem Stein um ihn herum. Er formt und zerbricht ihn und zwingt ihm seinen Willen auf. Er kann ihn nutzen, um sich zu verteidigen, oder ihn einsetzen, um seine Feinde zu zermalmen.

Bodenüberlegenheit (ÜF): Der Magier erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine KMV gegen Kampfmanöver der Arten Ansturm, Versetzen und Zerren, solange er den Boden berührt. Dieser Bonus steigt für jeweils fünf Stufen als Magier um weitere +1. Darüber hinaus erhält er einen Verständnisbonus von +1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe, wenn er und sein Gegner den Boden berühren. Ab der 20. Stufe blockieren Erde und Steine die Schusslinie seiner Zauber nicht mehr, wohl aber noch seine Sichtlinie.

Säurewolke (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier für 1 Runde eine Wolke säurehaltiger Dämpfe mit einem Radius von 1,50 m innerhalb von 9 m erschaffen. Diese Wolke verursacht bei allen Wesen in ihrem Inneren 1W6 Punkte Säureschaden + 1 Punkt für jeweils zwei Stufen als Magier und lässt sie für 1 Runde kränkeln. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Magiers + des IN-Modifikators des Magiers hebt das Kränkeln auf und halbiert den Schaden. Kreaturen, die ihren Zug im Inneren der Wolke beginnen, können diese ohne Mali verlassen, wohingegen Wesen, welche die Wolke betreten, betroffen sind. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Durch Erde gleiten (ÜF): Ab der 8. Stufe besitzt der Magier die Fähigkeit, durch Erde, Dreck und Stein für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier gleiten zu können. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Er kann dabei nur natürlich Substanzen durchqueren und nicht bearbeiteten Stein oder verarbeitete Erde. Sollte er sich bei Ablauf der Zeit noch in der Erde befinden, wird er an seinen Ausgangspunkt zurückgeschleudert, nimmt 4W6 Schadenspunkte und ist für 1 Runde betäubt. Er hinterlässt weder ein Loch, noch einen Tunnel oder sonstige Anzeichen seiner Gegenwart. Er kann jedoch durch Erschütterungssinn wahrgenommen werden.

Elementarmagieschule des Feuers

Der Elementarmagier des Feuers sieht um sich herum eine Welt, die dazu geschaffen ist, in Brand gesetzt zu werden. Er nutzt das Feuer, um seine Gegner damit zu verschlingen. Er hat auch gelernt, dass die Flammen reinigen und schützen können, wenn sie richtig kontrolliert werden.

Feuerüberlegenheit (ÜF): Der Magier erhält Feuerresistenz 5. Auf der 10. Stufe steigt seine Resistenz auf 10. Ab der 20. Stufe ist er immun gegen Feuerschaden. Wenn er sich höchstens 1,50 m von einer Flamme entfernt befindet, die mindestens einem Lagerfeuer entsprechen muss, kann er sich mit einer Schnellen Aktion für 1 Runde in Flammen hüllen. Jeder Angreifer, der eine Nahkampfwaffe ohne Reichweite oder einen waffenlose Angriff ohne Reichweite gegen ihn einsetzt, erleidet Feuerschaden in Höhe seiner halben Stufe als Magier (Minimum 1).

Flammenstrahl (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier einen 6 m langen Flammenstrahl aussenden. Jeder in seinem Weg erhält 1W6 Punkte Feuerschaden + 1 Punkt für jeweils zwei Stufen als Magier. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Magiers + dem IN-Modifikator des Magiers halbiert den Schaden. Kreaturen, deren Rettungswurf misslingt, fangen Feuer und nehmen in der Folgerunde 1W6 Punkte Feuerschaden. Sie können diesen Schaden durch einen Reflexwurf gegen SG 15 vermeiden, indem sie als Volle Aktion die Flammen löschen. Wenn sie sich auf dem Boden wälzen, erhalten sie einen Situationsbonus von +2 auf den Rettungswurf. Die Kreatur mit Wasser zu übergießen, löscht das Feuer automatisch. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Tanzende Flamme (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier mit einer Standard-Aktion Flammen nach seinen Vorstellungen formen. Er kann jedes nichtmagische Feuer um bis zu 9 m weit bewegen. Das Feuer benötigt dazu jedoch neue brennbare Materialien an der neuen Position oder erlischt innerhalb 1 Runde. Alternativ kann er jeden Feuerzauber, den er mit einer Wirkungsdauer von Augenblicklich wirken kann, verändern, indem er eine beliebige Anzahl von Feldern des Wirkungsbereiches des Zaubers unbetroffen lässt. Sollte der Feuerzauber eine längere Wirkungsdauer als Augenblicklich haben, kann er den Zauber innerhalb der Reichweite umplatzieren (dies wird behandelt, als hätte er den Zauber gerade erst gewirkt, jedoch verändert sich die verbleibende Wirkungsdauer nicht). Der Magier kann mit dieser Fähigkeit nur auf Zauber einwirken, die er selbst gewirkt hat. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seiner halben Stufe als Magier einsetzen.

Elementarmagieschule der Luft

Der Elementarmagier der Luft bedient sich der Mächte des Windes, des Himmels, der Wolken und der Blitze, um seine

Gegner zu verwirren und zu vernichten, während er ungehindert umherfliegt.

Luftüberlegenheit (ÜF): Der Magier erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Fliegen. Dieser Bonus steigt für jeweils 5 Stufen als Magier um weitere +1. Darüber hinaus kann er nach Belieben *Federfall* wirken. Ab der 5. Stufe kann er auf sich beliebig oft *Schweben* wirken. Ab der 10. Stufe kann er auf sich selbst beliebig oft *Fliegen* wirken. Ab der 20. Stufe wird jeder seiner Fertigkeitswürfe auf Fliegen behandelt, als hätte er eine natürliche 20 gewürfelt.

Blendender Blitz (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier einen elektrischen Blitz auslösen. Dieser Blitz verursacht bei allen Kreaturen innerhalb von 1,50 m 1W6 Punkte Elektrizitätsschaden + 1 Punkt für jeweils zwei Stufen als Magier und blendet sie zusätzlich für 1W4 Runden. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Magier + IN-Modifikator des Magiers hebt den Effekt auf. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Zyklon (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier sich mit einer Standard-Aktion mit einem stürmischen Luftwirbel umgeben. Dieser Wirbel hat einen Radius von 3 m und eine maximale Höhe von 3 m für jede Stufe des Magiers. Jeder Fernkampfangriff, der diesen Wirbel passiert, verfehlt automatisch sein Ziel. Jedes Wesen, das durch den Wirbel hindurch fliegt, muss einen Fertigkeitswurf auf Fliegen bestehen, um nicht abzustürzen und Sturzschaden zu erleiden (es kann in diesem Fall keinen Fertigkeitswurf auf Fliegen machen, um den Fallschaden zu reduzieren). Kreaturen am Boden können den Wirbel nur durchqueren, wenn ihnen ein Stärkewurf gegen SG 10 + die Zauberstufe des Magiers gelingt. Der Wirbel ist kaum erkennbar und kann nur durch einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung gegen SG 15 bemerkt werden. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Elementarmagieschule des Wassers

Der Elementarmagier des Wassers gewinnt seine Magie aus den Tiefen des Meeres. Seine Kraft ist ebenso fließend, und zerschmettert seine Feinde mit mächtigen Wellen oder schwächt sie durch zeitlose Erosion.

Wasserüberlegenheit (ÜF): Der Magier erhält einen Verbesserungsbonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Dieser Bonus steigt für jeweils 5 Stufen als Magier um weitere +1. Darüber hinaus kann der Magie für eine Anzahl von Runden in Höhe seines vierfachen Konstitutionswertes den Atem anhalten, ehe er Würfe gegen Ertrinken ausführen muss. Auf der 10. Stufe erhält er eine Schwimm-Bewegungsrate entsprechend seiner Grundbewegungsrate. Ab der 20. Stufe gilt das Ergebnis jedes Fertigkeitswurfes auf Schwimmen als natürliche 20.

Kälteexplosion (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier eisige Kälte ausstrahlen. Alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m gelten für 1 Runde als Wankend und erleiden 1W6 Punkte Kälteschaden + 1 Punkt für jeweils zwei Stufen als Magier. Ein erfolgreicher Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Magiers + dem IN-Modifikator des Magiers hebt das Wanken auf und halbiert den Schaden. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Woge (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier eine Welle aus Wasser erschaffen, die sich von seinem Standort aus mit einer Geschwindigkeit von 9 m in der Runde in eine von ihm gewählt Richtung fortbewegt. Kreaturen, die von dieser Woge erfasst werden, werden zu Boden geworfen und weggedrückt. Der Magier führt einem Zauberstufenwurf gegen die KMV jeder betroffenen Kreatur aus. Sollte der Wurf die KMV eines Wesens um 5 oder mehr übertreffen, wird es während der Bewegung der Welle in dieser Runde von ihr fortgetragen. Sollte sich die Kreatur zu Beginn der Runde des Magiers, wenn sich auch die Welle fortbewegt, auf demselben Feld wie die Welle befinden, erhält der Magier einen Bonus von +5 auf seinen Zauberstufenwurf. Fortgetragene Kreaturen können sich in ihrem Zug von der Welle wegbewegen, sofern ihnen ein Stärkewurf gegen SG 10 + ½ Stufe als Magier + IN-Modifikator des Magiers gelingt. Während der Zeit, in der sie sich mit der Welle ein Feld teilen, können sie nicht atmen. Die Welle hat eine Höhe von bis zu 6 m und eine Breite von bis zu 1,50 m für jede Stufe des Magiers. Nicht magische Feuer werden von ihr automatisch bei Kontakt gelöscht, magische Feuereffekte sind nicht betroffen. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Stufe als Magier einsetzen.

UNTERSCHULEN

Magier können sich auf eine Schule der Magie spezialisieren (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 63–99). Sie sind dann bekannt als Bannwirker BAN; Beschwörer BES; Illusionist ILL; Nekromant NEK; Seher SEH; Thaumaturg THA; Verzauberer VZB; Wandler WAN. Diese Spezialisten können sich entscheiden, ihre Studien noch weiter zu fokussieren: Sie wählen anstelle ihrer bisherigen spezialisierten Schule (Hauptschule) eine der unten vorgestellten Unterschulen. Sie behalten bei der Auswahl Ihrer Unterschule ihre bisherigen Bonuszauber und müssen wie üblich zwei ihnen verbotene Schulen auswählen. Die Unterschule verändert jedoch eine oder mehrere ihrer Fähigkeiten, die sie durch ihre arkane Hauptschule erhalten. Ein Magier muss alle Ersatzfähigkeiten nehmen, die mit seiner Unterschule verbunden sind. Sobald er eine Unterschule ausgewählt hat, kann er sie nicht mehr nachträglich ändern.

Unterschule der Beeinflussung

Hauptschule: Verzauberung.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Hauch der Benommenheit und Aura der Verzweiflung:

Bezaubernder Hauch (ZF): Der Magier kann ein lebendes Wesen mit seiner Berührung verzaubern, sofern es nicht mehr Trefferwürfel besitzt als der Magier Stufen als Magier, sich im Kampf befindet oder dem Magier gegenüber feindselig eingestellt ist. Dem Ziel steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Magier + dem IN-Modifikator des Magiers zu, um den Effekt zu widerstehen. Bei einem Fehlschlag verhält es sich für eine Anzahl von Runden in Höhe der halben Stufe als Magier wie unter *Monster bezaubern* (Minimum 1). Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Gefühle formen (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier sich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier in eine Aura von 9 m Radius hüllen, welche emotionale Effekte entweder abblockt oder fördert. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Sollte er sich entscheiden, geschützt zu werden, erhalten er und alle Verbündeten innerhalb der Aura einen Moralbonus von

+4 auf ihre Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Zauber und Effekte. Darüber hinaus werden alle Furchteffekte um eine Kategorie verringert (Erschüttert hat keine Auswirkungen mehr, Verängstigt wird zu Erschüttert und Panisch zu Verängstigt). Sollte der Magier sich entscheiden, emotionale Einflüsse zu verstärken, erhalten Feinde innerhalb der Aura einen Malus von –2 auf ihre Rettungswürfe gegen geistesbeinflussende Zauber und Effekte.

Unterschule der Beimischung

Hauptschule: Hervorrufung.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Energiegeschoss und Elementarwand:

Vielseitige Hervorrufung (ÜF): Wenn der Magier einen Hervorrufungszauber wirkt, welcher Elektrizitäts-, Feuer, Kälte oder Säureschaden verursacht, kann er die Energieart des Zaubers in eine der anderen genannten ändern. Dies verändert die Art des Zaubers entsprechend der neuen Schadensart. Effekte, die keinen Schaden verursachen, bleiben unverändert, sofern die neue Energieart sie nicht aufheben (ein *Eissturm*, welcher Feuerschaden verursacht, könnte aufgrund von Rauchentfaltung immer noch einen Malus auf Wahrnehmungswürfe, nicht aber schwieriges Gelände verursachen). Die Entscheidung liegt beim SL. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Elementare Manipulation (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier eine Aura von 9 m erzeugen, welche magische Energie verwandelt. Er wählt eine Energieart aus: Elektrizität, Feuer, Kälte und Säure und eine zweite, in welche er die erste verwandeln will. Jede magische Quelle von Energie der ersten Art im Wirkungsbereich in Höhe einer Zauberstufe gleich oder weniger der Zauberstufe des Magiers, der die Energieart verändern möchte, wird in die gewählte Energieart umgewandelt. Dies umfasst auch übernatürliche Effekte von Kreaturen, deren Trefferwürfel nicht höher sind als es die Zauberstufe des Magiers ist. Beispielsweise kann er die eisige Odemwaffe eines Weißen Drachen (eine Übernatürliche Fähigkeit) verändern, nicht aber die feurige Berührung eines Feuerelementars (eine Außergewöhnliche Fähigkeit). Falls der Effekt nur teilweise von der Aura erfasst wird, wird auch nur der erfasste Teil verändert. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.

Unterschule der Erschaffung

Hauptschule: Hervorrufung.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Starke Zauber und Energiegeschoss:

Anhaltende Hervorrufung (ÜF): Jeder Hervorrufungszauber mit einer Wirkungsdauer größer als Augenblicklich, den der Magier wirkt, hält für eine Anzahl zusätzlicher Runden in Höhe seiner halben Stufe als Magier an (Minimum +1). Ab der 20. Stufe müssen alle Würfe, um seine Zauber zu bannen, zwei Mal gemacht werden, wobei der Gegner das schlechtere Ergebnis nehmen muss.

Winddiener (ZF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier einen Windstoß erschaffen, welcher einen ungetragenen Gegenstand (oder mehrere) oder einen Gegenstand in seinem Besitz bis zu 9 m in einer geraden Linie schleudert. Sollte der Magier eine Hand frei haben, kann er einen Gegenstand fangen, der auf ihn selbst geschleudert wurde. Gegenstände werden nicht kraftvoll genug geschleudert, um Schaden zu verursachen, allerdings können zerbrechliche Gegenstände wie alchemistische Waffen bei Kontakt mit einer Kreatur oder einer harten Oberfläche zerschellen. Um ein Wesen mit einem Gegenstand zu treffen, muss dem Magier ein Berührungsangriff im Fernkampf gelingen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Unterschule der Gegenzauber

Hauptschule: Bannzauber.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Schutz und Energieabsorption:

Zauber stören (ÜF): Auf der 1. Stufe erhält der Magier die Fähigkeit, mit einer Berührung Zauber zu stören. Mit einem Berührungsangriff im Nahkampf kann er um das Ziel ein störendes Feld für Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Stufe als Magier errichten (Minimum 1). Solange das Ziel sich in diesem Feld befindet, muss ihm neben jedem eventuell bereits erforderlichen Konzentrationswurf ein weiterer Konzentrationswurf gegen SG 15 + doppelter Grad des Zaubers gelingen, um einen Zauber wirken oder eine Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen zu können. Sollte ihm dieser Wurf nicht gelingen, ist der Zauber verloren. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Gegenzaubermeisterschaft (ÜF): Auf der 6. Stufe erhält der Magier das Bonustalent Verbesserter Gegenzauber. Er kann einmal am Tag versuchen, einen Zauber eines Gegners mit einer Augenblicklichen Aktion statt einer Vorbereiteten Aktion aufzuheben. Hierzu muss er einen Zauber verwenden, dessen Grad mindestens um 1 höher ist als der des Zaubers, den er kontern möchte. Der Magier kann diese Fähigkeit ab der 6. Stufe einmal am Tag verwenden und jeweils ein weiteres Mal am Tag alle vier weiteren Stufen.

Unterschule des Gestaltwandelns

Hauptschule: Verwandlung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Telekinetische Faust:

Kampfgestalt (ÜF): Mit einer Schnellen Aktion kann der Magier sich für 1 Runde eine einzelne natürliche Waffe wachsen lassen. Die Waffe hat einen Verbesserungbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe für jeweils vier Stufen des Magiers. Es kann sich um einen Klauen-, Biss- oder Durchbohrenangriff handeln, welcher normalen Schaden nach Größe des Magiers verursacht (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 302). Ab der 11. Stufe kann der Magier sich zwei natürliche Waffen wachsen lassen. Er kann sich mit dieser Fähigkeit weder zusätzliche Gliedmaßen, noch einen Schwanz wachsen lassen. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Unterschule der Kontrolle

Hauptschule: Verzauberung.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Bezauberndes Lächeln und Aura der Verzweiflung:

Willenskraft (ÜF): Der Magier kann von ihm bezauberten oder beherrschten Kreaturen innerhalb von 18 m auf telepathischem Wege Gedanken und Anweisungen zusenden, als sprächen sie



dieselbe Sprache. Ab der 11. Stufe können diese Kreaturen über die telepathische Verbindung antworten. Ab der 20. Stufe ist jede Kreatur, der ein Rettungswurf gegen einen gerade vom Magier gewirkten Zauber der Unterart Verzauberung fehlschlägt, dennoch von dem Effekt für 1 Runde betroffen, sofern der Zauber eine Wirkungsdauer besitzt, die mehr als 1 Runde beträgt.

Unwiderstehliche Aufforderung (ZF): Ab der 8. Stufe kann der Magier andere zwingen, ihm zu Diensten zu sein. Mit einer Standard-Aktion kann er versuchen, eine Kreatur zu beherrschen, als würde er *Monster beherrschen* einsetzen, allerdings darf die Kreatur nicht mehr Trefferwürfel besitzen als der Magier Stufen als Magier hat. Der Zielkreatur steht jede Runde ein Willenswurf gegen 10 + ½ Stufe des Magiers + dem IN-Modifikator des Magiers zu. Der Magier kann Kreaturen für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier beherrschen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen. Er muss sich mit einer Standard-Aktion konzentrieren, um die Kontrolle über eine beherrschte Kreatur zu behalten.

Unterschule des Lebens

Hauptschule: Nekromantie.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Macht über Untote und Grabeshauch:

Heilende Gnade (ÜF): Wann immer der Magier einen Zauber wirkt, der als Ziel eine Kreatur hat, Kreaturen in einem Wirkungsbereich betrifft oder einen Angriffswurf erfordert, kann er von dem Zauber betroffene Kreaturen für einen 1 Punkt pro Grad des Zaubers heilen. Diese Heilung kann beliebig unter den Zielen des Zaubers verteilt werden. Sollte der Magier sich entscheiden, einen Untoten zu heilen, so nimmt dieser stattdessen Schaden. Ab der 11. Stufe steigt der geheilte Schaden auf 2 Punkte pro Grad des Zaubers. Die Heilung geschieht beim Wirken des Zaubers und hat keine Auswirkungen auf Wesen, die den Wirkungsbereich des Zaubers betreten, wenn dieser bereits aktiv ist. Ab der 20. Stufe steigt der geheilt Schaden auf 3 Punkte pro Grad des Zaubers.

Essenz teilen (ZF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier seine Lebenskraft mit einem lebenden Wesen teilen, welches er berührt. Der Magier nimmt 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden + 1 Punkt für jeweils zwei Stufen als Magier. Er kann nicht so viel oder mehr nicht-tödlichen Schaden nehmen, als seine derzeitigen maximalen Trefferpunkte betragen (Schaden der darüber hinaus geht besitzt keine Wirkung). Der Empfänger erhält die gleiche Menge als temporäre Trefferpunkte (der

überschüssige Schaden zählt nicht). Diese Trefferpunkte halten für 1 Stunde an. Der Magier kann sich auf diese Weise nicht selbst temporäre Trefferpunkte verleihen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen. Diese Fähigkeit hat keine Wirkung, falls der Magier gegen nicht-tödlichen Schaden immun sein sollte.

Unterschule der Phantome

Hauptschule: Illusion.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Blendungsstrahl und Unsichtbarkeitsfeld:

Schrecken (ÜF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen, welcher dafür sorgt, dass die Zielkreatur von Albträumen geplagt wird, die nur für sie sichtbar sind. Anschließend provoziert die Kreatur dem Magier oder einem seiner Verbündeten gegenüber einen Gelegenheitsangriff (nach Wahl des Magiers). Kreaturen mit mehr Trefferwürfeln als der Magier Stufen als Magier besitzt, sind nicht betroffen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Plagende Aura (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier sich mit einer Aura von 9 m Radius für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier umgeben, welche seine Gegner mit Phantomen plagt. Die Runden müssen nicht aufeinander folgen. Gegner bewegen sich innerhalb der Aura nur mit ihrer halben Bewegungsrate, können keine Gelegenheitsangriffe ausführen und gelten als in die Zange genommen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Unterschule der Schatten

Hauptschule: Illusion.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Blendstrahl und Unsichtbarkeitsfeld:

Bindende Dunkelheit (ZF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier auf einen Gegner innerhalb 9 m als Berührungsangriff im Fernkampf ein Schattengewebe wirken, welches den Gegner für 1 Runde + 1 weitere Runde für jeweils fünf Stufen des Magiers verstrickt. Bei hellem Licht ist die Dauer halbiert (Minimum 1 Runde). Eine derart verstrickte Kreatur erhält Tarnung gegenüber Wesen ohne Dunkelsicht oder der Fähigkeit, in der Dunkelheit zu sehen, während andere Kreaturen ihr gegenüber wiederum über Tarnung verfügen. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Schattengänger (ZF): Ab der 8. Stufe kann der Magier mit einer Standard-Aktion diese Fähigkeit nutzen, um durch die Schattenebene zu reisen und wieder zu erscheinen. Er kann am Tag bis zu 9 m pro Stufe als Magier auf diese Weise entweder in einer Runde die Gesamte maximale Reichweite zurücklegen oder in mehreren kleinen Schattenschritten reisen. Die Bewegung muss jedoch in Einheiten von 1,50 m erfolgen und provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Durch die Schattenebene zu reisen, ist jedoch eine ungenaue Angelegenheit. Wenn der Magier wieder erscheint, erscheint er 1 Feld neben dem eigentlichen Ziel, wie nach den Regeln für Waffen mit Flächenwirkung (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 202). Sollte er auf diese Weise auf einem bereits besetzten Feld erscheinen, erscheint er stattdessen am nächstmöglichen Ort. Beim Wiedererscheinen ist der Magier in Schatten gehüllt und erhält für 1 Runde Tarnung wie durch *Verschwimmen*. Er kann andere bereitwillige Wesen mit sich nehmen, seine Begleiter verbrauchen aber ebenfalls einen gleichen Teil seiner Reisereichweite, erscheinen auch leicht abseits des anvisierten Zieles (dies wird für jedes Wesen einzeln festgestellt) und sind für 1 Runde in Schatten gehüllt, wodurch sie Tarnung erhalten.

Unterschule der Schöpfung

Hauptschule: Beschwörung.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Säuregeschoss und Dimensionsschritt:

Ausrüstung erschaffen (ÜF): Auf der 1. Stufe kann der Magier jeden Gegenstand erschaffen, der nicht mehr als 1 Pfund für je eine seiner Stufen als Magier wiegt. Dies erfordert eine Standard-Aktion. Der Gegenstand besteht für 1 Minute und verblasst dann, bzw. verschwindet, sollte er den Besitz des Magiers länger als 1 Minute verlassen. Einen Gegenstand mit bestimmten Eigenschaften zu erschaffen, könnte zudem nach Maßgabe des SL einen Fertigkeitswurfauf Handwerk erfordern. Der Gegenstand muss aus einfachen Materialien, wie Holz, Stein, Glas oder Metall bestehen und darf keine beweglichen Teile haben. Der Magier könnte mit dieser Fähigkeit einen Dolch erschaffen, aber keine Phiole mit alchemistischem Feuer. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Schöpferwille (ZF): Ab der 8. Stufe kann der Magier *Einfaches Trugbild* als Zauberähnliche Fähigkeit täglich in Höhe seiner halben Stufe als Magier wirken. Er kann stets immer nur ein *Einfaches Trugbild* aktiv haben, sollte er den Zauber erneut wirken, erlischt das vorherige Trugbild. Ab der 12. Stufe verbessert sich diese Fähigkeit zu *Höhere Erschaffung*.

Unterschule der Seher

Hauptschule: Erkenntniszauber.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Glück des Wahrsagers:

Sinne senden (ZF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier einen magischen Späher an einem Punkt innerhalb mittlerer Reichweite (30 m + 3 m pro Stufe des Magiers) platzieren, den er sehen und mit Effekten erreichen kann. Er kann durch den Späher für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Stufe als Magier (Minimum 1) sehen oder hören (aber nicht beides). Der Späher funktioniert ansonsten wie *Hellhören/Hellsehen* mit einer Zauberstufe in Höhe der Stufe des Magiers. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Unterschule der Teleportation

Hauptschule: Beschwörung.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Säuregeschoss:

Dimensionssprung (ÜF): Auf der 1. Stufe kann sich der Magier mit einer Schnellen Aktion an einen nahen Platz teleportieren, als würde er *Dimensionstür* benutzen. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff, der Magier muss jedoch seinen Zielpunkt sehen können. Außer seinem Vertrauten kann er niemanden mitnehmen. Die Reichweite dieser Fähigkeit beträgt 1,50 m für jeweils zwei Stufen als Magier. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Unterschule der Untoten

Hauptschule: Nekromantie.

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Grabeshauch:

Stärken (ZF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier eine untote Kreatur berühren und mit negativer Energie erfüllen. Der Untote erhält einen Unheiligen Bonus von +1 auf alle Angriffs- und Rettungswürfe sowie 1 temporären Trefferpunkt pro Trefferwürfel und einen Bonus von +2 auf seine Resistenz gegen Fokussieren. Der Bonus auf die Angriffs- und Rettungswürfe steigt um weitere +1 für jeweils 5 weitere Stufen des Magiers. Die Boni halten für eine Anzahl von Runden in Höhe der halben Stufe des Magiers an (Minimum 1 Runde). Die Boni und temporären Trefferpunkte werden sofort gebannt, sollte der Untote in den Wirkungsbereich von *Ort weihen* gelangen. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Unterschule der Verbannung

Hauptschule: Bannzauber

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Schutz und Energieabsorption:

Instabile Bande (ÜF): Auf der 1. Stufe kann der Magier mit einer Berührung die Bindungen unterbrechen, welche eine herbeigezauberte oder beschworene Kreatur auf dieser Ebene halten. Mit einem Berührungsangriff kann er eine solche Kreatur für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner halben Stufe als Magier (Minimum 1) erschüttert und wankend werden lassen.

Aura der Verbannung (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier eine Aura der Verbannung von 9 m erzeugen. Die Runden müssen nicht aufeinander folgen. Herbeigezauberte oder beschworene Wesen innerhalb der Aura müssen in jeder Runde einen Willenswurf bestehen, oder sind wankend, solange sie sich in der Aura aufhalten. Sollte einer Kreatur ein zweiter Willenswurf misslingen, wird sie auf ihre Heimatebene zurückgeschickt und der Zauber, welche sie herbeigezaubert hat, endet augenblicklich. Sollte dieser Zauber mehrere Kreaturen herbeigezaubert haben, sind nur die betroffen, deren Rettungswürfe gescheitert sind.

Unterschule der Verbesserung

Hauptschule: Verwandlung.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Telekinetische Faust und Form verändern:

Verbessern (ZF): Mit einer Standard-Aktion kann der Magier eine Kreatur berühren und ihr entweder einen Verbesserungsbonus von +2 auf ein einzelnes Attribut oder +1 auf ihre natürliche Rüstung verleihen. Letzteres ist kumulativ mit anderen natürlichen Rüstungsboni. Ab der 10. Stufe steigt der Attributsbonus auf +4. Der Bonus auf die natürliche Rüstung steigt um +1 für jeweils fünf Stufen als Magier bis zu einem Maximum von +5 auf der 20. Stufe. Die Verbesserung hält für eine Anzahl von Runden in Höhe der halben Stufe des Magiers an (Minimum 1 Runde). Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Selbstperfektion (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier sich mit einer Schnellen Aktion selbst einen Verbesserungsbonus auf ein einzelnes Attribut in Höhe seiner halben Stufe als Magier (Maximum +10) für 1 Runde verleihen. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier einsetzen.

Unterschule der Vorsehung

Hauptschule: Erkenntniszauber.

Ersatzfähigkeit: Die folgenden Fähigkeiten ersetzen Glück des Wahrsagers und Ausspähungs-Adept:

Vorsehung (ÜF): Zu Beginn seines Zuges kann der Magier als Freie Aktion mit einem einzelnen W20 würfeln. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges kann er einen beliebigen Wurf, den er ausführen muss, durch das Ergebnis dieses Wurfes ersetzen. Sollte das Ergebnis nicht bis zum Beginn seines nächsten Zuges eingesetzt werden, verfällt es. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines IN-Modifikators +3 einsetzen.

Wahrsagung (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Magier eine Prophezeiung hinsichtlich der nahen Zukunft aussprechen. Während diese Prophezeiung wirksam ist, strahlt er eine Aura des Glücks von 9 m Radius aus, welche seinen Verbündeten hilft oder seine Gegner behindert, ganz wie er es sich bei Einsatz dieser Fähigkeit aussucht. Sollte er sich entscheiden zu helfen, erhalten seine Verbündeten einen Glücksbonus von +2 auf ihre Attributs-, Angriffs-, Zauberstufen-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Sollte er sich stattdessen entscheiden, seine Gegner zu behindern, erleiden diese einen Malus gleicher Höhe auf diese Würfe. Der Magier kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Magier einsetzen. Diese Runden müssen nicht aufeinander folgen.



Mönch

Mönche sind mystische Krieger. Durch Meditation, Disziplin und zuweilen auch Geheimnisse, welche über Generationen hinweg innerhalb eines Klosters weitergegeben werden, schreitet der Mönch auf dem Pfad zur Perfektion voran. Auf diesem Weg verwandelt sich sein Körper in eine verblüffende Kampfmaschine. Allerdings ist der Pfad zur Perfektion nicht in Stein gemeißelt, auch wenn manche Lehrmeister ihren Schülern anderes erzählen. Unterschiedliche Mönche wandeln in unterschiedlicher Weise auf dem Pfad der Erleuchtung, zuweilen sogar mit unterschiedlichen Zielen – manche suchen Harmonie mit dem Universum, andere körperliche Perfektion und wieder andere Unsterblichkeit.

Die Archetypen und alternativen Klassenmerkmale, welche in diesem Abschnitt vorgestellt werden, betreffen nicht nur Variationen in den Kampftechniken des Mönches, sondern auch verschiedene Philosophien der Suche nach Perfektion. Bonustalente, die mit einem Sternchen * markiert sind, befinden sich im Talent-Kapitel dieses Buches.

Betrunkener Meister

Die meisten Mönche führen ein stilles und bescheidenes Leben. Der Betrunkene Meister hingegen findet Perfektion in ausschweifender Maßlosigkeit. Unter dem Einfluss starken Weines nutzt er seine Trunkenheit, um einen Zustand zu erreichen, in dem sein *Ki* stärker ist, wenn auch nur vorübergehend. Der Betrunkene Meister besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Trunkenes *Ki* (ÜF): Ab der 3. Stufe kann der Betrunkene Meister einen Humpen Starkbier oder eine vergleichbare Menge anderen starken Alkohols zu sich nehmen und dafür 1 temporären *Ki*-Punkt erhalten. Dies ist eine Standard-Aktion, welche keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Der Mönch kann eine Höchstzahl an betrunkenen *Ki*-Punkten in Höhe von 1 + 1 weiterer für jede weitere zweite Stufe als Mönch (5., 7., usw.) besitzen. Der Mönch kann diesen temporären *Ki* erhalten, selbst wenn er noch nicht den *Ki*-Vorrat der 4. Stufe besitzt. Betrunkene *Ki*-Punkte verbleiben für 1 Stunde oder bis sie verbraucht werden (je nachdem was zuerst geschieht). Solange der Mönch mindestens 1 Punkt betrunkenes *Ki* besitzt, kann er 1 *Ki*-Punkt als Schnelle Aktion aufwenden und sich 1,50 m fortzubewegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

Trunkene Stärke (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Betrunkene Meister 1 *Ki*-Punkt als Schnelle Aktion aufwenden, um bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff +1W6 zusätzlichen Schaden zu verursachen. Der Mönch kann sich entscheiden, diese Fähigkeit erst nach dem Angriffswurf einzusetzen. Ab der 10. Stufe kann er 2 Punkte betrunkenes *Ki* aufwenden, um den zusätzlichen Schaden auf +2W6 zu erhöhen. Ab der 15. Stufe kann er 3 Punkte betrunkenes *Ki* aufwenden, um den zusätzlichen Schaden auf +3W6 zu erhöhen. Ab der 20. Stufe kann er 4 Punkte betrunkenes *Ki* aufwenden, um den zusätzlichen Schaden auf +4W6 zu erhöhen. Der Mönch muss mindestens über 1 Punkt betrunkenes *Ki* verfügen, um diese Fähigkeit einsetzen zu können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers.

Trunkener Mut (ÜF): Ab der 11. Stufe ist der Betrunkene Meister immun gegen Furcht, solange er mindestens über 1 Punkt betrunkenes *Ki* verfügt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantkörper.

Trunkene Widerstandskraft (AF): Ab der 13. Stufe erhält der Betrunkene Meister SR 1/–, solange er über mindestens 1 Punkt Trunkenes *Ki* verfügt. Ab der 16. Stufe steigt die SR auf 2/– und ab der 19. Stufe auf 3/–. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantseele.

Feuerwasserspucker (ÜF): Ab der 19. Stufe kann der Betrunkene Meister ein alkoholisches Getränk zu sich nehmen und alkoholgenährtes Feuer in einem 9 m langen Kegel ausatmen. Kreaturen innerhalb des Kegels erleiden 20W6 Punkte Feuerschaden. Ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Mönchs + dem WE-Modifikator des Mönchs halbiert den Schaden. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion, welche 4 *Ki*-Punkte aus dem *Ki*-Vorrat des Mönchs verbraucht. Der Mönch muss über mindestens 1 Punkt betrunkenes *Ki* verfügen, um diese Fähigkeit einsetzen zu können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Körper lösen.

Ki-Mystiker

Der *Ki*-Mystiker vertritt die Ansicht, dass Gewalt zuweilen notwendig ist, Wissen und Verständnis aber die wahre Grundlage der Perfektion darstellen. Durch Meditation und spirituelle Visionen kann er hinter den Schleier der Realität blicken und in die hinter allem liegende Wahrheit blicken. Der *Ki*-Mystiker besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

***Ki*-Mystiker (ÜF):** Ab der 3. Stufe erhält der *Ki*-Mystiker einen *Ki*-Vorrat in Höhe seines WE-Modifikators. Dieser Vorrat erhöht sich auf der 4. Stufe auf 2 + dem WE-Modifikator des Mönchs + die ½ Stufe Stufe des Mönchs. Solange der Mönch über mindestens 1 *Ki*-Punkt seines Vorrates verfügt, erhält er einen Bonus von +2 auf alle seine Fertigkeitswürfe für Wissen. Als Schnelle Aktion kann er 1 *Ki*-Punkt aufwenden, ehe er einen Attributs- oder Fertigkeitswurf ausführt, um einen Verständnisbonus von +4 auf diesen Wurf zu erhalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

Mystische Einsicht (ÜF): Ab der 5. Stufe ist der *Ki*-Mystiker darin begabt, den richtigen Ratschlag zur rechten Zeit zu geben. Als Augenblickliche Aktion kann der Mönch 2 *Ki*-Punkte aufwenden, um einem Verbündeten innerhalb von 9 m die Fähigkeit zu verleihen, einen einzelnen Angriffs- oder Rettungswurf zu wiederholen. Der Verbündete muss imstande sein, den Mönch zu hören, um aus seinem Rat Nutzen ziehen und neu würfeln zu können. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers.

Mystische Visionen (ÜF): Ab der 11. Stufe kann der *Ki*-Mystiker, während er sich ausruht, mystische Visionen erhalten. Diese Visionen kommen als Traum, plötzliche Erkenntnis oder auch in Form der Stimme eines alten Freundes, die dem Mönch leise etwas zuflüstert. Der Effekt entspricht *Weissagung* mit einer Zauberstufe in Höhe der Stufe des Mönchs. Die *Weissagung* besitzt keinen Zeitaufwand, sie ist Teil der normalen allnächtlichen Träume und Visionen. Diese Fähigkeit verbraucht 2 *Ki*-Punkte vom Vorrat des nächsten Tages. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantkörper.

Mystische Vorhersehung (ÜF): Ab der 13. Stufe erhält der *Ki*-Mystiker einen Verständnisbonus von +2 auf seine RK und KMV. Ab der 20. Stufe steigt dieser Bonus auf +4. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantseele.

Mystischer Durchhaltewillen (ÜF): Ab der 19. Stufe kann sich der *Ki*-Mystiker einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion mit

einer Aura umgeben, die ihn mindestens 2 *Ki*-Punkte kostet. Die Aura hat einen Radius von 6 m. Der Mönch und alle seine Verbündeten innerhalb der Aura können bei Angriffs- und Rettungswürfen zwei Würfe machen und das bessere Ergebnis nehmen. Die Aura besteht für 1 Runde plus eine weitere Runde für jeweils 2 *Ki*-Punkte, die der Mönch beim Erschaffen der Aura aufwendet. Der Mönch kann die Aura jederzeit als Freie Aktion auflösen, erhält aber keine dafür bereits eingesetzten *Ki*-Punkte zurück. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Körper lösen.

Lotusmönch

Mönche sind Krieger, die ihre Körper in tödliche Waffen verwandeln. Manch jedoch verweigern sich der Gewalt zugunsten einer friedlicheren Philosophie. Auch wenn der Lotusmönch erkannt hat, dass Gewalt nicht immer vermieden werden kann – und sich auch in einem Kampf durchaus zu behaupten weiß –, weiß er auch, dass alle Kreaturen miteinander verbunden sind und jemand anderen zu verletzen, sich selbst zu verletzten bedeutet. Daher strebt er nach friedlichen Konfliktlösungen in der Hoffnung, so inneren Frieden zu erreichen. Der Lotusmönch besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Hauch der Gelassenheit (ÜF): Auf der 1. Stufe erhält der Lotusmönch das Bonustalent Hauch der Gelassenheit*, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Ab der 6. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen als Mönch steigt die Dauer dieser Fähigkeit um 1 weitere Runde. In jeder Runde kann das Ziel, wenn es seinen Zug beginnt, einen Rettungswurf ablegen, um den Effekt zu beenden. Die Dauer addiert sich nicht auf, es gilt stets der noch am längsten anhaltende Effekt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag.

Hauch der Gnade (ÜF): Ab der 12. Stufe kann der Lotusmönch mit einer einzelnen Demonstration seiner Gnade aus einem Feind einen Freund machen. Sollte einer seiner Nahkampfangriffe eine Kreatur auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzieren, kann der Mönch als Augenblickliche Aktion 6 *Ki*-Punkte aufwenden, um das Ziel des Angriffes zur Aufgabe zu bringen. Wenn das Ziel aufgibt, wird es auf 0 Trefferpunkte reduziert, kampfunfähig und bezaubert, als hätte der Mönch *Monster bezaubern* mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Stufe als Mönch gewirkt. Dem Ziel steht kein Rettungswurf dagegen zu. Die Bezauberung hält an, bis die Wirkung abläuft, der Mönch das Ziel aus dem Effekt entlässt oder das Ziel erneut auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird. Der Mönch kann mit dieser Fähigkeit stets nur 1 Kreatur bezaubert halten. Dies ist ein geistesbeeinflussender Bezauberungseffekt und ersetzt Weiter Schritt.

Hauch des Friedens (ÜF): Ab der 15. Stufe kann der Lotusmönch den Körper einer anderen Kreatur in Schwingungen versetzen, um seine Einstellung zu verändern. Der Mönch kann diese Fähigkeit einmal am Tag anwenden und muss sein Vorhaben ankündigen, ehe er seinen Angriffswurf ausführt. Bei einem erfolgreichen Angriff verursacht er keinen Schaden, aber das Ziel wird bezaubert, als hätte der Mönch *Monster bezaubern* mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Stufe als Mönch gewirkt. Dem Ziel steht kein Rettungswurf gegen diesen Effekt zu. Die Kreatur wird für eine Anzahl von Tagen in Höhe der Stufen als Mönch bezaubert. Sollten der Mönch oder seine Verbündeten die bezauberte Kreatur angreifen oder der Mönch sie zu feindseligen Handlungen auffordern, endet der Effekt augenblicklich. Dies ist ein geistesbeeinflussender Bezauberungseffekt und ersetzt Vibrierende Handfläche.

Gelehrter Meister (AF): Auf der 17. Stufe erhält der Lotusmönch die Fertigkeit Sprachenkunde sowie alle Wissensfertigkeiten als Klassenfertigkeiten. Der Mönch nutzt seinen Weisheits- anstelle seines Intelligenzwertes als Bezugsattribut für diese Fertigkeiten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sprache von Mond und Sonne.

Mönch der Heilenden Hand

Mönche der Heilenden Hand suchen nach Perfektion, indem sie anderen helfen. Indem sie ihre Meditation auf den Fluss des Lebens in ihnen und der Schöpfung selbst konzentrieren, verstehen sie, wie sie ihr *Ki* mit anderen teilen können, um Wunden zu heilen und sogar die Toten wieder zum Leben erwecken zu können. Für einen solchen Mönch ist das Selbstopfer zur Errettung anderer der sicherste Weg zur Transzendenz. Der Mönch der Heilenden Hand besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Uralte Heilkunst (ÜF): Ab der 7. Stufe kann der Mönch der Heilenden Hand mit seiner Berührung die Wunden einer anderen Kreatur heilen. Als Volle Aktion kann der Mönch 2 *Ki*-Punkte aufwenden, um eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe seiner Stufe als Mönch zu heilen. Er benötigt mindestens eine freie Hand und kann sich nicht selbst heilen. Sollte seine Aktion unterbrochen werden, tritt bei dem Ziel keine Heilung ein und die *Ki*-Punkte sind verloren. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unversehrtheit des Körpers.

***Ki*-Opfer (ÜF):** Ab der 11. Stufe kann der Mönch der Heilenden Hand seinen gesamten *Ki*-Vorrat aufwenden, um eine Person ins Leben zurückzubringen. Hierzu ist ein Ritual von 1 Stunde erforderlich. Am Ende dieser Stunde opfert der Mönch sein gesamtes Ki, um *Tote erwecken* zu wirken (wie der gleichnamige Zauber). Die Zauberstufe entspricht dabei seiner Stufe als Mönch. Das Ritual verbraucht den gesamten *Ki*-Vorrat des Mönchs, welcher über mindestens 6 *Ki*-Punkte verfügen muss, um das Ritual überhaupt beginnen zu können. Ab der 15. Stufe kann der Mönch auf diese Weise *Auferstehung* wirken, sofern er mindestens 8 *Ki*-Punkte in seinem Vorrat hat. Diese Rituale erfordern keine materiellen Komponenten. Wenn diese Fähigkeit benutzt wird, erneuert sich der *Ki*-Vorrat nicht, ehe 24 Stunden verstrichen sind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt sowohl Diamantkörper wie Vibrierende Handfläche.

Wahres Opfer (ÜF): Ab der 20. Stufe kann der Mönch der Heilenden Hand in einem letzten selbstlosen Akt sein gesamtes *Ki* konzentrieren, welches sodann mit einem Radius von 15 m explodiert. Alle toten Verbündeten in diesem Radius kehren ins Leben zurück, als wäre auf sie *Wahre Auferstehung* gewirkt worden mit einer Zauberstufe in Höhe der Stufe des Charakters als Mönch. Wenn der Mönch diese Fähigkeit verwendet, wird er vollkommen und endgültig vernichtet und kann nie wieder zum Leben erweckt werden, weder durch einen Wunsch, noch ein Wunder oder die Macht einer Gottheit. Sein Name kann niemals wieder ausgesprochen oder niedergeschrieben werden, alle Aufzeichnungen, die seinen Namen enthalten, weisen stattdessen leere Stellen auf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Perfektes Selbst.

Mönch der Hungrigen Geister

Der Mönch der Hungrigen Geister betrachtet Geister, welche den Lebenden nachstellen, als Vorbilder der Perfektion. Er sieht die Lebensenergie des Universums als eine Ressource, die man

manipulieren und anderen Wesen sogar stehlen kann. Man glaubt, dass der Mönch der Hungrigen Geister durch den ständigen Zustrom an Lebenskraft sein endgültiges Ziel erreicht: Macht – persönliche, reine, einfache Macht. Der Mönch der Hungrigen Geister besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Strafender Tritt (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Mönch der Hungrigen Geister das Bonustalent Strafender Tritt*, selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Ab der 10. Stufe und alle weiteren fünf Stufen als Mönch kann er mittels dieser Fähigkeit ein Ziel um 1,50 m rückwärts schieben (3 m auf der 10. Stufe, 4,50 m auf der 15. Stufe, 6 m auf der 20. Stufe; Rückwärts schieben siehe *Pathfinder Grundregelwerk*). Ab der 15. Stufe kann er sich auch entscheiden, sein Ziel nur 1,50 m rückwärts zu schieben und es mit demselben Angriff zu Boden zu werfen (wodurch es als Liegend gilt). Das Ziel erhält einen Rettungswurf, um nicht als Liegend zu gelten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag.

***Ki* stehlen (AF):** Ab der 5. Stufe kann der Mönch der Hungrigen Geister anderen Wesen das *Ki* stehlen. Diese Fähigkeit wird von vielen Mönchen getadelt, da sie es als eine Form des Vampirismus erachten. Sollte der Mönch einen Kritischen Treffer gegen ein lebendes Wesen bestätigen oder einen lebenden Gegner auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzieren, kann er dem Wesen einen Teil seines *Ki* stehlen. Dies erneuert einen 1 *Ki*-Punkt des *Ki*-Vorrates des Mönches, solange sich mindestens 1 *Ki*-Punkt in seinem Vorrat befindet. Das Maximum des *Ki*-Vorrates kann auf diese Weise nicht überschritten werden. Ab der 11. Stufe kann der Mönch jedes Mal, wenn er erfolgreich *Ki* gestohlen hat, einen Augenblicklichen Rettungswurf gegen eine Krankheit machen, unter der er leidet. Ein Fehlschlag hat keine negativen Folgen. Der Mönch erhält auf seinen Rettungswurf einen Bonus in Höhe seines WE-Modifikators. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers.

Lebensraub (ÜF): Ab der 7. Stufe kann der Mönch der Hungrigen Geister einer Kreatur die Lebenskraft rauben und seine eigenen Verletzungen heilen. Sollte der Mönch noch über mindestens 1 *Ki*-Punkt seines Vorrates verfügen und einen Kritischen Treffer gegen einen lebenden Gegner bestätigen oder einen lebenden Gegner auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduzieren, heilt er eine Anzahl an Trefferpunkten in Höhe seiner Stufe als Mönch. Auch der Einsatz dieser Fähigkeit wird von vielen Mönchen als widerwärtige Handlung betrachtet, die nicht besser ist als das, was Untote den Lebenden antun. Ein Mönch mit dieser Fähigkeit kann nicht gleichzeitig *Ki* und Trefferpunkte stehlen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Unversehrtheit des Körpers.

Leben aus dem Stein (ÜF): Ab der 11. Stufe kann der Mönch der Hungrigen Geister *Ki* oder Lebensenergie von jeder Kreatur entwenden (nicht nur von lebenden Wesen). Sofern der Mönch mindestens 1 *Ki*-Punkt in seinem Vorrat hat, kann er *Ki* stehlen und Lebensraub einsetzen, wann immer er einen Kritischen Treffer bestätigt oder ein Wesen auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantkörper.

Nippender Dämon (ÜF): Ab der 13. Stufe erhält der Mönch der Hungrigen Geister 1 temporären Trefferpunkt, wenn er einen Gegner im Nahkampf trifft. Bei einem Kritischen Treffer erhält er temporäre Trefferpunkte in Höhe seines WE-Modifikators. Er kann maximal temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Mönch besitzen. Temporäre Trefferpunkte bauen sich nach 1 Stunde ab. Der Mönch kann diese Fähigkeit nur nutzen, wenn er mindestens über 1 *Ki*-Punkt seines Vorrates verfügt. Diese Fähigkeit ist eine verachtete Manipulation des Ki, welche von vielen Mönchen guter Gesinnung als Verderbnis betrachtet wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantseele.

Mönch der Leeren Hand

Der Mönch der Leeren Hand verzichtet auf normale Waffen zugunsten griffbereiter Dinge, welche in seiner Nähe herumliegen – Steine, Stuhlbeine, Bierhumpen und sogar eine einfache Schreibfeder werden in seinen Händen zu tödlichen Waffen. Der Mönch der Leeren Hand setzt sein *Ki* ein, um improvisierte Waffen mit Macht zu versehen. Auf diesem Weg kann er eine zerbrochene Flasche in eine magische Waffe verwandeln. Der Mönch der Leeren Hand besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Mönch der Leeren Hand ist nur im Umgang mit Shuriken geübt. Er behandelt normale Waffen als improvisierte Waffen nach den folgenden Richtlinien: eine leichte Waffe funktioniert wie ein Leichter Hammer, eine Einhandwaffe wie ein Knüppel und eine Zweihandwaffe wie ein Kampfstab (ersetze die entsprechenden Spielwerte durch die der jeweils genannten Ersatzwaffen). Dieses Klassenmerkmal ersetzt den normalen Umgang mit Waffen und Rüstungen.

Schlaghagel (AF): Ab der 1. Stufe kann der Mönch der Leeren Hand einen Schlaghagel mit jeder Kombination aus waffenlosen Angriffen und/oder Angriffen mit improvisierten Waffen ausführen. Mit anderen Waffen kann er keinen Schlaghagel ausführen (auch nicht mit Mönchswaffen). Ansonsten funktioniert diese Fähigkeit wie bei anderen Mönchen derselben Stufe.

Bonustalent: Auf der 6. Stufe fügt der Mönch der Leeren Hand die folgenden Talente seiner Liste verfügbarer Bonustalente hinzu: Meister der Waffenimprovisation, Verbessertes Entreißen* und Verbesserter Schmutziger Trick*.

Vielseitige Improvisation (AF): Ab der 3. Stufe kann der Mönch der Leeren Hand bei einer von ihm genutzten improvisierten Waffe für 1 Runde die Schadensart verändern (Hieb, Stich oder Wucht). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

***Ki*-Vorrat (ÜF):** Ab der 4. Stufe kann der Mönch der Leeren Hand neben den normalen Fähigkeiten des *Ki*-Vorrates 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um die Grundreichweite einer improvisierten Waffen oder Shurikens für 1 Runde um +6 m zu erhöhen.

***Ki*-Waffen (ÜF):** Ab der 5. Stufe kann der Mönch der Leeren Hand als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um mit seiner improvisierten Waffe 1 Runde lang Schaden in Höhe des Schadens seines Waffenlosen Schlages zu verursachen. Ab der 11. Stufe kann er *Ki* aufwenden, um eine improvisierte Waffe mit einem Verbesserungsbonus oder magischen Eigenschaften zu versehen. Dabei gewährt 1 *Ki*-Punkt einen Bonus von +1. Der Mönch kann nicht mehr als 3 *Ki*-Punkte zu diesem Zweck auf einmal verwenden. Beispielsweise kann der Mönch 2 *Ki*-Punkte aufwenden, um seine improvisierte Waffe mit einen Verbesserungsbonus von +1 und der Eigenschaft *Ki-Fokus* oder auch nur der Eigenschaft *Flammeninferno* zu versehen. Ab der 15. Stufe steigt diese Begrenzung auf 5 *Ki*-Punkte pro Runde. Der Mönch kann diese Fähigkeit auch verwenden, um improvisierten Waffen magische Eigenschaften zu verleihen, die eigentlich nicht möglich wären, wie z.B. *Zerschlagen* bei Hiebwaffen oder *Hinrichtung* bei Wuchtwaffen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers und Diamantkörper.



Mönch der Vier Winde

Der Mönch der Vier Winde ist mit der natürlichen Welt in einer Weise verbunden, die nur wenige andere Wesen – selbst Mönche – zu erreichen nur hoffen können. In Notzeiten kann er die Elemente und die Geister der Natur um Hilfe bitten. Wenn er sich der Perfektion nähert, erhält er die Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen und selbst den Tod zu besiegen. Der Mönch der Vier Winde besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Elementarfaust (ÜF): Auf der 1. Stufe erhält der Mönch der Vier Winde das Bonustalent Elementarfaust*, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Ab der 5. Stufe und dann mit jeder weiteren fünften Stufe als Mönch steigt der Schaden dieser Fähigkeit weitere +1W6 Punkte (2W6 auf der 5. Stufe, 3W6 auf der 10. Stufe usw.). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag.

Zeit verlangsamen (ÜF): Ab der 12. Stufe kann der Mönch der Vier Winde sein *Ki* einsetzen, um die Zeit zu verlangsamen oder seine Bewegungen zu beschleunigen (die Auswirkung dieser Fähigkeit wird von Beobachter zu Beobachter unterschiedlich wahrgenommen). Als Schnelle Aktion kann er 6 *Ki*-Punkte aufwenden, um statt einer Standard-Aktion während seines Zuges drei Standard-Aktionen ausführen zu können. Der Mönch kann diese Standard-Aktionen zu folgenden Aktionen nutzen: Nahkampfangriff, Fertigkeitseinsatz, Verwenden einer Außergewöhnlichen Fähigkeit oder Bewegungsaktion. Der Mönch kann diese Fähigkeit nicht nutzen, um Zauber zu wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen, er kann sie auch nicht zu Vollen Aktionen verbinden. Jede Bewegungsaktion des Mönchs in diesem Zug provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Weiter Schritt.

Aspektmeister (ÜF): Auf der 17. Stufe muss der Mönch der Vier Winde sich für einen Aspekt der Großen Geister der Natur entscheiden. Diese Wahl kann nicht mehr nachträglich verändert werden. Der ausgewählte Geist verleiht dem Mönch ein neues Äußeres und neue Fähigkeiten, ebenso verändert oder verbessert er die Persönlichkeit des Mönchs. Auch diese Wahl kann nicht nachträglich geändert werden. Der Mönch muss die Gesinnungsvoraussetzungen des Aspektes erfüllen. Sollte er jemals seine Gesinnung derart verändern, dass er die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt, verliert er diese Fähigkeit und kann sie erst zurückerlangen, wenn seine Gesinnung wieder den Voraussetzungen entspricht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zeitloser Körper.

Aspekt des Affen: Das Gesichts des Mönchs wird zu dem eines

Affen. Ihm wächst ein zum Klammern geeigneter Schwanz. Der Mönch kann mit seinem Schwanz Gegenstände aufheben und waffenlose Angriffe ausführen, erhält aber keine zusätzlichen waffenlosen oder natürlichen Angriffe. Darüber hinaus erhält der Mönch eine Kletter-Bewegungsrate in Höhe seiner Bewegungsrate an Land. Der Affe ist ein launisches Wesen, welches Späße liebt – der Mönch kann jede Gesinnung besitzen, um diesen Aspekt auswählen zu können.

Aspekt der Eule: Dem Mönch wachsen Federn. Sein Kopf wird zu dem eines Vogels mit großen starren Augen. Er erhält eine Flug-Bewegungsrate von 9 m. Die Eule ist eine weise und sehr ernsthafte Kreatur, die einem einzigen Ziel folgt – der Mönch kann jede Gesinnung haben, um diesen Aspekt auswählen zu können.

Aspekt des Karpfen: Schillernde goldene Fischschuppen bedecken die Haut des Mönchs. Ihm wachsen Kiemen und Schwimmhäute zwischen den Fingern. Er kann im Wasser atmen und erhält eine Schwimm-Bewegungsrate in Höhe seiner Bewegungsrate an Land. Der Karpfen ist heldenhaft und abenteuerlustig – der Mönch darf keiner bösen Gesinnung angehören, um diesen Aspekt auswählen zu können.

Aspekt des Ki-Rin: Die Haut des Mönchs nimmt einen goldenen Schimmer an. Ihm wächst eine nicht zu bändigende silberne Mähne. Er erhält eine Flug-Bewegungsrate in Höhe seiner Bewegungsrate an Land. Er muss jedoch jeden Zug auf dem Boden beenden. Sollte er am Ende seines Zuges nicht landen, stürzt er aus der bis zu diesem Zeitpunkt erreichten Höhe ab. Das *Ki*-Rin ist ehrenhaft, ehrlich und aufopfernd – der Mönch muss von rechtschaffen guter Gesinnung sein, um diesen Aspekt auswählen zu können.

Aspekt des Oni: Die Haut des Mönchs wird pechschwarz. Sein Haar färbt sich weiß, schwarz, rot oder violett. Er kann als Standard-Aktion *Gasförmige Gestalt* (wie durch den gleichnamigen Zauber) täglich für 1 Minute je Stufe des Mönchs annehmen. Diese Zeit muss nicht aufeinander folgen, wird jedoch in Einheiten von jeweils 1 Minute berechnet. Der Oni ist ein Verräter und Betrüger, ihm hungert nach dem Schmerz und Tod lebender Wesen – der Mönch muss von böser Gesinnung sein, um diesen Aspekt auswählen zu können.

Aspekt des Tigers: Auf der Haut des Mönchs tauchen dunkle Streifen auf. Sein Gesicht wird katzenhaft mit senkrechten Pupillen und vergrößerten Eckzähnen. Einmal in der Stunde kann der Mönch sich mit dem Zehnfachen seiner normalen Bewegungsrate bei einem Sturmangriff fortbewegen. Er wird dann behandelt, als verfüge er über die Fähigkeit Anspringen. Der Tiger ist schnell, leidenschaftlich und tödlich – der Mönch kann jede Gesinnung haben, um diesen Aspekt auswählen zu können.

Unsterblichkeit (ÜF): Ab der 20. Stufe altert der Mönch der Vier Winde nicht länger. Er bleibt für alle Zeiten in seiner aktuellen Alterskategorie. Selbst wenn er zu einem gewaltsamen Ende kommen sollte, wird er spontan 24 Stunden an einem Ort seiner Wahl innerhalb von 32 Kilometern vom Ort seines Todes entfernt wiedergeboren (wie durch den Zauber *Wiedergeburt*). Der Mönch muss den Ort seiner *Wiedergeburt* mindestens einmal in seinem Leben zuvor besucht haben. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Perfektes Selbst.

Mönch des Heiligen Berges

Der Mönch des Heiligen Berges findet Stärke und Kraft in der Erde unter seinen Füßen. Statt mit fließenden Bewegungen wie ein Fluss über das Schlachtfeld zu jagen, verwurzelt er sich im Boden so unbeweglich und unerschütterlich wie das Gestein des Berges. Der Mönch des Heiligen Berges besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Eiserner Mönch (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Mönch des Eisernen Berges das Bonustalent Abhärtung. Ferner erhält er einen Bonus von +1 auf seine natürliche Rüstung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Felsenfester Stand (AF): Ab der 4. Stufe wird der Mönch des Heiligen Berges wie Stein. Es ist nahezu unmöglich, ihn zu bewegen, wenn er dies nicht möchte. Sollte der Mönch seinen Zug auf demselben Feld beginnen und beenden, kann er bis zu Beginn seines nächsten Zuges weder zu Boden geworfen, noch gewaltsam bewegt werden, außer durch geistesbeeinflussende- oder Teleportationseffekte. Ab der 16. Stufe ist er selbst dagegen immun, wie auch gegen alle anderen Versuche, ihn gegen seinen Willen zu bewegen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sturz abbremsen.

Eiserne Abwehr (AF): Ab der 5. Stufe kann der Mönch des Heiligen Berges Schläge mit einer aktiven Verteidigung abwehren, welche seine Fähigkeit Felsenfester Stand vervollständigt. Sollte der Mönch seinen Zug auf demselben Feld beginnen und beenden, erhält er einen Schildbonus von +2 auf seine RK und die KMV bis zum Ende seines nächsten Zuges. Als Schnelle Aktion kann er 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um diesen Bonus auf +4 zu steigern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Hochsprung.

Adamantener Mönch (AF): Ab der 9. Stufe verfügt der Mönch des Heiligen Berges über so starke Muskeln und so widerstandsfähige Haut, dass er SR 1/– erhält. Diese SR steigt alle weiteren drei Stufen um +1. Als Schnelle Aktion kann der Mönch 1 *Ki*-Punkt aufwenden, um seine SR bis zum Beginn seines nächsten Zuges zu verdoppeln. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Schweigegelübde (ÜF): Ab der 17. Stufe wird der Mönch des Heiligen Berges so ruhig wie der Stein selbst. Er erhält einen Verständnisbonus von +2 auf seine RK und KMV und einen Bonus von +4 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Motiv erkennen und Wahrnehmung. Der Mönch verliert nicht seine Gabe zu sprechen, verliert aber dieses Klassenmerkmal für 24 Stunden, sollte er reden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sprache von Mond und Sonne.

Waffenadept

Obwohl alle Mönche sowohl den bewaffneten wie unbewaffneten Kampf trainieren, strebt der Waffenadept danach, mit seinen Waffen eins zu werden und sie in perfekte Erweiterungen seines eigenen Körpers zu verwandeln. Durch sein Training strebt der Waffenadept nach Perfektion, indem er selbst zu einer lebenden Waffe wird. Der Waffenadept besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Perfekter Schlag (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Waffenadept das Bonustalent Perfekter Schlag*, selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Ab der 10. Stufe kann der Mönch bei seinen Angriffen jeweils dreimal würfeln und das höchste Ergebnis nehmen. Sollte einer dieser Würfe ein Kritischer Treffer sein, wählt er aus den beiden anderen den Bestätigungswurf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag.

Weg des Waffenmeisters (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Waffenadept das Bonustalent Waffenfokus mit einer seiner Mönchswaffen. Auf der 6. Stufe erhält der Mönch Waffenspezialisierung mit derselben Waffe als Bonustalent, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Entrinnen (AF): Auf der 9. Stufe erhält der Mönch Entrinnen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Unheimliche Initiative (AF): Ab der 17. Stufe muss der Waffenadept seine Initiative nicht mehr auswürfeln, sondern bestimmt das Ergebnis des Wurfes selbst (von 1 bis 20). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zeitloser Körper.

Reine Kraft: Auf der 20. Stufe wendet sich der Waffenadept von den Idealen des Perfekten Selbst ab, um eine Bastion der körperlichen und geistigen Tugenden zu werden, die für Mönche bedeutsam sind. Der Mönch erhält einen Bonus von +2 auf seinen Stärke-, Geschicklichkeits- und Weisheitswert. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Perfektes Selbst.

ZEN-BOGENSCHÜTZE

Manche Mönche streben danach, mit einer anderen Waffe völlig eins zu werden – dem Bogen. Der Zen-Bogenschütze verwendet eine Waffe, die andere Mönche meiden, und sucht Perfektion im Zug der Sehne, dem Biegen des Bogens und dem Flug eines meisterlich abgeschossenen Pfeils.

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Zen-Bogenschützen sind, neben den sonstigen Waffen, mit denen Mönche geübt sind, zusätzlich im Umgang mit Langbögen, Kurzbögen, Kompositbögen (lang und kurz) geübt.

Schlaghagel (AF): Ab der 1. Stufe kann der Zen-Bogenschütze einen Schlaghagel als Vollen Angriff ausführen, wenn er einen Bogen benutzt (auch wenn dies eine Fernkampfwaffe ist). Er kann keinen Schlaghagel mit seinen waffenlosen Angriffen oder anderen Waffen ausführen. Der Zen-Bogenschütze addiert seinen Stärkebonus nicht zum Schadenwurf des Schlaghagels, außer er verwendet einen Kompositbogen mit einem Stärkewert. Der Schlaghagel des Zen-Bogenschützen funktioniert ansonsten genauso wie bei einem Mönch derselben Stufe. Der Zen-Bogenschütze kann weder Schnelles Schießen, noch Mehrfachschuss in Verbindung mit einem Schlaghagel nutzen.

Bonustalente: Die Bonustalente der Zen-Bogenschützen müssen von der folgenden Liste gewählte werden: Ausweichen, Fernschuss, Geschosse abwehren, Kampfreflexe, Kernschuss, Präzisionsschuss und Schnelles Schießen. Auf der 6. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Abschiedsschuss*, Beweglichkeit, Konzentrierter Schuss*, Verbesserter Präzisionsschuss und Mehrfachschuß. Auf der 10. Stufe werden die folgenden Talente der Liste hinzugefügt: Aus vollem Lauf schießen, Geschosse fangen, Punktgenaues Zielen, Verbesserter Kritischer Treffer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die normale Liste an Bonustalenten eines Mönchs.

Perfekter Schlag (AF): Auf der 1. Stufe erhält der Zen-Bogenschütze das Bonustalent Perfekter Schlag*, selbst wenn er nicht die Voraussetzungen erfüllen sollte. Ab der 10. Stufe kann der Mönch bei seinen Angriffen jeweils dreimal würfeln und das höchste Ergebnis nehmen. Sollte einer dieser Würfe ein Kritischer Treffer sein, wählt er aus den beiden anderen den Bestätigungswurf. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubenden Schlag.

Weg des Bogens (AF): Auf der 2. Stufe erhält der Zen-Bogenschütze das Bonustalent Waffenfokus mit einem Bogen. Auf der 6. Stufe erhält der Mönch Waffenspezialisierung mit derselben Waffe als Bonustalent, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Zen-Bogenschießen (AF): Ab der 3. Stufe kann der Zen-Bogenschütze statt seines GE-Modifikators seinen WE-Modifikator für Fernkampfangriffe verwenden, wenn er einen Bogen benutzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Manöver Training.

Kernschussmeister (AF): Auf der 3. Stufe erhält der Zen-Bogenschütze Kernschussmeisterschaft* als Bonustalent, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist.

***Ki*-Vorrat (ÜF):** Auf der 4. Stufe erhält der Zen-Bogenschütze die normalen Fähigkeiten des *Ki*-Vorrates. Darüber hinaus kann er 1 *Ki*-Punkt seines Vorrats aufwenden, um die Grundreichweite seines Bogens für 1 Runde um +15 m zu erhöhen.

***Ki*-Pfeile (ÜF):** Ab der 5. Stufe kann der Zen-Bogenschütze mit einer Schnellen Aktion den Schadenswürfel seiner Pfeile bis zum Beginn seines nächsten Zuges in den seiner waffenlosen Schläge verwandeln. Beispiel: Ein Mittelgroßer Zen-Bogenschütze verursacht mit seinem Kurzbogen im Fernkampf normalerweise 1W6 Schaden, bei Einsatz dieser Fähigkeit verursachen die Pfeile 1W8 Schadenspunkte bis zum Beginn seines nächsten Zuges. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reinheit des Körpers.

Reflexschuss (AF): Ab der 9. Stufe kann der Zen-Bogenschütze mit Pfeilen von seinem Bogen Gelegenheitsangriffe ausführen. Der Mönch bedroht immer noch die Felder, welche er mit waffenlosen Schlägen erreichen könnte, und kann immer noch nur einen Gelegenheitsangriff pro Runde machen (außer er verfügt über das Talent Kampfreflexe). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Kunstschütze (ÜF): Ab der 11. Stufe ist der Zen-Bogenschütze imstande, Ziele zu treffen, die er andernfalls verfehlen würde. Indem er als Schnelle Aktion 1 *Ki*-Punkt aufwendet, kann er Tarnung ignorieren. Wendet er 2 *Ki*-Punkte auf, kann er Vollständige Tarnung oder Deckung ignorieren. Wendet er 3 *Ki*-Punkte auf, kann er Vollständige Deckung ignorieren und sogar um die Ecke schießen. Der Pfeil muss aber immer noch in der Lage sein, sein Ziel zu erreichen – ein Ziel in einem geschlossenen Gebäude ohne offene Türen und Fenster kann nicht angegriffen werden. Dieser Effekt hält für 1 Runde an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Diamantkörper.

***Ki-Fokus*-Bogen (ÜF):** Ab der 17. Stufe kann der Zen-Bogenschütze Pfeile, die er mit seinem Bogen abschießt, behandeln, als wären es *Ki-Fokus*-Waffen, solange er über mindestens 1 *Ki*-Punkt seines Vorrates verfügt. Dies erlaubt ihm, seine besonderen *Ki*-Angriffe zu nutzen, als wären seine Pfeile waffenlose Angriffe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Sprache von Mond und Sonne.

Paladin

Als heilige Krieger und Verteidiger des Glaubens wissen Paladine, dass nur eine Sache verabscheuungswürdiger ist als eine böse Kreatur: Eine grundlegend gute Kreatur, die zu feige ist, sich den Mächten der Finsternis entgegenzustellen. Paladine sind göttliche Streiter, die freudig ihr Leben im Dienst des Lichts und der Gerechtigkeit geben und nur darum bitten, die Unschuldigen schützen zu können und alles geben zu dürfen, um die Welt vom Bösen zu reinigen. Sie folgen zwar einem schweren Pfad, der von ihnen große Opfer und Hingabe an einen Moralkodex verlangt, dennoch findet ein Paladin bis zu seinem letzten Atemzug in einem Leben absoluter Rechtschaffenheit seine Erfüllung.

Im folgenden Abschnitt werden verschiedene Klassenmerkmale vorgestellt, um den Archetyp des gewöhnlichen Paladins andersartig ausarbeiten und besser für seinen heiligen Kampf anpassen zu können.

Geissel der Untoten

Untote Kreaturen sind Abscheulichkeiten in den Augen der Gerechten und Rechtschaffenen. Daher ist es nicht verwunderlich, dass manche Paladine sich der Aufgabe widmen, diese untoten Schrecken vom Angesicht der Welt zu tilgen. Die Geißel der Untoten besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Böses niederstrecken (ÜF): Dies funktioniert wie die gleichnamige Fähigkeit des Paladins, jedoch fügt die Geißel der Untoten bösen Drachen und bösen Externaren keine zusätzlichen 2 Schadenspunkte pro Stufe beim ersten erfolgreichen Angriff zu. Stattdessen fügt sie bösen Untoten 2 zusätzliche Schadenspunkte pro Stufe mit allen Niederstrecken-Angriffen zu.

Aura des Lebens (ÜF): Ab der 8. Stufe umgibt die Geißel der Untoten eine Aura des Lebens mit einem Radius von 3 m, welche untote Wesen schwächt. Untote erleiden innerhalb dieser Aura einen Malus von –4 auf ihre Willenswürfe, um positiver Energie zu widerstehen. Zudem erhalten Untote innerhalb dieser Aura keine Trefferpunkte durch Negative Energie fokussieren zurück. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Untote vernichten (ÜF): Ab der 11. Stufe kann die Geißel der Untoten mit einer Standard-Aktion eine ihrer Handauflegen-Anwendungen verbrauchen und stattdessen einen einzelnen Nahkampfangriff gegen einen Untoten ausführen. Wenn der Angriff trifft, muss dem untoten Wesen ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Paladins + CH-Modifikator der Paladins gelingen, andernfalls wird es zerstört. Untote, die mindestens doppelt so viele Trefferwürfel wie die Geißel besitzen, sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen. Sollte der Angriff fehlschlagen, ist die Anwendung von Böses niederstrecken ohne Wirkung verbraucht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Göttlicher Verteidiger

Manche Paladine betrachten sich selbst als letztes Bollwerk zwischen den gewaltigen Horden des Bösen und den Unschuldigen, welche in einer harten, nicht verzeihenden Welt um ihr Überleben kämpfen. Diese Verteidiger verbringen ihr Leben damit, andere zu beschützen und Feinde anzugehen, von deren Existenz das gemeine Volk nichts erahnt. Um ihnen auf ihrer heiligen Mission zu helfen, verfügen sie über besondere Kräfte, um sich und jene in ihrer Nähe zu beschützen. Der Göttliche Verteidiger besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Geteilte Verteidigung (ÜF): Ab der 3. Stufe kann der Göttliche Verteidiger als Standard-Aktion eine seiner Anwendungen von Handauflegen einsetzen, um allen angrenzenden Verbündeten (Paladine eingeschlossen) einen Bonus zu verleihen. Ab der 3. Stufe erhalten an den Paladin angrenzende Verbündete einen Heiligen Bonus von +1 auf ihre RK, KMV und Rettungswürfe. Diese Boni halten für eine Anzahl von Runden in Höhe des CH-Modifikators des Göttlichen Verteidigers an. Auf der 9. und der 15.Stufe steigen die Boni jeweils um +1. Ab der 6. Stufe erhalten alle Verbündeten innerhalb von 3 m diese Boni, Verbündete mit weniger als 0 Trefferpunkten in diesem Bereich werden automatisch stabilisiert. Ab der 12. Stufe erhalten alle Verbündeten innerhalb von 4,50 m diese Boni und alle Verbündeten in diesem Bereich sind immun gegen Blutung. Ab der 18. Stufe erhalten alle Verbündeten innerhalb von 6 m diese Boni und Verbündete in diesem Bereich erhalten eine Chance von 25%, um Schaden durch gegen sie geführte Hinterhältige Angriffe und Kritische Treffer zu entgehen. Dies addiert sich jedoch nicht zu der Chance durch die Rüstungseigenschaft Leichtes, Mittleres oder Großes Bollwerk. Die verliehenen Boni Stabilisiert, Immun gegen Blutungseffekte und die 25% Chance sind miteinander kumulativ. Verbündete ziehen aus den Boni nur Nutzen, solange sie sich innerhalb des Wirkungsbereiches aufhalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gnade.

Göttlicher Bund (ÜF): Ab der 5. Stufe kann der Göttliche Verteidiger statt mit seiner Waffe oder seinem Reittier einen göttlichen Bund mit seiner Rüstung eingehen. Als Standard-Aktion kann der Göttliche Verteidiger seine Rüstung verbessern, indem er die Hilfe eines göttlichen Geistes in Anspruch nimmt. Der Bund hält für 1 Minute pro Stufe als Paladin an. Wenn er gerufen wird, lässt der Geist die Rüstung wie eine Fackel aufleuchten. Ab der 5. Stufe verleiht der Geist der Rüstung einen Verbesserungsbonus von +1, der alle weiteren drei Stufen um +1 ansteigt (bis zu einem Maximum von +6 auf der 20. Stufe). Diese Boni können der Rüstung hinzugefügt werden und addieren sich zu bestehenden Rüstungsboni bis zu einem Höchstwert von +3 auf. Sie können aber auch benutzt werden, um die Rüstung mit jeder der folgenden Eigenschaften zu versehen (ein Sternchen bedeutet, dass die Eigenschaft in Kapitel 7 beschrieben wird): *Geisterhafte Berührung*, *Gerechter Streiter**, *Großes Bollwerk*, *Leichtes Bollwerk*, *Mittleres Bollwerk*, *Unverwundbarkeit* und *Zauberresistenz* (13, 15, 17 oder 19). Diese Eigenschaft hinzuzufügen verbraucht einen Teil des Gesamtbonus entsprechend der Kosten der Eigenschaft (siehe Tabelle 15–4 des *Pathfinder Grundregelwerkes*). Ebenfalls können die Bonuspunkte eingesetzt werden, um der Rüstung die folgenden Eigenschaften zu den genannten Kosten zu verleihen: *Energieresistenz* als Bonus von +3, *Verbesserte Energieresistenz* als Bonus von +5 oder *Rechtschaffen** als Bonus von +4. Diese Boni werden bereits existierenden Eigenschaften hinzugefügt, allerdings addieren sich doppelt oder noch öfter vorkommende Fähigkeiten nicht auf. Sollte die Rüstung nicht magisch sein, muss mindestens ein Verbesserungsbonus von +1 hinzugefügt werden, ehe sie magische Eigenschaften erhalten kann. Die Boni und Eigenschaften, welche der Geist verleiht, werden bestimmt, wenn der Paladin ihn herbeiruft, und können nicht geändert werden, bis der Geist erneut gerufen wird. Der göttliche Geist verleiht keine Boni, sollte jemand anders als der Göttliche Verteidiger die Rüstung tragen, tut es aber wieder, sobald der

Göttliche Verteidiger seine Rüstung wieder anlegt. Der Göttliche Verteidiger kann diese Fähigkeit ab der 5. Stufe einmal am Tag nutzen und ein weiteres Mal für jeweils vier weitere Stufen bis zu einer Anzahl von vier Mal am Tag auf der 17. Stufe.

Sollte seine Rüstung zerstört werden, während sie von einem göttlichen Geist bewohnt wird, kann der Göttliche Verteidiger diese Fähigkeit 30 Tage lange nicht anwenden oder bis er in eine Stufe aufsteigt (je nachdem was zuerst geschieht). Während dieser Zeit erleidet er einen Malus von –1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen.

Heiliger Diener

Paladine verehren im Allgemeinen die Götter des Guten und der Reinheit, doch manche gehen noch einen Schritt weiter und widmen sich gänzlich einer bestimmten Gottheit und der Förderung ihres Glauben. Diese Heiligen Diener werden für ihre Treue mit zusätzlichen Zaubern und mächtigen Verbündeten belohnt. Der Heilige Diener muss eine Gottheit auswählen, welche er verehrt und deren Gesinnung rechtschaffen gut, rechtschaffen neutral oder neutral gut ist. Der Heilige Diener besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Böses niederstrecken (ÜF): Dies funktioniert wie die Fähigkeit des Paladins, allerdings kann der Heilige Diener Böses niederstrecken erst ein weiteres Mal am Tag auf der 7. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen anwenden, statt auf der 4. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Böses niederstrecken.

Zauber: Auf der 4. Stufe erhält der Heilige Diener die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Ebenfalls erwählt er eine Domäne seiner Gottheit aus. Seine effektive Stufe als Kleriker entspricht seiner Stufe als Paladin –3. Ferner erhält er einen Domänenzauberplatz für jeden Grad an Paladinzaubern, den er wirken kann. Er muss jeden Tag den Domänenzauber seiner ausgewählten Domäne auf diesem Zauberplatz vorbereiten. Ebenfalls erhält er die mit der gewählten Domäne verbundenen Fähigkeiten.

Göttlicher Bund: Ab der 5. Stufe kann der Heilige Diener statt mit seiner Waffe oder seinem Reittier einen göttlichen Bund mit seinem Heiligen Symbol eingehen. Mit einer Standard-Aktion kann der Heilige Diener einen göttlichen Geist an sein Heiliges Symbol für 1 Minute pro Stufe als Paladin binden. Wenn er gerufen wird, lässt der göttliche Geist das Heilige Symbol des Heiligen Dieners wie eine Fackel aufleuchten. Ab der 5. Stufe verleiht der göttliche Geist einen Bonus und einen weiteren Bonus alle weiteren drei Stufen. Diese Boni können eingesetzt werden, um die Fähigkeiten des Paladins, Positive Energie zu fokussieren und Zauber zu wirken zu verbessern. Jeder Bonus kann für eine der folgenden Verbesserungen genutzt werden: Zauberstufe eines gewirkten Paladinzaubers +1, SG des Rettungswurfes +1 bei Untoten (um den Schaden durch Positive Energie fokussieren zu halbieren), Positive Energie fokussieren +1W6, Handauflegen +1 Anwendung am Tag. Diese Verbesserungen addieren sich auf und können mehrfach gewählt werden. Sie werden ausgewählt, wenn der Geist gerufen wird und können nicht geändert werden, bis der Geist erneut gerufen wird.

Sollte der Heilige Diener auf diese Weise die Zahl seiner täglichen Anwendungen von Handauflegen erhöhen, ist dies für den Rest des Tages festgelegt. Sobald von ihnen Gebrauch gemacht wurde, werden diese zusätzlichen Anwendungen nicht erneuert, selbst wenn der Geist erneut gerufen wird.

Der göttliche Geist verleiht keine Boni, falls das Heilige Symbol von jemand anderem als dem Heiligen Diener getragen wird, tut es aber wieder, wenn es dem Heiligen Diener zurückgegeben wird. Der Heilige Diener kann diese Fähigkeit ab der 5. Stufe einmal am Tag nutzen und ein weiteres Mal für jeweils vier weitere Stufen als Paladin, bis zu einer Anzahl von vier Mal am Tag auf der 17. Stufe.

Sollte sein Heiliges Symbol zerstört werden, während es von einem göttlichen Geist bewohnt wird, kann der Heilige Diener diese Fähigkeit 30 Tage lange nicht anwenden oder bis er eine Stufe aufsteigt (je nachdem was zuerst geschieht). Während dieser Zeit erleidet er einen Malus von –1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen.

Himmlischer Verbündeter (ÜF): Ab der 8. Stufe kann der Heilige Diener sich an seine Gottheit wenden und um Unterstützung bitten. Dies erlaubt dem Heiligen Diener, einmal wöchentlich *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* als Zauberähnliche Fähigkeit zu wirken. Der Paladin benötigt weder materielle Komponenten, noch muss er den Verbündeten entlohnen. Ab der 12. Stufe kann er *Verbündeter aus den Ebenen wirken* und ab der 16. Stufe *Mächtiger Verbündeter aus den Ebenen*. Die Zauberstufe des Heiligen Dieners für diesen Effekt entspricht seiner Stufe als Paladin. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Entschlossenheit.

Hospitaler

Paladine sind bekannt für ihre Mildtätigkeit und Krankenfürsorge. Der Hospitaler stellt diese Berufung vor alle anderen und verbringt seine Zeit damit, die Armen zu heilen und den Bedürftigen Hilfe und Trost in der Not zu geben. Der Hospitaler besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Böses niederstrecken (ÜF): Dies funktioniert wie die Fähigkeit des Paladins, allerdings kann der Hospitaler Böses niederstrecken erst ein weiteres Mal am Tag auf der 7. Stufe und dann alle weiteren sechs Stufen anwenden, statt auf der 4. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das normale Klassenmerkmal eines Paladins Böses niederstrecken.

Positive Energie fokussieren (ÜF): Auf der 4. Stufe erhält der Hospitaler die Fähigkeit Positive Energie Fokussieren wie ein Kleriker. Seine Stufe als Paladin –3 entspricht dabei der Stufe des Klerikers. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 einsetzen. Dies verbraucht keine Anwendungen von Handauflegen wie bei anderen Paladinen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die normale Fähigkeit eines Paladins Positive Energie fokussieren.

Aura der Heilung (ÜF): Ab der 11. Stufe kann der Hospitaler eine Anwendung seiner Fähigkeit Positive Energie fokussieren aufwenden, um eine Aura der Heilung mit einem Radius von 9 m für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Paladin zu erzeugen. Verbündete innerhalb der Aura (der Hospitaler eingeschlossen) stabilisieren sich automatisch, falls sie unter 0 Trefferpunkte fallen, und sind immun gegen Blutungseffekte. Verbündete (der Paladin eingeschlossen), welche mindestens 1 Volle Runde in der Aura verbringen, werden von Schaden in Höhe ihrer Trefferwürfel geheilt und können einen Rettungswurf gegen jedes Gebrechen machen, unter dem sie leiden, wie beispielsweise einem Fluch, einer Krankheit oder einer Vergiftung. Diese Rettungswürfe zählen nur zugunsten einer Heilung von dem Gebrechen, ein Fehlschlag hat keine negativen Folgen. Verbündete können durch diese Fähigkeit nur einmal am Tag geheilt werden

und können auch nur einmal am Tag zusätzliche Rettungswürfe erhalten, selbst wenn sie der Aura mehrmals ausgesetzt werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Krieger des Heiligen Lichts

Einige Paladine nutzen ihre Gaben, um dem heiligen Licht, welches in ihren Seelen erstrahlt, einen Fokus zu verleihen. Sie verbringen den größten Teil ihres Lebens damit, anderen mit den Gaben der Reinheit und der Erlösung dabei zu helfen, den wahren Pfad zu finden. Diese Fähigkeit freizusetzen, erfordert Geduld und einen hohen Preis. Der Krieger des Heiligen Lichts besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Kraft des Glaubens (ÜF): Ab der 4. Stufe erlernt der Krieger des Heiligen Lichts, die Kraft seines Glaubens zu nutzen, um seine Verteidigung zu stärken und seinen Verbündeten beizustehen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Fähigkeit Paladinzauber zu wirken. Der Krieger des Heiligen Lichts erhält keine Zauber und auch nicht die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Er besitzt keine Zauberstufe und kann keine Zauberwirkenden- und Zauberauslösenden magischen Gegenstände verwenden.

Auf der 4. Stufe erhält der Krieger des Heiligen Lichts eine zusätzliche tägliche Anwendung von Handauflegen. Er erhält eine weitere tägliche Anwendung alle weiteren vier Stufen als Paladin. Ebenfalls kann er durch eine Anwendung von Hand auflegen die Kraft seines Glaubens als Standardaktion einsetzen, um sich in eine Aura aus Licht zu hüllen, welche einen Bereich mit einem Radius von 9 m erfüllt. Alle Verbündeten in diesem Bereich (einschließlich des Kriegers des Heiligen Lichts) erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre RK, Angriffs- und Schadenswürfe sowie auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht. Diese Fähigkeit hält 1 Minute an.

Ab der 8. Stufe heilt das Licht bei dem Paladin und seinen Verbündeten 1W4 Punkte Attributsschaden wie durch den Zauber *Teilweise Genesung*. Ein Wesen kann auf diese Weise nur einmal am Tag geheilt werden.

Ab der 12. Stufe wird das Licht wie *Tageslicht* im Hinblick auf lichtempfindliche Wesen behandelt. Ferner erhalten alle Verbündeten im Bereich des Lichts eine Resistenz von 10 gegen eine Art von Energie, die der Krieger des Heiligen Lichts beim Einsatz dieser Fähigkeit bestimmt.

Ab der 16. Stufe schützt das Licht den Krieger des Heiligen Lichts und seine Verbündeten vor Kritischen Treffern. Es besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass Kritische Treffer, welche gegen den Krieger des Heiligen Lichts oder seine Verbündeten erzielt werden, wie normale Treffer behandelt werden. Diese Wahrscheinlichkeit addiert sich nicht zu anderen Fähigkeiten, die ähnlichen Schutz bieten (beispielsweise *Bollwerk*).

Ab der 20. Stufe wächst der Radius des vom Licht erfassten Bereichs auf 18 m. Ebenso steigen alle Boni an: Der Moralbonus auf RK, Angriff, Schaden und Rettungswürfe gegen Furcht steigt auf +2. Der geheilte Attributsschaden steigt auf 2W4. Die Energieresistenz steigt auf 20 gegen eine Energieart. Der Schutz vor Kritischen Treffern steigt auf 50%.

Lichtschein (ÜF): Ab der 14. Stufe kann der Krieger des Heiligen Lichts eine Explosion reinen weißen Lichts mit einem Radius von 9 m als Standard-Aktion erzeugen. Böse Kreaturen innerhalb dieser Explosion nehmen 1W6 Schadenspunkte für jeweils zwei Stufen des Paladins und erblinden zusätzlich für 1 Runde. Böse Drachen, böse Externare und böse Untote erblinden bei einem misslungenen Reflexwurf für 1W4 Runden. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden und schützt vor dem Erblinden. Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ Stufe des Paladins + dem CH-Modifikator des Paladins. Gute Kreaturen werden für 1W6 Trefferpunkte für jeweils zwei Stufen des Paladins geheilt und erhalten für 1 Runde einen Heiligen Bonus von +2 auf ihre Attributs-, Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe. Der Krieger des Heiligen Lichts kann diese Fähigkeit ab der 14. Stufe einmal am Tag einsetzen und jeweils ein weiteres Mal am Tag ab der 17. und 20. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura des Glaubens.

Weisser Ritter

Auch wenn man einen Paladin meist im Sattel seines treuen Reittieres antrifft, so ist der Weiße Ritter das wahre Symbol berittener Tapferkeit. Er ist nie weit von seinem Ross entfernt und trägt stets eine glänzend polierte Rüstung. Der Weiße Ritter besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Fähiger Reiter (AF und ÜF): Ab der 3. Stufe erhält der Weiße Ritter keine Mali mehr auf seine Fertigkeit Reiten aufgrund seines Rüstungsmalus. Darüber hinaus erhält jedes von ihm benutzte Reittier die Vorteile seiner Klassenfähigkeit Göttliche Würde und addiert den CH-Modifikator des Weißen Ritters zu seinen Rettungswürfen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Gesundheit.

Göttlicher Bund (ÜF): Auf der 5. Stufe muss der Weiße Ritter einen Bund mit einem Reittier eingehen. Diese Fähigkeit funktioniert ansonsten wie die Fähigkeit des Paladins.

Sturmangriff des Ritters (ÜF): Ab der 11. Stufe provozieren berittene Sturmangriffe des Weißen Ritters weder gegen ihn noch gegen sein Reittier Gelegenheitsangriffe. Sollte darüber hinaus das Ziel des Sturmangriffes ebenfalls das Ziel von Böses niederstrecken durch den Weißen Ritter sein, so muss es bei einem erfolgreichen Angriff des Weißen Ritters einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Weißen Ritters + CH-Modifikator des Weißen Ritters bestehen oder ist für eine Anzahl von Runden in Höhe der halben Stufe des Weißen Ritters panisch. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

Antipaladin (Alternative Klasse)

Auch wenn es nur sehr selten geschieht, so verlassen auch Paladine manchmal den Weg der Rechtschaffenheit. Die meisten dieser abtrünnigen heiligen Krieger suchen Erlösung und Vergebung für ihre Missetaten und gewinnen ihre Kräfte durch Glauben, Wohltaten und mächtige Magie zurück. Und dennoch gibt es andere, einige wenige, die Dunklen und Verstörten, welche sich aktiv dem Bösen zuwenden und die dunklen Mächte hofieren, gegen welche sie einst zu Felde zogen, um sich an ihren ehemaligen Brüdern zu rächen. Es heißt, dass diejenigen, die am höchsten aufsteigen, auch am tiefsten fallen; Antipaladine sind lebende Beweise für diese Tatsache, so geblendet von Stolz und Hass, dass sie die Herrlichkeit ihrer früheren Schutzherren nicht mehr erkennen können.

Der Antipaladin wird zum Gegenteil seines früheren Wesens. Er schließt Pakte mit Scheusalen, raubt den Unschuldigen das Leben und hat nur seine persönliche Macht und seinen Reichtum im Sinn. Diese Streiter des Bösen führen oft Armeen böser Kreaturen an und arbeiten mit anderen Bösewichten zusammen, um das Heilige zu zerstören und die Schwachen zu tyrannisieren. Es überrascht daher nicht, dass Paladine sich nicht aufhalten



lassen, wenn es darum geht, solch ruchlosen Widersachern ein Ende zu setzen.

Der Antipaladin ist eine Alternativklasse. Da er zahlreiche veränderte Aspekte der Grundklasse des Paladins verwendet, kann man ihn nicht als wirklich neue Charakterklasse bezeichnen. Durch die Veränderungen werden die Einzelheiten und Schwerpunkte der Klasse des Paladins in eine völlig andere Richtung verschoben und erfassen nun einen komplett anderen Bereich der Phantastik, ohne dass eine neue Klasse entwickelt werden musste. Und auch wenn es nur eine Änderung in der Gestaltung ist, kann diese Alternativklasse genau wie die Basisklassen im ersten Teil dieses Kapitels verwendet werden.

Rolle: Antipaladine gehören zu den gefährlichsten aller Bösewichte. Sie kümmern sich nicht um das Leben anderer, sondern bringen vorsätzlich Tod und Zerstörung über geordnete Gesellschaften. Sie reisen selten mit Wesen, die sie nicht versklavt haben, außer zur Täuschung, um eine Gruppe von innen heraus zu zerreißen.

Als alternativer Paladin verwendet der Antipaladin Tabelle 2–13, um seinen Grund-Angriffsbonus, die Rettungswurfboni und täglichen Zauber zu bestimmen. Diese Einzelheiten und die neuen Besonderen Fähigkeiten der Klasse sind in Tabelle 2–13 zu finden.

Gesinnung: Chaotisch böse.

Trefferwürfel: W10.

Klassenfertigkeiten

Beruf (WE), Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Heimlichkeit (GE), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Verkleiden (CH), Wissen (Religion), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Die nachfolgenden Fähigkeiten sind die Klassenmerkmale eines Antipaladins:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Der Antipaladin ist geübt im Umgang mit allen einfachen und Kriegswaffen, allen Arten von Rüstungen (Leicht, Mittel und Schwer) sowie Schilden (mit Ausnahme von Turmschilden).

Aura des Bösen (AF): Die Stärke der Aura des Bösen (siehe der Zauber *Böses entdecken*) des Antipaladins entspricht seiner Stufe als Antipaladin. Ein Paladin, welcher gegen den Antipaladin Böses niederstrecken einsetzt, verursacht bei seinem ersten erfolgreichen Angriff 2 zusätzliche Schadenspunkte für jede Stufe als Paladin.

Gutes entdecken (ZF): Der Antipaladin kann *Gutes entdecken* (wie der Zauber) nach Belieben wirken. Als Bewegungsaktion kann er sich auf einen einzelnen Gegenstand oder ein einzelnes Wesen innerhalb von 18 m konzentrieren und feststellen, ob es von guter Gesinnung ist sowie die Stärke seiner Aura, als hätte er es 3 Runden lang studiert. Während er sich auf ein Ziel konzentriert, kann er *Gutes entdecken* nicht auf ein weiteres Ziel wirken.

Gutes niederstrecken (ÜF): Einmal am Tag kann der Antipaladin die dunklen Mächte anrufen, um die Kräfte des Guten zu zerschmettern. Als Schnelle Aktion wählt er ein Ziel in Sichtweite zum Niederstrecken aus. Sollte sein Ziel von guter Gesinnung sein, addiert er seinen Charisma-Bonus (sofern er einen besitzt) zu allen Angriffswürfen hinzu und seine Stufe als Antipaladin zu allen Schadenswürfen, die er gegen das Ziel seines Gutes niederstrecken ausführt. Falls das Ziel ein Externar der Unterart Gut, ein Drache von guter Gesinnung oder ein gut gesonnenes Wesen mit Stufen als Kleriker oder Paladin ist, so erhöht sich der Bonusschaden des ersten erfolgreichen Angriffs auf 2 Punkte je Stufe des Antipaladins. Angriffe zum Niederstrecken guter Wesen umgehen ferner automatisch jede Schadensreduzierung, über die das Ziel verfügt.

Außerdem erhält der Antipaladin, während Gutes niederstrecken wirkt, einen Ablenkungsbonus auf seine RK in Höhe seines CH-Modifikators gegen ihn gerichtete Angriffe seines Zieles. Sollte der Antipaladin versuchen, ein Wesen zum Ziel dieser Fähigkeit zu machen, welches nicht gut ist, ist der Einsatz dieser Fähigkeit wirkungslos und verbraucht.

Die Effekte des Niederstreckens bleiben aktiv, bis das Ziel tot ist oder der Antipaladin eine ausgiebige Rast einlegt und sich diese Fähigkeit erneuert. Ab der 4. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen kann der Antipaladin diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen, bis zu einem Maximum von 7 Mal am Tag auf der 19. Stufe (siehe auch Tabelle 2–13).

Hand der Verderbnis (ÜF): Ab der 2. Stufe kann der Antipaladin seine Hand mit Höllenfeuer umgeben und bei denen, die er berührt, furchtbare Wunden verursachen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seiner halben Stufe als Antipaladin + seinem CH-Modifikator einsetzen. Mit einem Berührungsangriff verursacht der Antipaladin 1W6 Schadenspunkte für jeweils 2 Stufen als Antipaladin. Der Einsatz dieser Fähigkeit ist eine Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Alternativ kann der Antipaladin mit dieser Fähigkeit untote Kreaturen heilen und 1W6 Trefferpunkte für jeweils 2 Stufen als Antipaladin wiederherstellen. Diese Fähigkeit wird von Talenten, Zaubern oder Effekten beeinflusst, die speziell für das Klassenmerkmal Handauflegen des Paladins gedacht sind. So verleiht beispielsweise das Talent Zusätzliches Handauflegen dem Antipaladin 2 zusätzliche Anwendungen seines Klassenmerkmals Hand der Verderbnis.

Unheilige Widerstandskraft (ÜF): Ab der 2. Stufe erhält der Antipaladin einen Bonus in Höhe seines Charisma-Bonus (sofern er einen besitzt) auf alle seine Rettungswürfe.

Aura der Feigheit (ÜF): Ab der 3. Stufe geht von dem Antipaladin eine einschüchternde Aura aus, welche Gegnern innerhalb von 3 m einen Malus von –4 auf ihre Rettungswürfe gegen Furcht verleiht. Kreaturen, die normalerweise gegen Furcht immun sind, verlieren diese Immunität, wenn sie sich in dieser Aura befinden. Dies funktioniert nur solange der Antipaladin bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er bewusstlos oder tot ist.

Grausamkeit (ÜF): Auf der 3. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen als Antipaladin kann der Antipaladin eine Grausamkeit auswählen. Jede Grausamkeit erweitert die Effekte der Fähigkeit Hand der Verderbnis. Wenn der Antipaladin Hand der Verderbnis nutzt, um einem Ziel Schaden zuzufügen, erleidet das Ziel zusätzlich die Auswirkungen einer der Grausamkeiten, über die der Antipaladin verfügt. Welche Grausamkeit er einsetzt, entscheidet der Antipaladin, wenn er Hand der Verderbnis einsetzt. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + ½ Stufe des Antipaladins + CH-Modifikator des Antipaladins zu, um der Grausamkeit zu entgehen. Bei einem Erfolg nimmt es dennoch den normalen Schaden, unterliegt aber nicht dem Effekt der Grausamkeit.

Ab der 3. Stufe kann der Antipaladin aus den folgenden Grausamkeiten auswählen:

- *Erschöpft*: Das Ziel ist erschöpft.
- *Erschüttert*: Das Ziel ist für 1 Runde pro Stufe des Antipaladins erschüttert.
- *Kränkelnd*: Das Ziel ist für 1 Runde pro Stufe des Antipaladins kränkelnd.

Ab der 6. Stufe kann der Antipaladin aus den folgenden Grausamkeiten auswählen:

- *Benommen*: Das Ziel ist für 1 Runde benommen.
- *Krank*: Das Ziel erkrankt an einer Krankheit, als hätte der Antipaladin *Ansteckung* gewirkt. Die Stufe des Antipaladins zählt dabei als Zauberstufe.
- *Wankend*: Das Ziel ist für 1 Runde pro zwei Stufen des Antipaladins wankend.

Ab der 9. Stufe kann der Antipaladin aus den folgenden Grausamkeiten auswählen:

- *Entkräftet*: Das Ziel ist entkräftet. Der Antipaladin muss über die Grausamkeit Erschöpft verfügen, ehe er diese Grausamkeit auswählen kann.
- *Übelkeit*: Dem Ziel ist für 1 Runde pro drei Stufen des Antipaladins übel. Der Antipaladin muss über die Grausamkeit Kränkelnd verfügen, ehe er diese Grausamkeit auswählen kann.
- *Verängstigt*: Das Ziel ist für 1 Runde pro zwei Stufen des Antipaladins verängstigt. Der Antipaladin muss über die Grausamkeit Erschüttert verfügen, ehe er diese Grausamkeit auswählen kann.
- *Verflucht*: Das Ziel wird verflucht, als hätte der Antipaladin *Fluch* eingesetzt. Die Stufe des Antipaladins zählt dabei als Zauberstufe.
- *Vergiftet*: Die Ziel wird vergiftet, als hätte der Antipaladin *Vergiften* gewirkt. Der Antipaladin benutzt seine Stufe als Zauberstufe.

Ab der 12. Stufe kann der Antipaladin aus den folgenden Grausamkeiten auswählen:

- *Betäubt*: Das Ziel ist für 1 Runde pro vier Stufen des Antipaladins betäubt.
- *Blind*: Das Ziel erblindet für 1 Runde pro Stufe des Antipaladins.
- *Gelähmt*: Das Ziel ist für 1 Runde gelähmt.
- *Taub*: Das Ziel ist für 1 Runde pro Stufe des Antipaladins taub.

Diese Fähigkeiten sind nicht kumulativ. Zum Beispiel verursacht die Hand der Verderbnis eines Antipaladins der 12. Stufe 6W6 Schadenspunkte und könnte beim Ziel die Zustände Erschöpft, Benommen, Vergiftet oder Blind hervorrufen. Sobald eine Grausamkeit gewählt wurde, kann sie nicht mehr

nachträglich geändert werden.

Seuchenträger (AF): Ab der 3. Stufe verwandeln die Mächte der Finsternis den Antipaladin in ein Leuchtfeuer der Verderbnis und Pestilenz. Der Antipaladin nimmt durch Krankheiten keinerlei Schaden mehr und erleidet auch keine Mali. Er kann sich zwar immer noch selbst und dann andere anstecken, ist ansonsten aber immun gegen jegliche Krankheitseffekte.

Negative Energie fokussieren (ÜF): Ab der 4. Stufe kann der Antipaladin wie ein Kleriker Negative Energie fokussieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit verbraucht 2 Anwendungen seiner Fähigkeit Hand der Verderbnis. Seine Stufe als Antipaladin entspricht dabei seiner effektiven Stufe als Kleriker. Dies ist eine auf Charisma basierende Fähigkeit.

Zauber: Ab der 4. Stufe kann der Antipaladin eine kleine Anzahl göttlicher Zauber wirken. Diese sind alle auf der Liste der Antipaladinzauber in Kapitel 5 aufgeführt. Der Antipaladin muss seine Zauber im Voraus auswählen und vorbereiten. Um einen Zauber vorbereiten zu können, muss der Charismawert des Antipaladins mindestens 10 + Grad des Zaubers betragen. Der Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen gegen einen Zauber des Antipaladins beträgt 10 + Grad des Zaubers + CH-Modifikator des Antipaladins.

Wie andere Zauberwirker auch, kann der Antipaladin am Tag nur eine begrenzte Anzahl von Zaubern wirken. Seine tägliche Anzahl an Zaubern entspricht der des Paladins und wird in Tabelle 2–13 aufgeführt. Ferner erhält er Bonuszauber am Tag, sofern er über einen hohen Charismawert verfügt (siehe Tabelle 1–3 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Wenn Tabelle 2–13 angibt, dass der Antipaladin 0 Zauber am Tag von einem bestimmten Zaubergrad erhält, so erhält er nur die Bonuszauber, die er durch einen eventuellen Charismabonus bekommt.

Der Antipaladin muss jeden Tag eine Stunde in stillem Gebet und Meditation verbringen, um seine täglichen Zauber zu erhalten. Er kann jeden Zauber von der Liste der Antipaladinzauber auswählen, sofern er ihn auch wirken kann. Diese Zauber muss er während des Gebets festlegen.

Bis zur 3. Stufe besitzt ein Antipaladin keine Zauberstufe. Ab der 4. Stufe entspricht seine Zauberstufe seiner Stufe als Antipaladin –3.

Dunkle Gunst (ZF): Auf der 5. Stufe erhält der Antipaladin die Gunst seiner dunklen Schutzherren. Diese Gunst kann eine von zwei Formen annehmen, sobald eine Form ausgewählt wurde, kann sie nicht mehr geändert werden.

Die erste Art der Gunst ermöglicht es dem Paladin, seine Waffe mit einer Standard-Aktion zu verbessern, indem er einen dunklen Geist herbeiruft, der für 1 Minute pro Stufe des Antipaladins verbleibt. Wenn er herbeigerufen wird, lässt er die Waffe des Antipaladins in unheiligem Licht in Helligkeit einer Fackel leuchten. Ab der 5. Stufe verleiht der Geist der Waffe einen Verbesserungsbonus von +1. Für jeweils 3 weitere Stufen erhöht sich der Bonus um zusätzliche +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. Er kann aber auch genutzt werden, um der Waffe eine der folgenden Eigenschaften zu verleihen: *Anarchie*, *Aufflammen*, *Blutung*, *Flammeninferno*, *Hinrichtung*, *Rückschlag*, *Schärfe*, *Schnelligkeit* und *Unheilig*. Das Hinzufügen verbraucht einen Bonus der Dunklen Gunst entsprechend der Kosten dieser Waffeneigenschaft (siehe Tabelle 15–9 im *Pathfinder Grundregelwerk*). Diese Fähigkeiten werden zu anderen Eigenschaften der Waffe hinzugefügt. Sollte eine Eigenschaft bereits vorhanden sein, addieren sich die Eigenschaften nicht. Sollte die Waffe nicht magisch sein, muss der Antipaladin der Waffe zunächst einen Verbesserungsbonus von +1 zufügen, ehe er andere Effekte durch die Waffe nutzen kann. Der Bonus und die Waffeneigenschaften werden festgelegt, wenn der Geist herbeigerufen wird, und können erst geändert werden, wenn er erneut herbeigerufen wird. Der dunkle Geist gewährt diese Boni nur dem Antipaladin als Träger der Waffe und keinem anderen. Sollte der Antipaladin die Waffe verlieren, so aktiviert der Geist die Fähigkeiten erst wieder, wenn der Antipaladin sie zurückerhält. Falls es sich um eine Doppelwaffe handelt, gelten die Boni nur für ein Ende. Der Antipaladin kann diese Fähigkeit auf der 5. Stufe einmal am Tag anwenden. Alle vier weiteren Stufen als Antipaladin kann er sie ein weiteres Mal am Tag nutzen, bis zu einem Maximum von vier Mal auf der 17. Stufe.

Sollte die vom dunklen Geist beseelte Waffe zerstört werden, verliert der Antipaladin die Gunst für 30 Tage, oder bis er eine neue Stufe als Antipaladin erreicht (je nachdem was zuerst geschieht). Während dieser Zeit erleidet er einen Malus von –1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen.

Die zweite Variante des Bundes ermöglicht dem Antipaladin, die Dienste eines dunklen Dieners zu erlangen. Dies funktioniert wie *Monster herbeizaubern III*, nur dass die Wirkungsdauer permanent ist und der Antipaladin nur die Dienste eines einzelnen Wesens erlangt, welches entweder die Unterart Chaotisch und Böse besitzen oder ein infernalisches Tier sein muss. Sobald die Wahl getroffen wurde, kann sie erst wieder geändert werden, wenn

In Ungnade fallen

Nicht alle gefallenen Paladine werden Antipaladine. Um genau zu sein, ist diese Verwandlung sogar äußerst selten. Die meisten Paladine verbringen Monate oder sogar Jahre damit, ihren Paladinstatus zurückzuerlangen und weichen niemals so weit vom heiligen Pfad ab, dass sie nicht mehr erlöst werden können. Nur selten wendet sich ein Paladin vom Licht ab und schließt stattdessen einen Pakt mit den dunklen Mächten. Oft geschieht dies durch Versuchung oder Täuschung, doch sobald der Pakt geschlossen wurde, befindet sich der Paladin auf dem Pfad zur Verdammnis.

Wenn derartiges geschieht, kann die Veränderung sehr schnell passieren. Der Paladin tauscht seine Stufen als Paladin 1:1 gegen die Stufen als Antipaladin ein. Dies ist gewöhnlicherweise eine traumatische Erfahrung, die ein umfangreiches Ritual einschließt, und ein lebendiges Opfer und finstere Eide an böse Mächte umfasst, welche zuweilen Diener aussenden, um das Ritual zu bezeugen. Sobald dies abgeschlossen ist, tritt der Antipaladin in Erscheinung, bereit, das Ende der Welt heraufzubeschwören.

Ebenso ist wichtig zu vermerken, dass nicht alle Antipaladine gefallene Helden sind. Manche Krieger werden von Kindheit an ausgebildet, um Antipaladine zu werden, die durch Schmerz und Trauma zu Vorbildern des Bösen geformt werden. Diese grausamen Krieger kennen kein Mitgefühl und keine Loyalität, können aber andere sehr viel über Schmerz und Leid lehren.

Tabelle 2-13: Antipaladin (ANP)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag 1.	2.	3.	4.
1	+1	+0	+2	+2	Aura des Bösen, Gutes entdecken, Gutes niederstrecken 1/Tag	—	—	—	—
2	+2	+0	+2	+3	Hand der Verderbnis, Unheilige Widerstandskraft	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+3	Aura der Feigheit, Grausamkeit, Seuchenträger	—	—	—	—
4	+4	+1	+4	+4	Gutes niederstrecken 2/Tag, Negative Energie fokussieren	0	—	—	—
5	+5	+1	+4	+4	Dunkle Gunst	1	—	—	—
6	+6/+1	+2	+5	+5	Grausamkeit	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+5	+5	Gutes niederstrecken 3/Tag	1	0	—	—
8	+8/+3	+2	+6	+6	Aura der Verzweiflung	1	1	—	—
9	+9/+4	+3	+6	+6	Grausamkeit	2	1	—	—
10	+10/+5	+3	+7	+7	Gutes niederstrecken 4/Tag	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+3	+7	+7	Aura der Vergeltung	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+8	Grausamkeit	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+8	+8	Gutes niederstrecken 5/Tag	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+4	+9	+9	Aura der Sünde	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+5	+9	+9	Grausamkeit	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+10	Gutes niederstrecken 6/Tag	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+10	Aura der Verderbtheit	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+11	Grausamkeit	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+11	Gutes niederstrecken 7/Tag	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+12	Unheiliger Streiter	4	4	3	3

der Antipaladin eine Stufe aufsteigt. Ab der 7. Stufe und alle weiteren zwei Stufen als Antipaladin steigt der Grad des Zaubers *Monster herbeizaubern* um 1, bis zu einem Maximum von *Monster herbeizaubern IX* auf der 17. Stufe.

Einmal am Tag kann der Antipaladin mit einer Vollen Aktion seinen Diener herbeizaubern. Dies entspricht einem Zauber mit einem Grad in Höhe eines Drittels der Stufe als Antipaladin. Er kann diese Fähigkeit ab der 5. Stufe einmal am Tag einsetzen und ein weiteres Mal am Tag für jeweils vier weitere Stufen als Antipaladin (bis zu einem Maximum von vier Mal am Tag auf der 17. Stufe).

Ab der 11. Stufe erhält der Diener die Schablone Verbesserte Kreatur (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*). Ab der 15. Stufe erhält der Diener des Antipaladins Zauberresistenz in Höhe der Stufe des Antipaladins +11.

Sollte der dunkle Diener des Antipaladins sterben oder verbannt werden, kann der Antipaladin für 30 Tage, oder bis er eine Stufe aufsteigt (je nachdem was zuerst geschieht), keinen neuen Diener herbeizaubern. In dieser Zeit erleidet er einen Malus von –1 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe mit Waffen.

Aura der Verzweiflung (ÜF): Ab der 8. Stufe erleiden Gegner innerhalb eines Radius von 3 m um den Antipaladin einen Malus von –2 auf alle ihre Rettungswürfe. Dieser Malus addiert sich nicht zu dem Malus der Aura der Feigheit. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Antipaladin bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er tot oder bewusstlos ist.

Aura der Vergeltung (ÜF): Ab der 11. Stufe kann der Antipaladin mit einer Freien Aktion 2 Anwendungen seiner Fähigkeit Gutes niederstrecken aufwenden, um die Fähigkeit Gutes niederstrecken mit seinen Boni allen Verbündeten innerhalb von 3 m zu verleihen. Die Verbündeten können diese Fähigkeit ab dem Beginn des nächsten Zuges des Antipaladins nutzen. Die Boni halten für 1 Minute an. Gute Kreaturen erhalten keine Vorteile durch diese Fähigkeit.

Aura der Sünde (ÜF): Ab der 14. Stufe werden die Waffen des Antipaladins als böse behandelt, wenn es um die Überwindung von Schadensreduzierung geht. Jeder Angriff gegen einen Gegner innerhalb von 3 m wird als böse behandelt hinsichtlich der Überwindung von Schadensreduzierung. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Antipaladin bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er tot oder bewusstlos ist.

Aura der Verderbtheit (ÜF): Ab der 17. Stufe erhält der Antipaladin SR 5/Gutes. Jeder Gegner innerhalb von 3 m erleidet einen Malus von –4 auf seine Rettungswürfe gegen Zwangseffekte. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn der Antipaladin bei Bewusstsein ist, nicht aber, wenn er tot oder bewusstlos ist.

Unheiliger Streiter (ÜF): Auf der 20. Stufe wird der Antipaladin zu einem Gefäß für die Kraft der dunklen Mächte. Seine SR steigt auf 10/Gutes. Wenn er Gutes niederstrecken verwendet und erfolgreich einen guten Externaren trifft, wird dieser zum Ziel des Zaubers *Verbannung* mit einer Zauberstufe in Höhe der Stufe des Antipaladins (die Waffe und das Unheilige Symbol des Antipaladins zählen automatisch als Gegenstände, welche das Ziel verabscheut). Nachdem der Effekt der *Verbannung* und der Schaden des Angriffes das Ziel getroffen haben, endet der Niederstrecken-Effekt sofort. Ferner verursacht der Antipaladin den maximalen Höchstschaden, wenn er Negative Energie fokussiert oder Hand der Verderbnis nutzt, um ein Wesen zu verletzen.

Verhaltenskodex: Der Antipaladin muss von chaotisch böser Gesinnung sein und verliert alle Klassenmerkmale außer dem Umgang mit Waffen und Rüstungen, sollte er jemals willentlich und selbstlos eine gute Tat vollbringen. Dies bedeutet nicht, dass Antipaladinen Handlungen verwehrt sind, die ein anderer als gut bewerten könnte, sondern dass damit stets finstere Absichten verbunden sein müssen. Der Kodex des Antipaladins erfordert, dass er seine eigenen Interessen und Bedürfnisse über alles andere stellt, Tyrannei erschafft, seine Vorteile erlangt, wo es

möglich ist und die Guten und Gerechten straft, wenn es seinen Zielen dienlich ist.

Gefährten: Der Antipaladin kann mit bösen und neutralen Verbündeten reisen, vermeidet es aber mit guten Charakteren oder jemandem zusammenzuarbeiten, der ständig gute Taten vollbringen will. Unter außergewöhnlichen Umständen kann der Antipaladin sich mit guten Gefährten verbünden, aber nur um sie zu bezwingen und von innen heraus zu verderben. Der Antipaladin muss keine *Buße* leisten während solch einer merkwürdigen Allianz, solange er seine finsteren Ziele am Ende erreicht, denn das Böse ist nur an Ergebnissen interessiert. Der Antipaladin kann nur chaotisch böse Anhänger, und Mietlinge in seine Dienste nehmen.

Ehemalige Antipaladine

Ein Antipaladin, der nicht länger chaotisch böse ist, willentlich eine gute Tat vollbringt oder seinen Verhaltenskodex verletzt, verliert alle Antipaladinzauber und Klassenmerkmale, eingeschlossen der Dunklen Gunst, nicht aber seine Fähigkeit im Umgang mit Waffen, Rüstungen und Schilden. Er kann keine weiteren Stufen als Antipaladin aufsteigen. Er erhält seine Fähigkeiten und die Möglichkeit, weitere Stufen zu erlangen, zurück, wenn er für seine Verstöße büßt (siehe den Zauber *Buße*).



Schurke

Schurken sind von Natur aus unterschiedlich und vielseitig. Man trifft sie in Städten, Wäldern und sogar als Diener des Gesetzes an. Wo immer jemand mit besonderem Geschick von Nöten ist, findet ein Schurke mit seinen umfassenden Fertigkeiten und Fähigkeiten seinen Platz – entweder in der Öffentlichkeit oder durch Schläue und Heimlichkeit im Verborgenen. Und sollten seine natürliche Schläue und schnelles Denken nicht ausreichen …nun, so ist ein Messer im Rücken immer noch eine letzte Möglichkeit.

Die folgenden Schwerpunkte repräsentieren einige der beliebtesten und effektivsten schurkischen Archetypen. Jeder Archetyp verfügt über eines oder mehrere Klassenmerkmale, die alle ausgewählt werden müssen. Außerdem enthält jeder Archetyp Vorschläge für Schurkentricks, die zwar nicht zwingend, wohl aber hilfreich sind, um den Charakter zu vervollständigen. Schurkentricks, die mit einem Sternchen * markiert sind, sind im *Pathfinder Grundregelwerk* zu finden.

Schurkentricks: Die folgenden neuen Schurkentricks können von jedem Schurken genommen werden, der die Voraussetzungen erfüllt. Schurkentricks, die mit zwei Sternchen **markiert sind, fügen dem Hinterhältigen Angriff des Schurken neue Effekte hinzu. Nur einer dieser Schurkentricks kann bei einem einzelnen Angriff zur Anwendung kommen. Die Entscheidung muss vor dem Angriffswurf erfolgen.

*Ablenkender Angriff*** *(AF)*: Der Schurke vermag, Hinterhältige Angriffe mit subtilen Gesten zu führen, welche seine Gegner ablenken. Wenn er im Nahkampf Hinterhältigen Schaden verursacht, kann er auf den zusätzlichen Schaden verzichten, damit sich das Ziel gegenüber einem von ihm bestimmten Wesen bis zum Beginn seines nächsten Zuges als auf dem falschen Fuß erwischt befindet. Der Schurke kann sich nicht selbst zum Nutznießer dieses Tricks bestimmen. Kreaturen mit Reflexbewegung sind gegen Ablenkende Angriffe immun.

Aufmerksamer Beobachter (AF): Wenn der Schurke einen Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung ausführt, um die Einzelheiten eines Gesprächs zu belauschen oder versteckte oder geheime Objekte (Türen und Fallen eingeschlossen) zu finden, erhält er einen Bonus von +4 auf diesen Wurf.

Auge des Scharfschützen (AF): Der Schurke kann seinen Hinterhältigen Schaden bei Fernkampfangriffen einsetzen, welche auf Gegner zielen, die über Tarnung verfügen. Gegner mit vollständiger Tarnung sind immer noch dagegen immun.

*Benebelnder Schlag** (AF)*: Wenn der Schurke bei einem Gegner Hinterhältigen Schaden verursacht, erleidet der Gegner für 1W4 Runden einem Malus von –2 auf seine Angriffswürfe gegen den Schurken.

Charmeur (AF): Einmal am Tag kann der Schurke bei einem Fertigkeitswurf auf Diplomatie zwei Würfe ausführen und das bessere Ergebnis nehmen. Er muss sich vor dem Wurf entscheiden, von diesem Trick Gebrauch zu machen. Der Schurke kann diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag für jeweils 5 Stufen als Schurke einsetzen.

*Defensiver Hinterhältiger Angriff** (AF)*: Wenn der Schurke im Nahkampf Hinterhältigen Schaden verursacht, erhält er gegen sein Ziel für 1 Runde einen Ausweichbonus von +1 auf die RK je Würfel an Hinterhältigen Schaden, den er austeilt.

Einschüchternde Kraft (AF): Der Schurke erhält das Bonustalent Einschüchternde Kraft.

Flinke Finger (AF): Der Schurke kann einmal am Tag bei einem Fertigkeitswurf auf Fingerfertigkeit zweimal würfeln und das bessere Ergebnis nehmen. Er muss sich vor dem Wurf entscheiden, ob er diesen Trick benutzt. Er kann diesen Trick ein weiteres Mal für jeweils 5 Stufen als Schurke nutzen.

Gestrecktes Waffengift (AF): Der Schurke kann Gift so auf eine Waffe auftragen, dass es für zwei erfolgreiche Angriffe effektiv ist, statt nur für einen. Das Gift hat jedoch eine schwächere Wirkung: Rettungswürfe gegen das Gift erhalten einen Situationsbonus von +2. Gift auf diese Weise aufzutragen, erfordert eine Volle Aktion oder eine Standard-Aktion, falls der Schurke den Trick Schnelles Giftauftragen besitzt.

Gewandter Kletterer (AF): Sollte dem Schurken ein Fertigkeitswurf auf Klettern um 5 oder mehr misslingen, kann er augenblicklich einen erneuten Wurf ausführen, dessen SG um +10 erhöht wird. Bei Erfolg hält er seinen Sturz auf, indem er sich an der Oberfläche festkrallt. Der Schurke nimmt keinen Fallschaden, wenn er seinen Sturz auf diese Weise unterbricht.

Gewitzter Fallensteller (AF): Der Schurke kann mit einer Schnellen Aktion jede von ihm konstruierte Falle innerhalb von 9 m auslösen.

*Heftiger Hinterhältiger Angriff** (AF)*: Wenn der Schurke einen Vollen Angriff ausführt, kann er einen Malus von –2 auf alle seine Angriffswürfe bis zum Beginn seines nächsten Zuges in Kauf nehmen. Sollte einer seiner folgenden Angriffe Hinterhältigen Schaden verursachen, werden alle Schadenswürfel beim Hinterhältigen Schaden, die eine 1 zeigen, als gewürfelte 2 behandelt.

Hinweisen folgen (AF): Der Schurke kann die Fertigkeit Wahrnehmung zum Spurenlesen nutzen (siehe Überlebenskunst).

Informationen erschleichen (AF): Der Schurke kann statt der Fertigkeit Einschüchtern die Fertigkeit Bluffen oder Diplomatie verwenden, um einen Gegner dazu zu bringen, ihn freundlich zu behandeln.

Mehrsprachig (AF): Der Schurke erhält vier zusätzliche Sprachen, sofern er mindestens einen Fertigkeitsrang in Sprachenkunde investiert hat. Sollte er keine Ränge in Sprachenkunde besitzen, erhält er nur zwei zusätzliche Sprachen. Sollte er später einen Rang in Sprachenkunde investieren, erhält er zwei zusätzliche Sprachen bis zu einem Maximum von vier Sprachen über jene hinaus, die er durch Sprachenkunde erhält.

Meisterspringer (AF): Wenn der Schurke Fertigkeitswürfe auf Akrobatik um zu Springen macht, wird er behandelt, als hätte er Anlauf genommen. Falls er absichtlich fällt, erlaubt ihm ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Akrobatik gegen SG 15, die ersten 6 m des Sturzes zu ignorieren statt der ersten 3 m.

Reaktionsschneller Schütze (AF): Der Schurke behandelt seinen Initiativewurf für eine Überraschungsrunde als 20, unabhängig davon was er tatsächlich gewürfelt hat. Er kann allerdings nur einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe ausführen. In der folgenden Runde wird seine gewürfelte Initiative benutzt. Sollten zwei oder mehr Schurken mit dieser Fähigkeit am Kampf beteiligt sein, bestimmt ihr gewürfelter Initiativewurf die Reihenfolge, in der sie handeln, sie handeln jedoch vor allen anderen Wesen. Sollte der Schurke während der Überraschungsrunde nicht handeln können, hat dieser Trick keine Wirkung.

Schnelle Verkleidung (AF): Der Schurke kann mit Hilfe von zufällig vorgefundenen Gegenständen und scheinbar harmlosen Materialien, welche er am Körper versteckt und mit sich führt, überraschend wirksame Verkleidungen herstellen, wodurch die zum Verkleiden erforderliche Zeit reduziert wird.

Wie viel Zeit der Schurke benötigt, um seine Erscheinung zu verändern, hängt von der Komplexität der Verkleidung ab, wie in der folgenden Tabelle aufgeführt. Die Zeiten sind kumulativ, so dass ein weiblicher Schurke, der sich als männlicher Angehöriger eines anderen Volkes verkleiden möchte, dafür 2 Minuten benötigt.

Zum Verkleiden erforderliche Zeit

Nur kleine Einzelheiten	1 Volle Aktion
Verkleidung als anderes Geschlecht	1 Minute
Verkleidung als anderes Volk	1 Minute
Verkleidung als andere Alterskategorie	1 Minute
Verkleidung als andere Größenkategorie	1 Minute

Schneller Fallenbauer (AF): Mit einer Vollen Aktion kann der Schurke eine einfache Falle aufstellen, deren HG nicht größer als seine halbe Stufe als Schurke sein darf. Hierzu muss er die nötigen Hilfsmittel besitzen, die erforderliche Zeit aufwenden, um die Falle im Vorfeld zusammenzusetzen, und die Einzelteile zur Hand haben. Die Art der Falle, die der Schurke auf diese Weise zusammenbauen kann, liegt beim SL.

Schnelles Entkommen (AF): Nach einem erfolgreichen Hinterhältigen Angriff oder Fertigkeitswurf auf Fingerfertigkeit kann der Schurke eine Bewegungsaktion verwenden, um einen Rückzug auszuführen. Er kann sich dabei maximal um seine Bewegungsrate fortbewegen.

Schnelles Giftauftragen (AF): Der Schurke kann Gift auf eine Waffe mit einer Bewegungsaktion statt einer Standard-Aktion auftragen.

Schnelles Schlossöffnen (AF): Der Schurke kann Mechanismus ausschalten zum Öffnen eines Schlosses als Standard-Aktion statt als Volle Aktion nutzen.

Schwer zu täuschen (AF): Einmal am Tag kann der Schurke bei einem Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen zweimal würfeln und das bessere Ergebnis nehmen. Er muss sich vor dem Wurf entscheiden, ob er diesen Trick benutzt. Er kann diesen Trick ein weiteres Mal für jeweils 5 Stufen als Schurke nutzen.

Süße Worte (AF): Einmal am Tag kann der Schurke bei einem Fertigkeitswurf auf Bluffen zweimal würfeln und das bessere Ergebnis nehmen. Er muss sich vor dem Wurf entscheiden, ob er diesen Trick benutzt. Er kann diesen Trick ein weiteres Mal für jeweils 5 Stufen als Schurke nutzen.

Tarnung (AF): Der Schurke kann sich mit diesem Trick einmal am Tag mit einer einfachen aber wirkungsvollen Tarnung aus Blattwerk umgeben. Er benötigt 1 Minute, um die Tarnung vorzubereiten. Sobald er damit fertig ist, bleibt die Tarnung bis zum Ende des Tages oder bis dem Schurken ein Rettungswurf gegen einen Flächenschaden misslingt, der Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht (je nachdem was zuerst geschieht). Der Schurke erhält einen Bonus von +4 auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit in einem Gelände mit zur Tarnung passendem Blattwerk. Diese Fähigkeit kann nicht in Bereichen ohne natürliches Blattwerk genutzt werden.

Unvergleichliche Wendigkeit (AF): Einmal am Tag kann der Schurke bei einem Fertigkeitswurf auf Akrobatik zweimal würfeln und das bessere Ergebnis nehmen. Er muss sich vor dem Wurf entscheiden, ob er diesen Trick benutzt. Er kann diesen Trick ein weiteres Mal für jeweils 5 Stufen als Schurke nutzen.

Überfallführer (AF): Wenn der Schurke mit einem Angriff einen in die Zange genommenen Gegner verfehlt, kann er einmal am Tag einen Verbündeten bestimmen, der ebenfalls das Ziel in die Zange nimmt. Dieser Verbündete kann einen einzelnen Nahkampfangriff gegen den Gegner als Augenblickliche Aktion durchführen.

Überlebenskünstler (AF): Der Schurke fügt Heilkunde und Überlebenskunst der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Verbessertes Entreißen (AF): Der Schurke erhält das Bonustalent Verbessertes Entreißen.

Vorsichtiger Angriff (AF): Wenn der Schurke ein Wesen mit einem Nahkampfangriff trifft, kann er sich einmal am Tag bis zu 9 m weit bewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Seine Bewegung muss jedoch auf einem Feld enden, welches an das getroffene Wesen angrenzt.

Verbesserte Schurkentricks: Ein Schurke, der die Voraussetzungen erfüllt, kann ab der 10. Stufe aus den folgenden verbesserten Schurkentricks auswählen:

"An einem anderen Tag" (AF): Einmal am Tag, wenn der Schurke durch einen Nahkampfangriff auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert werden würde, kann er als Augenblickliche Aktion einen 1,50 m-Schritt machen. Sollte ihn dies aus der Reichweite des Angreifers bringen, nimmt er keinen Schaden. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges gilt er jedoch als wankend.

Angriff umlenken (AF): Einmal am Tag kann der Schurken, wenn er von einem Nahkampfangriff getroffen wird, den Angriff mit einer Freien Aktion auf eine benachbarte Kreatur umlenken, sofern diese sich in der Reichweite des Angreifers befindet. Das Wesen, welches den Schurken angegriffen hat, muss gegen das neue Ziel einen neuen Angriffswurf machen.

Gründliches Überdenken (AF): Der Schurke kann einmal am Tag einen Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen, Wahrnehmung oder eine Wissensfertigkeit wiederholen, um neue oder geeignetere Informationen zu erlangen. Dieser Wurf kann jederzeit am gleichen Tag erfolgen wie der ursprüngliche Wurf.

Heimlicher Scharfschütze (AF): Wenn der Schurke die Fertigkeit Heimlichkeit verwendet, um aus dem Hinterhalt zu schießen, beträgt der Malus auf den Heimlichkeitswurf nur –10 statt der üblichen –20.

K.O.-Schlag (AF): Einmal am Tag kann der Schurke auf seinen Hinterhältigen Schaden verzichten, um einen Gegner bewusstlos zu schlagen. Er muss ankündigen, dass er von diesem Trick Gebrauch macht, ehe er angreift. Sollte der Angriff erfolgreich sein, verursacht er normalen Schaden. Statt des Hinterhältigen Schadens (und aller Effekte, die durch Hinterhältigen Schaden ausgelöst werden) verliert das Ziel für 1W4 Runden das Bewusstsein. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf lässt den Gegner für 1 Runde Wanken. Der SG des Rettungswurfes beträgt 10 + ½ Stufe des Schurken + dem IN-Modifikator des Schurken.

Meister der Verkleidung (AF): Einmal am Tag erhält der Schurke einen Bonus von +10 auf einen einzelnen Fertigkeitswurf auf Verkleiden.

Schnelles Turnen (AF): Der Schurke kann sich mit der Fertigkeit Akrobatik mit voller Bewegungsrate durch ein bedrohtes Feld bewegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Außerdem steigt der SG des Akrobatikwurfes nicht um 10.

Sparsamer Fallenbauer (AF): Wenn der Schurke eine mechanische Falle konstruiert, bezahlt er nur 75% der normalen Kosten.

Tödliche Mischung (AF): Der Schurke kann zwei Anwendungen Gift zugleich auf einer Waffe aufbringen. Dabei kann es sich um zwei verschiedene Gifte handeln, welche bei einem Treffer beim Ziel unterschiedliche Wirkungen entfalten, oder um zwei Anwendungen desselben Giftes. Im letzteren Fall verlängert sich die Frequenz des Giftes um 50% und der SG des Rettungswurfes steigt um +2. Dieser Trick stellt eine Ausnahme von der Regel dar, dass ein Gift bei einer Verletzung immer nur einmal gleichzeitig beigebracht werden kann.

*Tödlicher Hinterhältiger Schaden** (AF)*: Wenn der Schurke von seinem Trick Mächtiger Hinterhältiger Schaden Gebrauch macht, behandelt er beim Hinterhältigen Schaden alle Würfe von 1 und 2 als gewürfelte 3. Der Schurke muss über den Trick Heftiger Hinterhältiger Angriff verfügen, ehe er diesen Trick wählen kann.

Überraschung des Jägers (AF): Einmal am Tag kann der Schurke einen einzelnen Gegner auf einem benachbarten Feld zu seiner Beute erklären. Bis zum Ende seines nächsten Zuges verursacht er bei allen erfolgreichen Angriffen gegen sein Ziel Hinterhältigen Schaden, selbst wenn er es nicht in die Zange nimmt oder es auf dem falschen Fuß erwischt antrifft.

*Verstrickte Klingen** (AF)*: Wenn der Schurke im Nahkampf Hinterhältigen Schaden verursacht, kann das Ziel bis zum Beginn des nächsten Zuges des Schurken keinen 1,50 m-Schritt machen.

Akrobat

Gewandtheit und Wagemut sind beides exzellente Eigenschaften für Schurken und ihr Zusammenspiel hat unglaubliche akrobatische Leistungen zur Folge. Egal ob mutige Diebe, einschleichende Meuchelmörder oder furchtlose Spione, eine gute Ausbildung in Akrobatik ist eine wertvolle Lehrstunde für Schurken.

Meisterakrobat (AF): Ab der 1. Stufe erleidet der Akrobat keine Mali auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Fingerfertigkeit, Fliegen, Heimlichkeit und Klettern, wenn er Leichte Rüstung trägt. Sollte er keine Rüstung tragen, erhält er im Gegenzug einen Kompetenzbonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Fliegen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Zweite Chance (AF): Ab der 3. Stufe kann der Akrobat Fertigkeitswürfe auf Akrobatik, Fliegen oder Klettern, die er gerade gemacht hat, mit einem Malus von –5 wiederholen. Er muss das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, auch wenn dieses schlechter sein sollte. Der Akrobat kann diese Fähigkeit am Tag nur einmal bei jeder genannten Fertigkeit anwenden. Er kann diese Fähigkeit einmal am Tag auf der 3. Stufe anwenden und ein weiteres Mal am Tag für jeweils drei weitere Stufen als Schurke. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Akrobaten: Aufspringen*, Gewandter Kletterer, Hochseilartist, Meisterspringer, Schnelles Entkommen, Schnelles Kriechen und Unvergleichliche Wendigkeit.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Akrobaten: Ausweichrolle*, Schnelles Turnen, Verbessertes Entrinnen*.

Degenheld

Der Degenheld ist ein Vorbild des agilen Schwertkampfes. Er konzentriert sich nahezu ausschließlich darauf, seine Fähigkeiten im Umgang mit Waffen zu verbessern und seine wagemutigen akrobatischen Aktionen zu perfektionieren, die derartig tänzerisch und verfeinert sind, dass es fast schon an künstlerische Auftritte erinnert.

Kampfausbildung (AF): Auf der 1.Stufe fügt der Degenheld eine Kriegswaffe zu der Liste an Waffen hinzu, mit denen er geübt ist. Ebenfalls kann er den Trick Kampfkniff* bis zu zwei Mal wählen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Wagemut (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Degenheld einen Moralbonus von +1 auf seinen Fertigkeitswurf für Akrobatik und auf seine Rettungswürfe gegen Furchteffekte. Der Bonus steigt um weitere +1 für jeweils weitere drei Stufen als Schurke. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Degenhelds: Defensiver Hinterhältiger Angriff, Vorsichtiger Angriff, Heftiger Hinterhältiger Angriff und Waffentraining*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Degenhelds: Schwächender Schlag*, Verstrickte Klingen und Angriff umlenken.

Beutelschneider

Jeder Bewohner einer Stadt weiß, dass ein wohlhabender Mann, während er die Straßen durchwandert und über die Marktplätze schreitet, nur dann auch wohlhabend bleibt, wenn er auf seinen Geldbeutel achtet. Beutelschneider werden oft von den Diebesgilden ausgebildet, um die tägliche Gildensteuer von den örtlichen Geschäftsleuten entweder durch Einschüchterungen oder Raub einzutreiben. Manche entscheiden sich auch, auf Abenteuer auszuziehen, wo ihre Fähigkeiten in der Regel anerkannt werden, dennoch ist der Beutelschneider derjenige, auf den sich zuerst die Augen richten, wenn etwas fehlen sollte.

Maß nehmen (AF): Wenn der Beutelschneider mit seiner Fertigkeit Fingerfertigkeit einer Kreatur etwas entwenden will, steht dem Ziel zunächst ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung zu, ehe der Beutelschneider seinen Fertigkeitswurf auf Fingerfertigkeit ausführt. Der Beutelschneider kennt das Ergebnis des Wahrnehmungswurfes und kann sich entscheiden, ob er immer noch einen Diebstahl versuchen möchte. Sollte er sich entscheiden, Fingerfertigkeit nicht einzusetzen, steht ihm stattdessen zunächst ein Fertigkeitswurf auf Bluffen gegen Motiv erkennen des Zieles zu, um das Ziel davon abzuhalten, den Versuch überhaupt zu bemerken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Raubüberfall (AF): Ab der 3. Stufe kann der Beutelschneider als Volle Aktion einen Angriff machen und zugleich mit einem Fertigkeitswurf auf Fingerfertigkeit seinem Ziel etwas stehlen. Dies funktioniert jedoch nur, falls der Beutelschneider Hinterhältigen Schaden verursacht oder in einer Überraschungsrunde vor dem Ziel handelt. Sollte der Angriff erfolgreich sein, steht dem Ziel ein Fertigkeitswurf auf Wahrnehmung mit einem Malus von –5 zu, um den Diebstahl zu bemerken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Beutelschneiders: Verbessertes Entreißen, Flinke Finger, Schnelles Entkommen, Schwer zu täuschen, Niedere Magie*, Reaktionen verlangsamen* und Überraschungsangriff*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks



passen zum Archetypen des Beutelschneiders: Schwächender Schlag*, Schnelles Turnen und Fertigkeitsmeisterschaft*.

Einbrecher

Einbrecher sind ebenso in den Häusern der Reichen wie in vergessenen Gruften zuhause. Sie sind begabt darin, sich einzuschleichen, Fallen zu entschärfen und Schlösser zu knacken. Viele Reichtümer sind von mörderischen Fallen und Gefahren geschützt, doch der scharfe Verstand des Einbrechers erlaubt ihm, diese Gefahren zu finden und zu umgehen.

Sorgfältiges Entschärfen (AF): Ab der 4. Stufe löst der Einbrecher eine Falle nicht länger aus, solange er nicht um 10 oder mehr bei seinem Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten scheitert. Sollte er eine Falle auslösen, die er versucht hat zu entschärfen, verdoppelt er seinen Bonus durch Fallengespür, um der Falle auszuweichen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Entdeckung abwenden (AF): Ab der 8. Stufe kann der Einbrecher, wenn er gehört wird, während er die Fertigkeit Heimlichkeit verwendet, augenblicklich einen Fertigkeitswurf auf Bluffen gegen Motiv erkennen des Entdeckenden versuchen. Sollte der Wurf gelingen, geht das Ziel davon aus, dass es sich um eher harmlose Geräusche gehandelt hat und ignoriert dieses. Diese Fähigkeit funktioniert nur, wenn das Wesen den Einbrecher nicht sehen kann. Außerdem kann der Einsatz dieser Fähigkeit nur einmal während der Nutzung von Heimlichkeit verwendet werden. Sollte das Wesen den Einbrecher ein weiteres Mal wahrnehmen, hat diese Fähigkeit keine Wirkung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Einbrechers: Schnelles Schlossöffnen, Schnelle Heimlichkeit*, Gewandter Kletterer, Schnelles Entschärfen* und Spürnase*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Einbrechers: K.O.-Schlag, Fertigkeitsmeisterschaft* und Gründliches Überdenken.

Ermittler

Nicht alle Schurken arbeiten gegen das Gesetz. Ermittler nutzen ihre Fähigkeiten, um dem Gesetz zu dienen; oft stehen sie in den Diensten des Adels oder verfolgen ehrenwerte Ziele. In manchen Städten arbeiten Gruppen von Ermittlern für die Herrscher oder Bürokraten, meist handelt es sich bei einem Ermittler aber um einen unabhängigen Spezialisten, der jedes Rätsel aufzuklären sucht, auf welches er stößt. Natürlich dienen nicht alle Ermittler dem Gesetz – Gildenmeister und Verbrecherfürsten

beschäftigen oft ihre eigenen Ermittler, um weitaus finstere Ziele zu verwirklichen.

Ausfragen (AF): Der Ermittler kann bei jedem Fertigkeitswurf auf Diplomatie zum Erlangen von Informationen, zwei Würfe machen und erhält die Informationen für beide Ergebnisse. Dies dauert ebenso lange wie ein einzelner Wurf. Sollte der niedrigere Wurf falsche Informationen enthüllen, so erfährt der Schurke dies, vorausgesetzt die befragten Leute wissen, dass die Information falsch ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Ermittlers: Informationen erschleichen, Schnelles Schlösserknacken, Schwer zu täuschen und Niedere Magie*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Ermittlers: Überraschung des Jägers, Entschlüpfender Geist* und Gründliches Überdenken.

Fallenbauer

Manche Schurken sind nicht zufrieden damit, Fallen einfach nur auseinanderzunehmen – sie lieben es vielmehr, selbst Fallen zu bauen. Für sie besitzt das Zusammenspiel der Rädchen und das Geräusch von Seilen, die über Flaschenzüge laufen, eine atemberaubende Schönheit. Möglicherweise hat der Fallenbauer mit dem Zusammensetzen von Fallen begonnen, um ihre Funktionsweise besser verstehen zu lernen, so dass er sie auch wieder entschärfen kann, doch dies haben die meisten längst hinter sich gelassen – nun arbeiten sie an der Herausforderung, die perfekte Kampfmaschine zu erschaffen.

Sorgfältiges Entschärfen (AF): Wenn der Fallenbauer mit der Fertigkeit Mechanismus ausschalten eine Falle zu entschärfen versucht, löst er sie nur aus, wenn der SG des erforderlichen Fertigkeitswurfes um 10 oder mehr verfehlt wird. Sollte er eine Falle beim Entschärfen auslösen, addiert er seinen doppelten Bonus für Fallengespür seinem Wurf hinzu, um den Schaden zu vermeiden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Meister der Fallen (AF): Ab der 8.Stufe kann der Fallenbauer eine Falle umgehen, selbst wenn sein Fertigkeitswurf auf Mechanismus ausschalten den SG nicht um 10 oder mehr übertrifft. Sollte es sich um eine magische Falle handeln, die bestimmten Kreaturen ein gefahrloses Passieren erlaubt, kann er sie dahingehend verändern, dass sie seinen Verbündeten die Passage erlaubt und – sofern gewünscht – seine Feinde aufhält. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Fallenbauers: Benebelnder Schlag, Gewitzter Fallensteller, Schnelles Entschärfen* und Schneller Fallenbauer.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Fallenbauers: „An einem anderen Tag“, Sparsamer Fallenbauer und Fertigkeitsmeisterschaft*.

Giftmischer

Viele betrachten es als böse Handlung jemanden zu vergiften. Der Giftmischer jedoch weiß, dass auch Gifte nur ein Werkzeug sind, um ein Ziel zu erreichen. Manche Giftmischer betrachten sich selbst als große Gleichmacher, da sie Waffen herzustellen vermögen, mit denen die schwächsten Kreaturen im Stande sind, vernichtende Wirkungen herbeizuführen. Die meisten unter ihnen besitzen jedoch keine derart hochtrabenden Illusionen über ihre Tätigkeit.

Gift einsetzen (AF): Auf der 1. Stufe ist der Giftmischer im Umgang mit Giften ausgebildet und kann sich nicht versehentlich selbst vergiften, wenn er eine Waffe mit Gift bestreicht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Meistergiftmischer (AF): Ab der 3. Stufe kann der Giftmischer mit seiner Fertigkeit Handwerk (Alchemie) die Art eines Giftes verändern. Hierzu muss er 1 Stunde in einem alchemistischen Labor arbeiten und einen Fertigkeitswurf auf Handwerk (Alchemie) ablegen, dessen SG dem SG des Giftes entspricht. Bei Erfolg verändert sich die Art des Giftes zu Kontakt, Einnahme, Einatmen oder Verletzung. Sollte der Wurf scheitern, ist das Gift verdorben. Der Giftmischer erhält auf den Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe als Schurke. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Giftmischers: Ablenkende Angriffe, Gestrecktes Waffengift, Überraschungsangriff*, Schnelles Giftauftragen und Waffentraining.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Giftmischers: Tödliche Mischung, Überraschung des Jägers und Gelegenheit ausnutzen*.

Heckenschütze

Manche sagen, dass der Heckenschütze die schlimmste Form des Meuchelmörders sei – ein Mörder, der leise in den Schatten lauert und ohne Reue aus der Entfernung zuschlägt. Heckenschützen wissen natürlich, dass solche Verlautbarungen über „Feigheit“ und „Ehre“ hinsichtlich ihres Berufes nur das ängstliche Blöken von Schafen sind, welche die Schlachtbank fürchten, weshalb sie ihnen keine Beachtung schenken. Die meisten Heckenschützen sind stolz auf ihr Können, das es ihnen erlaubt, ein Leben rasch, leise und effektiv zu nehmen und dann spurlos wieder zu verschwinden.

Treffsicherheit (AF): Ab der 1. Stufe gelten für den Heckenschützen nur die halben Entfernungsmali im Fernkampf, wenn er einen Bogen oder eine Armbrust verwendet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Tödliche Entfernung (AF): Ab der 3. Stufe steigt die Entfernung, innerhalb welcher der Heckenschütze Hinterhältige Fernkampfangriffe ausführen kann, um +3 m sowie um weitere +3 m für jeweils drei weitere Stufen als Schurke. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Heckenschützen: Tarnung, Reaktionsschneller Schütze, Auge des Scharfschützen und Waffentraining*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Heckenschützen: Ausweichrolle*, Meister der Verkleidung und Heimlicher Scharfschütze.

Prahlhans

Der Prahlhans ist ein Schurke, der seine Befähigungen nicht verheimlicht. Er gibt zuweilen sogar damit an. Meist steht er unter dem Schutz eines einflussreichen Patrons, der seine Dienste als nützlich erachtet, doch manchmal reicht auch schon sein Auftreten, um Gegner fernzuhalten. Er tritt oft als Sprecher und Diplomat der Gruppe auf, um Informationen zu sammeln, zu verhandeln oder die besten Verträge und lukrativsten Aufträge von den örtlichen Autoritäten zu erhalten.

Säbelrassler (AF): Wenn der Prahlhans bei einem Treffer Hinterhältigen Schaden verursacht, kann er auf 1W6 Schaden-

spunkte verzichten und stattdessen mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Einschüchtern den Gegner entmutigen. Für jede weitere 1W6 Punkte Hinterhältigen Schaden, auf die er verzichtet, erhält er einen Situationsbonus von +5 bei seinem Fertigkeitswurf auf Einschüchtern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Gewinnendes Lächeln (AF): Ab der 3. Stufe erhält der Prahlhans einen Moralbonus von +1 auf seinen Fertigkeitswurf für Bluffen und Diplomatie. Der Bonus steigt um weitere +1 für jeweils drei weitere Stufen als Schurke. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Prahlhans: Benebelnder Schlag, Charmeur, Süße Worte und Überraschungsangriff*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Prahlhans: „An einem anderen Tag“, Angriff umlenken und Fertigkeitsmeisterschaft*.

SCHLÄGER

Manche Verbrecher stehlen mit Finesse, so dass ihre Opfer die Tat erst entdecken, wenn der Schurke längst fort und die Beute bereits verprasst ist. Der Schläger allerdings hat für Kunstfertigkeit nichts übrig. Er bekommt, was er will, durch Drohung und Gewalt. Er verspricht Schmerzen und hat keine Hemmungen, seine Versprechungen in die Tat umzusetzen.

Furchteinflößend (AF): Wenn dem Schläger ein Fertigkeitswurf auf Einschüchtern gelingt, um ein Wesen zu entmutigen, ist es 1 zusätzliche Runde lang erschüttert. Sollte das Ziel für 4 oder mehr Runden erschüttert sein, kann der Schläger stattdessen entscheiden, dass es für 1 Runde verängstigt ist. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Zusammenschlagen (AF): Ab der 3. Stufe kann der Schläger, wenn er Hinterhältigen Schaden verursacht, auf 1W6 Punkte seines Hinterhältigen Schadens verzichten, um das Ziel für eine Anzahl von Runde in Höhe seiner halben Stufe als Schurke kränkeln zu lassen. Diese Fähigkeit ist nicht mit sich selbst kumulativ, es zählt stets nur die zuletzt bestimmte Dauer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Schlägers: Defensiver Hinterhältiger Angriff, Heftiger Hinterhältiger Angriff, Einschüchternde Kraft und Waffentraining*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Schlägers: Schwächender Schlag*, Tödlicher Hinterhältiger Schaden und K.O.-Schlag.

SPÄHER

Nicht alle Schurken leben in Städten. Späher durchstreifen die Wildnis, sie tun sich oft mit anderen Spähern als Räuber zusammen, dienen aber auch zuweilen als Fährtensucher, Führer und Begleiter für einen Waldläufer oder einen Barbarenkrieger. Auch wenn der Späher sich wohler dabei fühlt, im Freien herumzuschleichen und sich dort zu verbergen, büßt er auch in Gewölben kaum etwas von seiner Effektivität ein.

Sturmangriff des Spähers (AF): Ab der 4. Stufe verursachen die Angriffe eines Spähers bei einem Sturmangriff Hinterhältigen Schaden, als träfe er sein Ziel als auf dem falschen Fuß erwischt an. Gegner mit Reflexbewegung sind hiergegen immun. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Reflexbewegung.

Geplänkel (AF): Ab der 8. Stufe verursacht der Späher, sofern er sich vor dem Angriff mindestens 3 m weit bewegt, bei einem Ziel Hinterhältigen Schaden, als hätte er es auf dem falschen Fuß erwischt. Sollten dem Späher in einer Runde mehrere Angriffe möglich sein, wirkt diese Fähigkeit nur beim ersten Angriff. Gegner mit Verbesserter Reflexbewegung sind hiergegen immun. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbesserte Reflexbewegung.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Spähers: Überfallanführer, Tarnung, Gewitzter Fallensteller, Überlebenskünstler und Spürnase*.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Spähers: Überraschung des Jägers, Fertigkeitsmeisterschaft* und Heimlicher Scharfschütze.

SPION

Die besten Spione sind anpassungsfähig wie Chamäleons, allerdings können sie nicht nur ihr Äußeres verändern und der Situation anpassen, sondern auch ihre Persönlichkeiten, mit wem sie zusammenarbeiten und sogar wen sie lieben, wenn es zum Erreichen ihrer Ziele erforderlich ist. Spione sind die perfekten Manipulatoren – selbst jene, die sich ihrer Dienste bedienen, stellen zuweilen fest, dass sie damit letztendlich die angestrebten Ziele des Spions unterstützt haben.

Geübter Lügner (AF): Wenn der Spion versucht, jemanden mit seiner Fertigkeit Bluffen zu täuschen, erhält er einen Bonus auf seinen konkurrierenden Fertigkeitswurf in Höhe seiner halben Stufe als Schurke (Minimum +1). Dieser Bonus gilt nicht für das Kampfmanöver Finte oder die Weitergabe geheimer Botschaften. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallen finden.

Gift einsetzen (AF): Ab der 3. Stufe ist der Giftmischer im Umgang mit Giften ausgebildet und kann sich nicht versehentlich selbst vergiften, wenn er eine Waffe mit Gift bestreicht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Fallengespür.

Schurkentricks: Die folgenden Tricks passen zum Archetypen des Spions: Aufmerksamer Beobachter, Mehrsprachig, Süße Worte, Höhe Magie*, Niedere Magie* und Schnelle Verkleidung.

Verbesserte Schurkentricks: Die folgenden verbesserten Tricks passen zum Archetypen des Spions: Schwächender Schlag*, Meister der Verkleidung und Heimlicher Scharfschütze.



Waldläufer

Während der durchschnittliche Druide Ansiedlungen meidet und die Einsamkeit der Wildnis sucht, sind Waldläufer die Grenzreiter, welche an dem faserigen Rand der Zivilisation leben. Sie sind Fährtensucher, Späher, Kopfgeldjäger und Waldbewohner und unübertroffen in ihrer bevorzugten Umgebung. Waldläufer sind unabhängig und sich stets ihrer Umwelt bewusst. Sie überleben durch Stärke, Schläue und Anpassungsfähigkeit, verfolgen ihre Beute und verschmelzen ohne Spuren zu hinterlassen mit den Wäldern und Ödlanden. Ihre Anpassungsfähigkeit und Sinn für Unabhängigkeit führen die Waldläufer fort aus der formellen Gesellschaft und der Gelehrsamkeit und zu zahlreichen unterschiedlichen Spezialisierungen und Kampfstilen, vom Kampf mit zwei Waffen und atemberaubenden Talenten mit Pfeil und Bogen bis zur Meisterschaft bestimmter Geländearten oder der Kommunikation mit den Bestien in ihrer Umgebung.

In diesem Abschnitt werden zahlreiche alternative Klassenmerkmale und Archetypen vorgestellt, um dir bei der individuellen Gestaltung deines Waldläufers zu helfen, egal ob er ein mutiger Bestienmeister oder flinker Späher ist, der den Feind verfolgt und die Unachtsamen ausschaltet.

Neue Kampfstile

Auf der 2. Stufe muss der Waldläufer einen der beiden Kampfstile auf Seite 81 des *Pathfinder Grundregelwerkes* oder einen der folgenden neuen Kampfstile auswählen: Armbrust, Berittener Kampf, Natürliche Waffen, Waffe und Schild oder Zweihand. Der Waldläufer kann die Talente seines ausgewählten Kampfstils wählen, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt.

Armbrust: Sollte der Waldläufer diesen Kampfstil auswählen, kann er aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstil-Talent dazu erhält: Tödliche Zielgenauigkeit, Konzentrierter Schuss*, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen. Auf der 6. Stufe fügt er der Liste die folgenden Talente hinzu: Armbrustmeisterschaft* und Verbesserter Präzisionsschuss. Auf der 10. Stufe fügt er ferner Punktgenaues Zielen und Aus vollem Lauf schießen hinzu.

Berittener Kampf: Sollte der Waldläufer diesen Kampfstil auswählen, kann er aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstil-Talent dazu erhält: Angriff im Vorbeireiten, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf und Kunstreiter*. Auf der 6. Stufe fügt er der Liste die folgenden Talente hinzu: Beherzter Sturmangriff und Rossschild*. Auf der 10. Stufe fügt er ferner hinzu: Berittener Plänkler* und Entsatteln.

Natürliche Waffen: Sollte der Waldläufer diesen Kampfstil auswählen, kann er aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstil-Talent dazu erhält: Aspekt der Bestie*, Reißkrallen*, Verbesserter natürlicher Angriff** und Waffenfokus. Auf der 6. Stufe fügt er der Liste die folgenden Talente hinzu: Konzentrierter Schlag und Magische Klauen*. Auf der 10. Stufe fügt er ferner hinzu: Mehrfachangriff** und Verbesserter Konzentrierter Schlag.

Waffe und Schild: Sollte der Waldläufer diesen Kampfstil auswählen, kann er aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstil-Talent dazu erhält: Kampf mit zwei Waffen, Schildfokus, Schildhieb und Verbesserter Schildhieb. Auf der 6. Stufe fügt er der Liste die folgenden Talente hinzu: Schildmeister und Schützender Schild*. Auf der 10. Stufe fügt er ferner hinzu: Abschließender Schildhieb* und Mächtiger Schildfokus.

Zweihand: Sollte der Waldläufer diesen Kampfstil auswählen, kann er aus der folgenden Liste wählen, wenn er ein Kampfstil-Talent dazu erhält: Doppelschlag, Heftiger Angriff, Stoßangriff* und Wirbelnder Schild*. Auf der 6. Stufe fügt er der Liste die folgenden Talente hinzu: Konzentrierter Zorn* und Rundumschlag. Auf der 10. Stufe fügt er ferner hinzu: Schreckliches Gemetzel* und Verbessertes Gegenstand zerschmettern.

* Diese Talente befinden sich im Talent-Kapitel dieses Buches.

** Diese Talente befinden sich im *Pathfinder Monsterhandbuch*.

Bestienmeister

Manche Waldläufer, besonders jene in primitiven Ländern oder solche, die von Tieren aufgezogen wurden, besitzen starke Bande zu solchen Lebewesen. Sie sind einzigartig unter den Waldläufern, da sie Bindungen mit mehreren Tieren jeder Art eingehen können und so eine Menagerie wilder und doch loyaler Wesen aufbauen, die zu einer fremdartigen Familie wird. Der Bestienmeister besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Klassenfertigkeiten: Akrobatik (GE), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Handwerk (IN), Heilkunde (IN), Heimlichkeit (GE), Klettern (WE), Reiten (GE), Schwimmen (WE), Überlebenskunst (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Wahrnehmung (WE) und Wissen (Natur) (IN). Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Standardfertigkeiten des Waldläufers.

Tiergefährte (AF): Der Bestienmeister knüpft eine enge Verbindung zu einem Tiergefährten. Dies funktioniert wie beim Tiergefährten des Druiden, nur dass die effektive Stufe als Druide der Stufe des Waldläufers –3 entspricht. Der Waldläufer erhält einen Bonus von +2 auf Tierempathie und Mit Tieren umgehen, wenn sein Tiergefährte betroffen ist. Anders als ein gewöhnlicher Waldläufer ist der Bestienmeister in der Wahl seines Gefährten nicht eingeschränkt, sondern kann wie ein Druide jeden verfügbaren Tiergefährten wählen. Der Bestienmeister kann sogar mehrere Tiergefährten haben, muss dann aber seine effektive Stufe als Druide (beziehungsweise seine Waldläuferstufe –3) zwischen ihnen aufteilen, um die Fähigkeiten des jeweiligen Gefährten bestimmen zu können. Beispielsweise kann ein Bestienmeister der effektiven 4. Stufe als Druide (dazu müsste der Waldläufer die 7. Stufe besitzen) vier Gefährten der 1. Stufe, zwei Gefährten der 2. Stufe oder einen Gefährten der 1. Stufe und einen Gefährten der 3. Stufe haben. Wenn die effektive Druidenstufe ansteigt, muss der Bestienmeister sich entscheiden, wie er diese unter seinen Tiergefährten aufteilt; ihm steht natürlich ferner auch noch die Möglichkeit offen, einen neuen Tiergefährten der 1. Stufe hinzuzufügen. Sobald eine effektive Druidenstufe einem Tiergefährten zugeteilt wurde, kann sie nicht umverteilt werden, solange das Tier in den Diensten des Waldläufers steht – er muss einen Gefährten entweder aus seinen Diensten entlassen oder warten, bis ein Gefährte stirbt, um seine Stufen auf andere Gefährten verteilen zu können. Die Fähigkeit des Tiergefährten Zauber teilen ermöglicht dem Waldläufer nicht, mit einem Zauber auf alle seine Tiergefährten einzuwirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Verbesserte empathische Verbindung (ÜF): Der Bestienmeister erhält eine empathische Verbindung zu allen seinen Tiergefährten. Dies funktioniert wie die Empathische Verbindung zu einem Vertrauten, außer dass der Waldläufer mit einer Schnellen Aktion

durch die Augen seines Gefährten blicken und diese Verbindung beliebig lang aufrechterhalten kann, solange der Gefährte nicht mehr als 1,6 km entfernt ist. Er kann die Verbindung mit einer Freien Aktion beenden. Der Waldläufer kann stets nur durch die Augen eines Gefährten gleichzeitig blicken und ist selbst für die Dauer der Verbindung Blind. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Kampfstiltalent, welches der Waldläufer auf der 6. Stufe erhält.

Starker Bund (AF): Auf der 12. Stufe verstärkt der Bestienmeister seine Verbindung zu seinen Tiergefährten. Seine effektive Stufe als Druide entspricht nun seiner Stufe als Waldläufer. Er kann die zusätzlichen Stufen sofort auf seine Gefährten nach Belieben verteilen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Gestaltwandler

Die meisten Waldläufer durchwandern die Wildnis, doch es gibt auch einige unter ihnen, welche die Wildnis zu einem Teil von sich werden lassen. Aufgrund von Flüchen, Krankheiten, uralten Riten, schwacher in ihrem Blut vorhandener Lykanthropie oder dem korrumpierendem Einfluss des Chaos akzeptieren sie die Wildnis, um sich selbst in etwas Ungezähmtes und Wildes zu verwandeln. Andere begegnen Gestaltwandlern häufig mit Ehrfurcht, aber noch häufiger mit Furcht. Der Gestaltwandler besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Kampfstiltalent (AF): Auf der 2. Stufe muss der Gestaltwandler den Kampfstil Natürliche Waffen wählen.

Segen des Gestaltwandlers (ÜF): Ab der 3. Stufe kann der Gestaltwandler einmal am Tag die Aspekte einer wilden Kreatur mit einer Schnellen Aktion annehmen. Er kann diese Form für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Stufe als Waldläufer + seinem WE-Modifikator aufrechterhalten. Während er diese Fähigkeit nutzt, erhält der Waldläufer die Unterart Gestaltwandler.

Der Gestaltwandler muss eine der folgenden Formen wählen (sobald er seine Wahl getroffen hat, kann er sie nicht mehr ändern):

Gestalt des Adlers: Die Gesichtshaut des Gestaltwandlers dehnt sich, seine Nase nimmt eine Hakenform an, während seine Augen größer werden. In dieser Gestalt erhält er einen Bonus von +10 auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Gestalt des Bären: Die Muskeln des Gestaltwandlers werden größer und kompakter, seine Gesichtszüge ähneln denen eines Bären. In dieser Gestalt erhält er einen Verbesserungsbonus von +4 auf seine Stärke, seine Bewegungsrate wird jedoch auf 6 m reduziert.

Gestalt des Drachen: Die Haut des Gestaltwandlers wird rau und schuppig. In dieser Gestalt erhält er einen Natürlichen Rüstungsbonus von +2 auf seine RK.

Gestalt der Katze: Die Muskeln des Gestaltwandlers werden schlanker und ausgeprägter, sein Gang wird sorgsamer und anmutiger. In dieser Gestalt steigt seine Bewegungsrate um +3 m und er erhält einen Bonus von +4 auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern.

Gestalt des Otters: Dem Gestaltwandler wachsen an Händen und Füßen Schwimmhäute. Am ganzen Leib wächst ihm zudem ein öliges, wasserabweisendes Fell. In dieser Gestalt erhält er eine Schwimm-Bewegungsrate von 9 m und einen Bonus von +8 auf seine Fertigkeitswürfe für Schwimmen.

Gestalt des Schakals: Der Gestaltwandler wird dünn und unruhig, seine Bewegungen sind voll nervöser Lebendigkeit. In dieser Gestalt kann er sich mit einer Bewegungsaktion seine halbe Bewegungsrate fortbewegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Auf der 8. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Waldläufer kann der Gestaltwandler eine weitere Gestalt für seinen Segen des Gestaltwandlers auswählen und diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Dies ist keine Verwandlungsfähigkeit, ein Gestaltwandler, der eine seiner Gestalten angenommen hat, kann immer noch von einer Verwandlungsfähigkeit betroffen werden und behält den Bonus und die Eigenschaften, die ihm dieses Klassenmerkmal verleiht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bevorzugtes Gelände.

Hybridgestalt (AF): Ab der 12. Stufe kann der Gestaltwandler eine Hybridgestalt aus zwei seiner Gestalten annehmen. Dabei erhält er die Boni beider Gestalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Meister des Gestaltwandelns (ÜF): Auf der 20. Stufe verbessert sich der Segen des Gestaltwandlers – der Waldläufer kann nun die wahre Gestalt von Bestien annehmen. Er kann dies mit Hybridgestalt kombinieren, aber nie mehr als einen Gestaltwandlungseffekt zugleich nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterjäger. Die Gestalten des Waldläufers verbessern sich wie folgt:

Gestalt des Adlers: Die Gesichtshaut des Gestaltwandlers dehnt sich, seine Nase nimmt eine Hakenform an, während seine Augen größer werden. In dieser Gestalt erhält er einen Bonus von +10 auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und eine Flug-Bewegungsrate von 12 m mit guter Manövrierfähigkeit. Alternativ kann er sich in einen Adler oder anderen Raubvogel verwandeln wie mit dem Zauber *Bestiengestalt IV*.

Gestalt des Bären: Die Muskeln des Gestaltwandlers werden größer und dichter, seine Gesichtszüge ähneln denen eines Bären. In dieser Gestalt erhält er einen Verbesserungsbonus von +8 auf seine Stärke und seine Bewegungsrate wird nicht gesenkt. Alternativ kann er sich in einen Bären verwandeln wie mit dem Zauber *Bestiengestalt IV*.

Gestalt des Drachen: Die Haut des Gestaltwandlers wird rau und schuppig. In dieser Gestalt erhält er einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf seine RK und eine Flug-Bewegungsrate von 9 m mit durchschnittlicher Manövrierfähigkeit. Alternativ kann er sich in einen Drachen verwandeln wie mit dem Zauber *Drachengestalt I*.

Gestalt der Katze: Die Muskeln des Gestaltwandlers werden schlanker und ausgeprägter, sein Gang wird sorgsamer und anmutiger. In dieser Gestalt steigt seine Bewegungsrate um +6 m und er erhält einen Bonus von +10 auf seine Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Klettern. Alternativ kann er sich in einer Katze beliebiger Größe verwandeln wie mit dem Zauber *Bestiengestalt IV*.

Gestalt des Otters: Dem Gestaltwandler wachsen an Händen und Füßen Schwimmhäute. Am ganzen Leib wächst ihm zudem ein öliges, wasserabweisendes Fell. In dieser Gestalt erhält er eine Schwimm-Bewegungsrate von 18 m und einen Bonus von +5 auf seine Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Alternativ kann er sich in einen Otter verwandeln wie mit dem Zauber *Bestiengestalt IV*.

Gestalt des Schakals: Der Gestaltwandler wird dünn und unruhig, seine Bewegungen sind voll nervöser Lebendigkeit. In dieser Gestalt kann er sich fortbewegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Alternativ kann er sich in einen Schakal oder anderes Wolfs- bzw. Hundewesen verwandeln wie mit dem Zauber *Bestiengestalt IV*.

Jäger

Manche Waldläufer studieren ihre Erzfeinde und lernen alles über sie, um dieses Wissen mit ihren eigenen Begabungen zu verbinden und die Stärke des Feindes gegen ihn zu nutzen. Jäger sind bereit, meilenweit in den Stiefeln ihrer Feinde zu marschieren, um alles über sie zu erfahren und sie so wirkungsvoller jagen und töten zu können. Der Jäger besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Anpassung (AF): Auf der 3. Stufe erlernt der Jäger, wie er die ungewöhnlichen Eigenschaften seiner Beute nachahmen kann. Er wählt eine Kreaturenart, die er als Erzfeind ausgewählt hat (beispielsweise Aberrationen) und eine Fähigkeit oder ein Talent von der nachfolgenden Liste der Anpassungen. Der Jäger kann die Anpassungen täglich für 10 Minuten pro Stufe als Waldläufer anwenden. Dies muss nicht aufeinander folgen, wird aber in Einheiten von jeweils 10 Minuten berechnet. Sollte die Anpassung vom Jäger eine vorherige Entscheidung erfordern (beispielsweise welche Fertigkeit er mit Fertigkeitsfokus nutzen möchte), so ist die Wahl dauerhaft und kann nicht mehr geändert werden.

Auf der 8., 13. und 15. Stufe wählt der Jäger einen anderen seiner Erzfeinde und dann eine Anpassung von der zugehörigen Auflistung sowie eine weitere Anpassung von einer der Listen von Kreaturen, die er bereits ausgewählt hat (einschließlich der neuen Art, falls er dies möchte). Der Jäger kann stets nur eine Anpassung gleichzeitig nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bevorzugtes Gelände.

Aberrationen: Amphibie, Dunkelsicht 18 m, Eiserner Wille, Natürliche Rüstung +2.

Drachen: Ausfall, Blitzschnelle Reflexe, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Große Zähigkeit.

Externare: Blitzschnelle Reflexe, Dunkelsicht 18 m, Eiserner Wille, Energieresistenz 5 (wähle Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure), Große Zähigkeit.

Konstrukte: Blitzschnelle Reflexe, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Große Zähigkeit.

Feenwesen: Blitzschnelle Reflexe, Dämmersicht, Eiserner Wille.

Humanoide (Aquatische): Dämmersicht, Natürliche Rüstung +2, Schwimmen 4,50 m

Humanoide (Elfen): Dämmersicht, Elfenblut, Elfenmagie, Elfische Immunität, Fertigkeitsfokus (wähle eine Fertigkeit), Geschärfte Sinne, Waffenvertrautheit.

Humanoide (Gnolle): Dunkelsicht 18 m, Natürliche Rüstung +2, Umgang mit exotischen Waffen (Schreckensflegel).

Humanoide (Gnome): Dämmersicht, Eifrig, Geschärfte Sinne, Gnomenmagie, Hass, Illusionsresistent, Verteidigungsschulung, Waffenvertrautheit.

Humanoide (Goblinoide): Dunkelsicht, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Natürliche Rüstung +2, Schnell (wie beim Goblin).

Humanoide (Halblinge): Furchtlos, Geschärfte Sinne, Halblingglück, Waffenvertrautheit, Wendig.

Humanoide (Menschen): Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (wähle eine Fertigkeit), Große Zähigkeit.

Humanoide (Orks): Dunkelsicht 18 m, Einschüchternd, Orkblut, Waffenvertrautheit, Wildheit.

Humanoide (Reptilien): Dunkelsicht 18 m, Fertigkeitsfokus (Akrobatik, Heimlichkeit oder Wahrnehmung), Luft anhalten (wie beim Echsenvolk), Natürliche Rüstung +2, Schnell (wie bei Goblinoiden)

Humanoide (Riesen): Ausfall, Dämmersicht, Energieresistenz 10 (wähle Elektrizität, Feuer oder Kälte), Improvisierter Fernkampf, Natürliche Rüstung +2.

Humanoide (Zwerge): Abgehärtet, Dunkelsicht 18 m, Gier, Hass, Ruhig und Sicher, Standfestigkeit, Verteidigungsschulung, Waffenvertrautheit.

Magische Bestien: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Große Zähigkeit, Natürliche Rüstung +2.

Monströse Humanoide: Blitzschnelle Reflexe, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Natürliche Rüstung +2.

Pflanzen: Dämmersicht, Eiserner Wille, Große Zähigkeit.

Schlicke: Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Entfesselungskunst, Klettern oder Wahrnehmung), Große Zähigkeit, Säureresistenz 10.

Tiere: Blitzschnelle Reflexe, Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Große Zähigkeit, Klettern 4,50 m, Natürliche Rüstung +2, Schwimmen 4,50 m.

Ungeziefer: Dunkelsicht 18 m, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Klettern 4,5 m, Schwimmen 4,5 m

Untote: Dunkelsicht 18 m, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Große Zähigkeit, Natürliche Rüstung +2.

Pfadfinder

Viele Waldläufer sind Einzelgänger, doch manche entscheiden sich dafür, ihre Vertrautheit mit dem Land zu nutzen, um andere sicher durch die Wildnis zu führen. Der Pfadfinder verzichtet auf einen Erzfeind, um sich besser auf diese Aufgabe konzentrieren zu können, und kann sein Wissen und Glück an seine Schützlinge weitergeben. Der Pfadfinder besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Unbeirrbar (AF): Ab der 1. Stufe kann der Pfadfinder sich einmal am Tag mit einer Schnellen Aktion auf einen einzelnen Gegner innerhalb seiner Sichtlinie konzentrieren. Diese Kreatur bleibt im Fokus des Waldläufers, bis sie aufgibt oder auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert wird, oder bis der Waldläufer seine Konzentration auf ein neues Ziel richtet (je nachdem was zuerst geschieht). Der Waldläufer erhält gegen das Ziel, auf welches er sich konzentriert, einen Bonus von +2 auf seine Angriffs- und Schadenswürfe. Auf der 5. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Waldläufer steigt dieser Bonus um zusätzliche +2.

Ab der 4. Stufe und dann alle weiteren drei Stufen als Waldläufer kann der Waldläufer die Fähigkeit täglich ein weiteres Mal einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Erzfeind.

Bund mit dem Gelände (AF): Auf der 4. Stufe knüpft der Pfadfinder eine Verbindung zum Land selbst, die es ihm ermöglicht, andere in einem solchen Gelände führen zu können. Wenn er sich in seinem bevorzugtem Gelände befindet, erhalten alle Verbündeten in Sicht- und Hörweite des Waldläufers einen Bonus von +2 auf ihre Initiative sowie Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst und Wahrnehmung. Solange der Waldläufer mit ihnen reist, hinterlassen entweder alle Mitglieder der Gruppe gar keine Spuren, oder nur von ihm bestimmte Gruppenmitglieder. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Glück des Waldläufers (AF): Ab der 9. Stufe kann der Pfadfinder einmal am Tag entweder selbst einen Angriffswurf wiederholen oder einen Gegner, der ihn gerade getroffen hat, zur Wiederholung seines Angriffswurfes zwingen. Dabei muss dann



das Ergebnis des zweiten Wurfes genommen werden, selbst wenn dieses ungünstiger ausfällt. Der Waldläufer kann diese Fähigkeit ab der 9. Stufe einmal am Tag anwenden und jeweils ein weiteres Mal ab der 14. und der 19. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen.

Augenblick der Eingebung (AF): Ab der 11. Stufe kann der Pfadfinder einmal am Tag eine durch eine Eingebung inspirierte Bewegung durchführen. Dabei erhält er bis zum Ende seines Zuges die folgenden Vorteile: Seine Bewegungsrate steigt um +3 m. Er kann eine zusätzliche Bewegungs- oder Schnelle Aktion in dieser Runde durchführen. Er erhält einen Bonus von +4 auf seine RK und auf seine Angriffs-, Fertigkeits- oder Attributswürfe. Außerdem bestätigt er automatisch jeden Kritischen Treffer. Er kann diese Fähigkeit ab der 19. Stufe ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Beute und Verbesserte Beute.

Verbessertes Glück des Waldläufers (AF): Auf der 16. Stufe verbessert sich das Glück des Waldläufers. Er erhält einen Bonus von +4 auf Würfe, welche er mit seiner Fähigkeit Glück des Waldläufers wiederholt, bzw. kann einen Gegner zwingen, einen Malus von –4 auf seinen wiederholten Wurf hinnehmen zu müssen. Dies gilt auch für alle Würfe, um Kritische Treffer zu bestätigen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Verbessertes Entrinnen.

Pferdeherr

Die Waldläufer der Ebenen nutzen Pferde oder andere Reittiere auf der Jagd. Dabei formen sie eine fast mystische Verbindung mit ihren Reittieren. Pferdeherren sind berittene Kämpfer ohne Gleichen und können selbst den Neid des engagiertesten Ritters erwecken. Obwohl sie als „Pferdeherren" bezeichnet werden, sind Waldläufer nicht auf Pferde beschränkt – ihr Können umfasst alle Arten von Kreaturen, auf denen sie reiten können. Der Pferdeherr besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Kampfstiltalent (AF): Auf der 2. Stufe muss der Pferdeherr den Kampfstil Berittener Kampf wählen.

Bund mit dem Reittier (AF): Auf der 4. Stufe bildet der Pferdeherr einen Bund mit einem Tier, das er als Reittier nutzen kann. Ein Mittelgroßer Waldläufer kann ein Kamel oder ein Pferd wählen, ein Kleiner Waldläufer ein Pony oder einen Wolf, bzw. ab der 7. Stufe auch einen Eber oder einen Hund. Diese Fähigkeit funktioniert wie der Tiergefährte des Druiden, nur dass die effektive Stufe als Druide der Stufe des Pferdeherren als Waldläufer –3 entspricht. Der Waldläufer erhält bei seinen Reittiergefährten einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen und Reiten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Starke Bindung (AF): Auf der 12. Stufe verstärkt der Pferdeherr seine Verbindung zu seinem Reittier. Seine effektive Stufe als

Druide entspricht nun seiner Stufe als Waldläufer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Spiritueller Bund (AF): Ab der 17. Stufe kann der Pferdeherr seinem Reittiergefährten einmal am Tag temporäre Trefferpunkte in Höhe seiner Stufe als Waldläufer verleihen. Solange diese Trefferpunkte bestehen, kann der Pferdeherr zudem entscheiden, den Schaden, den sein Reittier nimmt, mit ihm zu teilen, als würde er den Zauber *Anderen schützen* einsetzen, solange das Reittier sich nicht weiter als 9 m von ihm entfernt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterliches Verstecken.

Plänkler

Viele Waldläufer verlassen sich auf ihre Zauber, aber es gibt auch einige, die ihre persönlichen Gründe haben, die Hilfe göttlicher Mächte nicht in Anspruch zu nehmen. Plänkler verlassen sich auf ihre Raffinesse, ihre Weisheit und zuweilen auch ihren Instinkt. Der Plänkler besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Jagdtricks: Ab der 5. Stufe erlernt der Plänkler bestimmte Jagdtricks, die ihm oder einem Verbündeten in der Nähe einen Vorteil gewähren. Auf der 5. Stufe erlernt er einen Jagdtrick von der untenstehenden Liste und alle weiteren zwei Stufen (7., 9., usw.) einen zusätzlichen Jagdtrick. Der Plänkler kann täglich eine Anzahl von Jagdtricks in Höhe seiner halben Stufe als Waldläufer + seinem WE-Modifikators einsetzen. Jagdtricks sind in der Regel Schnelle Aktionen, zum Teil aber auch Bewegungs- oder Freie Aktionen, die eine Standard-Aktion, meist einen Angriff, modifizieren. Sobald ein Jagdtrick ausgewählt wurde, kann die Wahl nicht mehr verändert werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Fähigkeit des Waldläufers, Zauber wirken zu können. Plänkler erhalten keine Zauber und können auch nicht zaubern, sie besitzen keine Zauberstufe und können keine Zauberwirkenden- und Zauberauslösenden Gegenstände verwenden.

Nachfolgend die Jagdtricks des Plänklers und ihre Auswirkungen:

Ablenkender Angriff (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick mit einer Freien Aktion einsetzen, ehe er einen Angriff macht. Sollte der Angriff treffen, erleidet das Ziel einen Malus von –2 auf alle seine Angriffswürfe für 1 Runde.

„Bei Fuß!“ (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Augenblickliche Aktion einsetzen, wenn sein Tiergefährte sich bewegt. Wenn der Tiergefährte sich bewegt, gilt sein Startfeld als nicht bedroht von allen Gegnern, die er sehen kann, so dass er bei Verlassen des Feldes von diesen auch keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Der Tiergefährte muss seine Bewegung auf einem benachbarten Feld des Waldläufers beenden. Der Tiergefährte muss imstande sein, den Waldläufer sehen und hören zu können, um von seiner Bewegung Gebrauch zu machen.

Chamäleonschritt (AF): Der Plänkler kann seine doppelte Bewegungsrate mit einer Bewegungsaktion zurücklegen. Er erleidet dabei keine Mali auf seine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, provoziert dabei jedoch Gelegenheitsangriffe.

„Fass!“ (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick in einer Schnellen Aktion einsetzen. Sein Tiergefährte führt einen Nahkampfangriff gegen eine benachbarte Kreatur aus. Der Tiergefährte muss den Waldläufer hören und sehen können, um diesen Angriff machen zu können.

Gefährten stärken (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Augenblickliche Aktion einsetzen, wenn sein Tiergefährte mit einem Angriff oder Kampfmanöver getroffen wird. Die RK und KMV des Tiergefährten steigen um +4 gegen diesen Angriff. Sollte der Angriff immer noch treffen, so nimmt der Tiergefährte nur halben Schaden (wenn überhaupt). Der Tiergefährte muss imstande sein, den Waldläufer sehen und hören zu können, um in den Genuss des Jagdtricks zu kommen.

Hasserfüllter Angriff (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Freie Aktion einsetzen, wenn er einen seiner Erzfeinde angreift. Für diesen Angriff wird der Bedrohungsbereich für einen Kritischen Angriff verdoppelt. Dies ist nicht kumulativ mit anderen Fähigkeiten, welche den Bedrohungsbereich einer Waffe vergrößern.

Hirschsprung (AF): Mit einer Freien Aktion kann der Plänkler einen Weitsprung versuchen, ohne zuvor 3 m Anlauf nehmen zu müssen.

Katzenfall (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Augenblickliche Aktion einsetzen, falls er 6 m oder mehr fällt. Er ignoriert die ersten 6 m des Sturzes bei der Berechnung des Fallschadens. Sollte der Waldläufer gar keinen Fallschaden mehr nehmen, stürzt er auch nicht zu Boden (er gilt dann nicht als Liegend).

Klapperschlangenschlag (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick mit einer Freien Aktion einsetzen, ehe er einen Nahkampfangriff ausführt. Sollte der Angriff treffen, ist das Ziel für 1W4 Runden erschüttert.

Kundiger (AF): Mit einer Freien Aktion kann der Plänkler bei jedem Fertigkeitswurf zwei Würfe machen und das bessere Ergebnis nehmen. Er muss allerdings mindestens 1 Rang in dieser Fertigkeit besitzen, um diesen Jagdtrick anwenden zu können.

Niederschlagen (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Freie Aktion verwenden, ehe er einen Nahkampfangriff ausführt. Sollte er treffen, kann er als freies Kampfmanöver Zu-Fall-bringen gegen sein Ziel einsetzen.

Kunstschuss (AF): Mit einer Standard-Aktion kann der Plänkler einen Fernkampfangriff ausführen, bei dem er Tarnung (aber nicht Volle Tarnung), Teilweise Deckung und Weiche Deckung ignoriert.

Schnelles Heilen (AF): Der Plänkler kann mit einer Schnellen Aktion einen Fertigkeitswurf auf Heilkunde durchführen, um einem sterbenden Charakter auf einem benachbarten Feld erste Hilfe zu geben. Alternativ kann er einem bewusstlosen Charakter mit einer Bewegungsaktion einen Trank einflößen.

Schnelles Klettern (AF): Der Plänkler kann mit einer Bewegungsaktion mit seiner vollen Bewegungsrate ohne Mali klettern.

Schnelles Schwimmen (AF): Der Plänkler kann mit einer Bewegungsaktion mit seiner vollen Bewegungsrate ohne Mali schwimmen.

Sehne durchtrennen (AF): Wenn der Plänkler einen erfolgreichen Treffer erzielt, kann er diesen Jagdtrick als Freie Aktion einsetzen. Dadurch wird die Bewegungsrate des Zieles an Land für 1W4 Runden halbiert.

Unheimliche Sinnesschärfe (AF): Mit einer Augenblicklichen Aktion erhält der Plänkler einen Verständnisbonus von +10 auf seine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung für 1 Runde.

Unterstützender Angriff (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Freie Aktion einsetzen, wenn er eine Kreatur mit einem Angriff trifft. Der nächste Verbündete, der diese Kreatur angreift, ehe der Plänkler wieder am Zug ist, erhält einen Situationsbonus von +2 auf seinen Angriffswurf.

Überraschende Bewegung (AF): Der Plänkler kann sich mit einer Schnellen Aktion 1,50 m weit fortbewegen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Die Bewegung zählt nicht als 1,50 m-Schritt.

Vergeltungsschlag (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Augenblickliche Aktion einsetzen, wenn ein an ihm angrenzender Gegner einen Verbündeten mit einem Nah- oder Fernkampfangriff trifft. Der Waldläufer kann gegen diesen Gegner einen einzelnen Nahkampfangriff mit seinem höchsten Grund-Angriffsbonus ausführen.

Verstrickungsangriff (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Freie Aktion einsetzen, wenn er einen Angriff macht. Sollte der Angriff treffen, ist das Ziel für 1 Runde verstrickt.

Vorsichtiger Fernkampfangriff (AF): Der Plänkler kann diesen Jagdtrick als Schnelle Aktion einsetzen. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges provozieren seine Fernkampfangriffe keine Gelegenheitsangriffe.

Vorsichtiges Aufstehen (AF): Der Plänkler kann mit einer Bewegungsaktion aufstehen, ohne dabei Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Waldläufers Rat (AF): Der Plänkler kann mit einer Schnellen Aktion allen Verbündeten innerhalb von 9 m, die ihn hören und sehen können, einen Bonus von +2 auf einen einzelnen Fertigkeitswurf seiner Wahl verleihen, in der er mindestens 1 Rang besitzen muss. Der Bonus hält für 1 Runde an.

Wortlose Verständigung (AF): Mit einer Standard-Aktion kann der Plänkler mit einem einzelnen Wesen für 10 Minuten kommunizieren, als würde er den Zauber *Zungen* nutzen. Diese Form der Verständigung ist langsam und sehr direkt, so dass der Waldläufer, während Einsatzes des Jagdtricks, einen Malus von –4 auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie gegen dieses Wesen erleidet.

Zweite Chance (AF): Sollte ein Angriff des Plänklers sein Ziel verfehlen, kann er als Augenblickliche Aktion den Wurf mit einem Malus von –5 wiederholen.

Schamanenkrieger

Einige Waldläufer nähren eine Verbindung zu den Geistern, die in allen Dingen leben. Indem er mit diesen Geistern kommuniziert, erhält der Schamanenkrieger Einblicke in die zukünftige Dinge die kommen werden. Der Schamanenkrieger besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Bund mit Geistern (AF): Auf der 4. Stufe bildet der Schamanenkrieger statt mit seinen Jagdgefährten oder einem Tiergefährten einen Bund mit Naturgeistern. Solange er sich in einem von ihm bevorzugten Gelände aufhält, kann er einmal am Tag *Vorahnung* als Zauberähnliche Fähigkeit mit einer Zauberstufe in Höhe seiner Stufe als Waldläufer wirken. Ferner kann er die Geister herbeirufen, um für ihn einen Waldläuferzauber zu wirken, den er zwar wirken kann, aber nicht vorbereitet hat. Ab der 8. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen als Waldläufer kann er auf diese Weise einen zusätzlichen Zauber wirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bund des Jägers.

Weisheit der Geister (ZF): Ab der 12. Stufe kann der Schamanenkrieger seine Zauberähnliche Fähigkeit *Vorahnung* auch nutzen, wenn er sich nicht in einem bevorzugten Gelände befindet. Sollte er sich in einem von ihm bevorzugten Gelände aufhalten, kann er stattdessen *Weissagung* wirken. Die Zauberstufe entspricht seiner Stufe als Waldläufer. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Stadtwolf

Für den Stadtwolf sind die Straßen und Kanalisationen der Städte ebenso gefährlich wie Ödlande oder tiefe Wälder. Der Stadtwolf besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Stadtläufer (AF): Auf der 1. Stufe fügt der Stadtwolf Mechanismus ausschalten und Wissen (Lokales) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu und entfernt dafür Mit Tieren umgehen und Wissen (Natur).

Bevorzugte Ansiedlung (AF): Auf der 3. Stufe bildet der Stadtwolf einen Bund mit einer Ansiedlung mit 100 oder mehr Einwohnern. Wenn er sich innerhalb der Grenzen dieser Ansiedlung befindet, erhält er einen Bonus von +2 auf seine Initiative sowie Fertigkeitswürfe auf Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Lokales). Er hinterlässt, sofern er es möchte, in seiner bevorzugten Ansiedlung keine Spuren, und kann daher nicht verfolgt werden. Auf der 8. Stufe und dann alle weiteren fünf Stufen als Waldläufer kann der Stadtwolf eine weitere bevorzugte Ansiedlung auswählen. Zusätzlich steigen die Boni auf seine Initiative und die Fertigkeitswürfe für eine bevorzugte Ansiedlung (dies kann auch eine gerade neu gewählt Ansiedlung sein) um weitere +2. Außerhalb der Ansiedlung liegende Felder, Gehöfte und Häuser werden nicht als Teil der Ansiedlung betrachtet. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bevorzugtes Gelände.

Fallen finden (AF): Ab der 3. Stufe kann der Stadtwolf wie ein Schurke Fallen finden und entschärfen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ausdauer.

Drängeln (AF): Ab der 7. Stufe wird der Stadtwolf nicht mehr durch schwieriges Gelände in seiner bevorzugten Ansiedlung behindert. Ferner kann er sich durch Felder hindurch bewegen, die von örtlichen Bürgern besetzt werden, als wären diese Verbündete. Dies schließt keine Kreaturen mit ein, welche dem Stadtwolf schaden wollen. Bereiche, in denen magisch die Bewegung behindert wird, halten den Stadtwolf immer noch auf. Diese Klassenmerkmal ersetzt Unterholz durchqueren.

Untertauchen (AF): Ab der 12. Stufe kann der Stadtwolf einen Fertigkeitswurf auf Heimlichkeit anstelle eines Fertigkeitswurfes auf Verkleiden verwenden, um in einer seiner bevorzugten Ansiedlungen untertauchen zu können. Die Verkleidung anzulegen, erfordert keine Aktion. Er muss seinen Wurf ablegen, wenn jemand versucht, ihn unter den Bewohnern zu erkennen. Auch wenn er nicht unsichtbar ist, nehmen ihn Feinde dennoch nicht wahr und unternehmen nichts gegen ihn, sofern sie nicht gegen die Bürger der Ansiedlung im Allgemeinen vorgehen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Tarnung.

Unsichtbarkeitstrick (ZF): Ab der 17. Stufe kann der Stadtwolf auf sich selbst *Mächtige Unsichtbarkeit* mit einer Schnellen Aktion wirken, als wäre er ein Magier gleicher Stufe. Er kann diese Zauberähnliche Fähigkeit täglich in Höhe seines WE-Modifikators anwenden (Minimum 1). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Meisterliches Verstecken.



3 Talente



„Sie haben eine Kerbe in mein Schwert gemacht!“, schrie Valeros. Mit seinem zweiten Hieb trennte er den Kopf des Gargylen von seinen Schultern. Das begleitende Geräusch ähnelte dem Aufschlagen einer Kirchenglocke auf Pflastersteinen.

„Sie werden dir eine Kerbe durchs Fell ziehen, wenn du nicht langsam deinen Hintern bewegst!“, antwortete Seoni. Während sie sich die Treppe hinauf zurückzog, ließ sie bläuliche Blitze durch die Reihen der Angreifer zucken, dass sie beide mit Steinsplittern bombardiert wurden.

Statt sich zurückzuziehen, brüllten die Gargylen lachend auf, stürzten sich auf ihre verwundeten Kameraden und rissen sie in Stücke. Immer noch kämpfend bewegten Seoni und Valeros sich rückwärts die Stufen hinauf auf das seltsame grüne Licht zu.

Talente

Talente repräsentieren besondere Tricks oder Fähigkeiten, welche ein Charakter durch Übung, Glück oder Herkunft erlangt oder erlernt hat. Sie verleihen Charakteren Fähigkeiten, die andere nicht besitzen, und erhalten dadurch einen Vorteil in der passenden Situation. Auch wenn einige speziell auf eine bestimmte Klasse oder ein Volk zugeschnitten sind, kann die überwiegende Mehrheit von jedem gewählt werden, der die Voraussetzungen erfüllt. Die Talente in diesem Buch erweitern die Auswahlmöglichkeiten des *Pathfinder Grundregelwerkes* um eine Vielzahl neuer Kampftalente und metamagischer Talente. Ferner stellt dieses Kapitel erstmals Gemeinschaftstalente vor, die nur funktionieren, wenn zwei Charaktere mit demselben Talent zusammenarbeiten.

Talentarten

Obwohl die meisten der hier vorgestellten Talente allgemeiner Natur sind und daher keinen speziellen Regeln unterliegen, gehören einige besonderen Kategorien an, durch welche sie verschiedenen Regelungen unterworfen werden. Die Kategorie wird nach dem Namen des Talentes in Klammern angegeben. Die folgenden Arten von Talenten können in diesem Kapitel gefunden werden:

Gemeinschaftstalente

Gemeinschaftstalente verleihen hohe Boni, funktionieren aber nur unter bestimmten Voraussetzungen. In den meisten Fällen ist es erforderlich, dass ein Verbündeter, der ebenfalls über das fragliche Talent verfügt, sich sorgfältig auf dem Schlachtfeld positioniert. Gemeinschaftstalente bringen keine Vorteile, wenn die Anforderungen nicht erfüllt werden. Verbündete, die gelähmt, betäubt, bewusstlos oder anderweitig handlungsunfähig sind, zählen nicht als Besitzer eines Gemeinschaftstalentes.

Kampftalente

Jedes als Kampftalent ausgewiesene Talent kann von einem Kämpfer als Bonustalent ausgewählt werden. Natürlich können auch Charaktere mit anderen Klassen diese Talente wählen, sofern sie die Voraussetzungen 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.

Metamagische Talente

Metamagie erlaubt Zauberkundigen, ihre Zauber zu modifizieren und zu verändern, so dass sie neue Kräfte und Effekte erhalten. Solche Zauber benötigen in der Regel höhere Zaubergrade als die Ausgangsversion des Zaubers. Hinsichtlich der vollständigen Regeln zur Anwendung von metamagischen Talenten siehe auch Seite 113 des *Pathfinder Grundregelwerkes*.

Talentbeschreibungen

Eine Übersicht über die Talente findest du in Tabelle 3–1 auf den folgenden Seiten. Beachte bitte, dass die Voraussetzungen und Vorteile der Talente in abgekürzter Form aufgeführt werden. Die Einzelheiten findest du in der Beschreibung des jeweiligen Talentes.

Talentname: Der Name des Talentes enthält auch die Unterkategorie, zu welcher manche Talente gehören, sowie eine grundlegende Beschreibung des Talentes.

Voraussetzungen: Dies können ein Mindestwert bei einem Attribut, ein anderes Talent oder auch mehrere Talente, eine Mindestzahl an Rängen in einer oder mehreren Fertigkeiten oder auch etwas anderes sein, das erforderlich ist, um dieses Talent zu wählen. Sollte es keine Voraussetzungen geben, fehlt dieser Eintrag. Ein Talent kann mehrere Voraussetzungen haben.

Vorteil: Dies beschreibt, wozu ein Charakter mit diesem Talent (in der Beschreibung „du“) fähig ist. Sollte ein Charakter dasselbe Talent mehrfach nehmen, so sind die Effekte nicht kumulativ, außer die Beschreibung sagt etwas anderes.

Normal: Dies beschreibt, was einem Charakter ohne diesem Talent möglich ist, bzw. wo seine Beschränkungen liegen. Sollte es keine Nachteile haben, dieses Talent nicht zu besitzen, fehlt dieser Eintrag.

Speziell: Zusätzliche ungewöhnliche Einzelheiten hinsichtlich des Talentes.

Abprallender Zauber (Metamagie)

Du kannst einen fehlgeschlagenen Zauber auf ein anderes Ziel umlenken.

Vorteil: Wenn ein abprallender Zauber, der eine einzelne Kreatur zum Ziel hat, bei dem anvisierten Ziel keine Wirkung zeigt (aufgrund von Zauberresistenz oder gelungenem Rettungswurf), kannst du ihn mittels einer Schnellen Aktion auf eine andere Kreatur innerhalb der Reichweite umlenken. Zauber, welche ihre Wirkung auch nur teilweise entfalten (eingeschlossen geringerer Effekte aufgrund eines erfolgreichen Rettungswurfes) können auf diese Weise nicht umgelenkt werden. Ein abprallender Zauber belegt einen Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

Abschiedsschuss (Kampf)

Du bist ein hervorragender Plänkler, der beim Vorrücken wie beim Rückzug Geschosse auf seine Feinde herabregnen lässt.

Voraussetzungen: GE 13, Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen, Beweglichkeit, Kernschuss, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Du kannst einmal pro Begegnung einen einzelnen Fernkampfangriff während deiner Bewegung machen, wenn du dich zurückziehst.

Normal: Beim Einsatz der Aktion Rückzug kannst du keinen Angriff ausführen.

Speziell: Ab der 6. Stufe kann ein Waldläufer mit dem Bogenschießen-Kampfstil das Talent Abschiedsschuss als Kampfstiltalent erwerben.

Abschließender Schildhieb (Kampf)

Du lässt einem mächtigen Schlag mit der Waffe einen Schildhieb folgen.

Voraussetzungen: Kampf mit zwei Waffen, Schildmeister, Verbesserter Schildhieb, Grund-Angriffsbonus +11.

Vorteil: Wenn du mit einer Nahkampfwaffe einen Kritischen Treffer landest, kannst du als Freie Aktion einen Schildhieb gegen das Ziel mit demselben Bonus ausführen.

Adleraugen

Deine Sinne sind besonders scharf.

Voraussetzungen: WE 13, Volksmerkmal Geschärfte Sinne.

Vorteil: Du ignorierst einen Malus aufgrund Entfernung von bis zu –5 bei visueller Wahrnehmung, da du über viel weitere Entfernung Dinge scharf erkennen kannst als die meisten anderen.

Als Mensch durchgehen

Du wirst leicht für einen Menschen gehalten statt für ein Mitglied deines Volkes.

Voraussetzungen: Halb-Elf, Halb-Ork oder Halbling (siehe Speziell).

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden, um dich selbst als Mensch zu verkleiden. Du erhältst dabei keinen Malus, weil du dich als Angehöriger eines anderen Volkes verkleidest. In Gegenden, die hauptsächlich von Menschen bevölkert oder besiedelt sind, kannst du auf deinen Verkleidenwurf 10 nehmen, da die meisten Leute dich für einen Menschen halten, solange sie keinen Grund für das Gegenteil haben.

Speziell: Ein Halbling kann dieses Talent nur wählen, wenn er das Talent Kindlich besitzt. Die Vorteile dieser beiden Talente sind kumulativ.

Ansturmschlag (Kampf)

Deine Kritischen Treffer treiben deine Gegner zurück.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm, Grund-Angriffsbonus +9.

Vorteil: Wenn du im Nahkampf einen Kritischen Treffer landest, kannst du deinen Gegner zusätzlich zum normalen Schaden durch den Angriff zurückstoßen. Sollte dein Bestätigungswurf die KMV des Gegners übertreffen, kannst du ihn zurückstoßen, als wäre dir ein Ansturm-Kampfmanöver gegen ihn gelungen. Du musst dich bei Erfolg nicht mit dem Ziel bewegen. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Normal: Um gegen einen Gegner einen Ansturm auszuführen, musst du gegen ihn das Kampfmanöver Ansturm ausführen.

Speziell: Ein Kritischer Treffer kann nur von einem der folgenden Talente profitieren: Ansturmschlag, Entwaffnender Schlag, Versetzender Schlag, Zerschmetternder Schlag oder Zu-Fall-bringender Schlag. Du kannst dich entscheiden, welches Talent zur Anwendung kommt, wenn du deinen Kritischen Treffer bestätigt hast.

Arkane Explosion

Du kannst die Energie jedes Zaubers für einen Strahlenangriff nutzen.

Voraussetzungen: Arkaner Zauberkundiger, Zauberstufe 10+.

Vorteil: Mit einer Standard-Aktion kannst du einen vorbereiteten Zauber oder ungenutzten Zauberplatz des 1. oder höheren Grades opfern und seine Energie in einen Strahl verwandeln, um einen Gegner innerhalb von 9 m zum Ziel eines Berührungsangriffes im Fernkampf zu machen. Dieser Angriff verursacht 2W6 Schadenspunkte plus 1W6 pro Grad des Zaubers oder Zauberplatzes, den du opferst. Zauber des 0. Grades können auf diese Weise nicht geopfert werden.

Arkaner Schild

Du kannst die Energie jedes Zaubers zur Verteidigung nutzen.

Voraussetzungen: Arkaner Zauberkundiger, Zauberstufe 10+.

Vorteil: Mit einer Augenblicklichen Aktion kannst du einen vorbereiteten Zauber oder ungenutzten Zauberplatz des 1. oder höheren Grades opfern, um für 1 Runde einen Ablenkungsbonus auf deine RK in einer Höhe zu erhalten, die dem Grad des geopferten Zaubers oder Zauberplatzes entspricht. Zauber des 0. Grades können auf diese Weise nicht geopfert werden.

Arkanes Können

Magie fließt in deinen Adern und tanzt auf deinen Fingerspitzen.

Voraussetzungen: CH 10; Elf, Gnom oder Halb-Elf.

Vorteil: Wähle einen Zauber des 0. Grades von der Zauberliste für Hexenmeister/Magier. Du kannst diesen Zauber drei Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Der Zaubergrad entspricht deiner Charakterstufe. Der SG des Rettungswurfes ist 10 + dein CH-Modifikator.

Armbrustmeisterschaft (Kampf)

Du kannst eine Armbrust unglaublich schnell laden und sogar im Nahkampf abfeuern, ohne Vergeltung fürchten zu müssen.

Voraussetzungen: GE 15, Kernschuss, Schnelles Nachladen, Schnelles Schießen.

Vorteil: Du kannst eine Armbrust jeder Art mit einer Freien Aktion nachladen. Du kannst mit einem Vollen Angriff die Armbrust in einer Runde so oft abfeuern, wie du einen Bogen abfeuern könntest. Wenn du eine Armbrust der Art nachlädst, die du beim Nehmen von Schnelles Nachladen gewählt hast, provozierst du keine Gelegenheitsangriffe mehr.

Speziell: Ein Waldläufer mit dem Kampfstil Bogenschießen kann Armbrustmeisterschaft ab der 6. Stufe als Kampfstiltalent wählen.

Aspekt der Bestie

Entweder aufgrund eines Zaubers oder eines Fluches bist du teilweise mehr Bestie als Mensch.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Tiergestalt, siehe auch unter Spezielles.

Vorteil: Deine bestialische Natur manifestiert sich in einer der folgenden Weisen, du wählst die Manifestation, wenn du dieses Talent wählst, und kannst sie später nicht mehr ändern.

Klauen der Bestie (AF): Dir wachsen Klauen. Diese Klauen sind Primärangriffe, die 1W4 Schadenspunkte verursachen (1W3, falls du Klein bist).

Nachtsinne (AF): Sollte dein Volk normale Sicht haben, erhältst du Dämmersicht. Sollte es über Dämmersicht verfügen, erhältst du Dunkelsicht 9 m. Sollte dein Volk über Dunkelsicht verfügen, erhöht sich bei dir die Sichtweite um +9 m.

Sprung des Jägers (AF): Du kannst mit Anlauf abspringen, ohne zuvor 3 m gerannt zu sein.

Wilde Instinkte (AF): Du erhältst einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe und auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst.

Speziell: Ein Charakter, der sich mit Lykanthropie angesteckt hat, kann dieses Talent wählen, ohne die Voraussetzungen zu

Tabelle 3-1: Talente

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Abschiedsschuss*	Aus vollem Lauf schießen, GAB +6	Du kannst während eines Rückzuges einen Fernkampfangriff machen
Abschließender Schildhieb*	Kampf mit zwei Waffen, Schildmeister, GAB +11	Ein zusätzlicher Schildhieb nach einem Kritischen Treffer
Adleraugen	WE 13, Volksmerkmal Geschärfte Sinne	Ignoriere einen Malus aufgrund Entfernung von bis zu –5 bei visueller Wahrnehmung
Als Mensch durchgehen	Halb-Elf, Halb-Ork oder Halbling	Bonus von +10 auf Fertigkeitswüfe für Verkleiden, um wie ein Mensch auszusehen
Ansturmschlag*	Verbesserter Ansturm, GAB +9	Versuche einen Ansturm nach einem Kritischen Treffer
Arkane Explosion	Arkaner Zauberkundiger, Zauberstufe 10	Opfere einen Zauber für einen Strahlenangriff
Arkaner Schild	Arkaner Zauberkundiger, Zauberstufe 10	Opfere einen Zauber für einen Ablenkungsbonus auf RK
Arkanes Können	CH 10, Elf, Gnom oder Halb-Elf	Zauber des 0. Grades dreimal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit
Armbrustmeisterschaft*	GE 15, Schnelles Nachladen, Schnelles Schießen	Lade die Armbrust mit einer Freien Aktion und führe Volle Angriffe aus.
Aspekt der Bestie	Klassenfähigkeit Tiergestalt	Einer von vier bestialischen Vorzügen
Ausweichschritt*	GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit	Wenn ein Gegner dich verfehlt, kannst du augenblicklich einen 1,50 m-Schritt machen
Verbesserter Ausweichschritt*	GE 15, Ausweichschritt	Du kannst Schritt zur Seite nutzen, ohne den 1,50 m-Schritt deiner nächsten Runde zu verbrauchen
Benommenmachender Angriff*	Heftiger Angriff, GAB +11	Verzichte auf Nahkampfangriffsbonus, um Ziel benommen zu machen
Betäubender Angriff*	Heftiger Angriff, GAB +16	Verzichte auf deinen Angriffsbonus im Nahkampf, um Gegner zu betäuben
Blattsänger	CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Elf oder Halb-Elf	Du erhältst Boni auf deinen Bardenauftritt in Wäldern und gegen Feen
Blutiger Angriff*	ST 13, Heftiger Angriff, GAB +6	Verzichte auf Angriffsbonus im Nahkampf für Blutungsschaden
Bodenkrabbler	CH 13, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie	Du kannst als zauberähnliche Fähigkeit mit grabenden Tieren sprechen
Deckung geben*	Schildfokus, GAB +6	Gib einem Verbündeten mit voller Verteidigung Deckung
Ducken*	GE 13, Größenkategorie Klein oder kleiner	Ausweichbonus von +1 gegen Fernkampfangriffe
Durchbrechen*	Verbessertes Überrennen, GAB +1	Überrennen als Freie Aktion bei Ansturm
Durch die Beine*	Ausweichen, Beweglichkeit, Größenkategorie Klein oder kleiner	Bonus von +4 bei Würfen auf Akrobatik, um an größeren Gegnern vorbeizukommen
Einkreisen*	Defensive Kampfweise	Wenn wenigstens zwei deiner Verbündeten neben einem Gegner stehen, kannst du ihn flankieren
Einstehen*	Defensive Kampfweise, Einkreisen, GAB +6	Wenn zwei Verbündete neben dir stehen, kannst du als Bewegungsaktion jemand anderem helfen
Eisenhaut	KO 13, Halb-Ork, Ork oder Zwerg	Natürlicher Rüstungsbonus von +1 auf RK
Eiserner Magen	KO 13, Halb-Ork, Ork oder Zwerg	Bonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Übelkeit, kränkelnd und eingenommene Gifte
Elementarfaust*	KO 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +8	Verursache 1W6 Energieschaden mit waffenlosem Schlag
Elementarfokus	—	Bonus von +1 auf den SG von Rettungswürfen gegen eine Energieart
Mächtiger Elementarfokus	Elementarfokus	Bonus von +1 auf den SG von Rettungswürfen gegen eine Energieart
Elfische Zielgenauigkeit*	Elf	Würfle erneut, wenn du mit dem Bogen ein Ziel aufgrund von Tarnung verfehlst.
Entwaffnender Schlag*	Verbessertes Entwaffnen, GAB +9	Versuche Entwaffnen nach Kritischem Treffer
Erweitertes Zauberwissen	Zauberstufe 1, siehe Beschreibung	Füge der Liste deiner bekannten Zauber 1 oder 2 Zauber hinzu
Folgen*	GE 13, Dranbleiben	Du kannst dich mit einer Augenblicklichen Aktion bis zu 3 m bewegen
Dranbleiben und Draufhauen*	Folgen, GAB +6	Folge und greife eine benachbarten Kreatur mit einer Augenblicklichen Aktion an.
Gemeinsames Handwerk	Handwerk 1 Rang, beliebiges Gegenstand erschaffen-Talent	Bonus von +2 auf Handwerk- oder Zauberkundewürfe bei Zusammenarbeit
Gesellig	CH 13, Halb-Elf	Verleihe freundlichen Kreaturen einen Bonus von +2 bei Würfen auf Diplomatie
Geteilte Einsicht	WE 13, Halb-Elf	Verleihe freundlichen Kreaturen einen Bonus von +2 auf Wahrnehmungswürfe
Gnomischer Betrüger	CH 13, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie	Du kannst *Magierhand* und *Zaubertrick* einmal am Tag nutzen

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Geruchsinn	WE 13, Halb-Ork oder Ork	Erhalte die besondere Fähigkeit Geruchsinn
Verbesserter Geruchsinn	Geruchsinn, Halb-Ork oder Ork	Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung, um verängstigte Kreaturen zu entdecken
Geschossschild*	GE 13, Schildfokus	Wehre einen Fernkampfangriff pro Runde mit dem Schild ab
Strahlenschild*	GE 15, Geschossschild, Zauberbrecher	Wehre einen Fernkampfberührungsangriff pro Runde mit dem Schild ab
Geübter Taktiker	Klassenmerkmal Taktiker	Setze deine Taktikerfähigkeit ein weiteres Mal am Tag ein
Halbblut	Mensch	Effekte wirken auf dich, als wärst du ein Mensch und ein Angehöriger eines anderen Volkes
Halblingglück	Halbling	Du kannst einmal am Tag einen Rettungswurf für einen Verbündeten wiederholen
Hauch der Gelassenheit*	WE 18, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +8	Wenn du Gegner mit waffenlosen Angriffen triffst, können sie nicht angreifen oder zaubern
Heldenhafter Trotz	Unverwüstlich, ZÄH +8	Verzögere einmal am Tag einen schädigenden Zustand um 1 Runde
Heldenhafte Erholung	Unverwüstlich, ZÄH +4	Erhalte einmal am Tag einen neuen Zähigkeitswurf gegen einen schädigenden Zustand
Kernschussmeisterschaft*	Waffenspezialisierung mit einer Fernkampfwaffe	Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du eine Fernkampfwaffe abfeuerst
Ki-Wurf*	Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen	Schleudere den Gegner auf ein angrenzendes Feld mittels Zu-Fall-bringen
Verbesserter *Ki*-Wurf*	*Ki*-Wurf, Verbesserter Ansturm	Schleudere einen Gegner mit einem Ansturm in ein besetztes Feld
Kindlich	CH 13, Halbling	Bonus von +2 auf Verkleidenwürfe, um als menschliches Kind durchzugehen, bei Bluffenwürfen 10 nehmen
Klein und Flink*	Flinke Manöver, Größenkategorie Klein oder kleiner	Bei einem fehlgeschlagenen Versuch, dich in einen Ringkampf zu verstricken, fällt der Gegner zu Boden
Klingenhauer	Halb-Ork	Du erhältst einen Biss-Angriff
Konzentrierter Schuss*	IN 13, Präzisionsschuss	Füge deinen IN-Modifikator zum Schaden mit Bögen oder Armbrüsten hinzu
Konzentrierter Zorn*	ST 13, Heftiger Angriff, GAB +1	Beim ersten Angriff in der Runde erleidest du keinen Malus durch Heftigen Angriff
Schreckliches Gemetzel*	ST 15, Konzentrierter Zorn, GAB +11	Wenn du einen Gegner niederschlägst, kannst du einen freien Wurf auf Einschüchtern machen
Kosmopolit	—	Erlerne 2 zusätzliche Sprachen
Kraft des Zorns	KO 15, Klassenmerkmal Kampfrausch	Bonus von +2 auf KO im Kampfrausch und du verbleibst im Kampfrausch auch bei Bewusstlosigkeit
Kriegssänger	CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Halb-Ork oder Ork	Du erhältst Boni auf deinen Bardenauftritt auf Schlachtfeldern und gegen Orks
Kritischer Treffer (lähmend)*	Kritischer-Treffer-Fokus, GAB +13	Kritischer Treffer halbiert die Bewegungsrate des Zieles
Kunstreiter*	Reiten 9 Ränge, Berittener Kampf	Du bestehst automatisch alle einfachen Würfe auf Reiten
Berittener Plänkler*	Reiten 14 Ränge, Kunstreiter	Du kannst einen Vollen Angriff machen, wenn dein Reittier sich mit seiner Bewegungsreichweite oder weniger fortbewegt
Leibwächter*	Kampfreflexe	Verwende Gelegenheitsangriff, um benachbartem Verbündeten Bonus auf RK zu geben
Dazwischenwerfen*	Leibwächter	Nimm Schaden durch einen Angriff auf einen benachbarten Verbündeten
Leichtfüßige Bewegung	Behände Bewegung, Geschmeidige Bewegung, Elf	Du kannst dich in schwierigem Gelände mit normaler Bewegungsreichweite fortbewegen
Lieblingszauber	Zauberkunde 5 Ränge, Zaubergrad erhöhen	Du kannst einen bestimmten Zauber spontan wirken
Magische Klauen	ST 15, natürliche Waffen, GAB +6	Natürliche Waffen werden wie Magisch und aus Silber behandelt
Meisteralchemist	Handwerk (Alchemie) 5 Ränge	Bonus von +2 bei Würfen auf Handwerk (Alchemie). Du kannst alchemistische Gegenstände und Gifte schneller herstellen
Nachwirkende Darbietung	Klassenmerkmal Bardenauftritt	Der Bardenauftritt wirkt für 2 Runden weiter, nachdem du ihn abgebrochen hast
Niedere Zauberintuition	Fähigkeit Zauber des 4.Grades zu wirken	Wirke einen Zauber des 1. Grades als zauberähnliche Fähigkeit 2/Tag
Höhere Zauberintuition	Niedere Zauberintuition, Fähigkeit Zauber des 9. Grades zu wirken	Wirke eines Zauber des 5. oder niedrigeren Grades als zauberähnliche Fähigkeit 2/Tag
Niederträchtiger Abschluss*	Hinterhältiger Angriff +5W6	Coup de Grace gegen kauerndes oder betäubtes Ziel
Perfekter Schlag*	GE 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +8	Würfle bei Angriffen mit Mönchswaffen zwei Mal und nimm den besseren Wurf
Reißkrallen*	ST 13, 2 Klauenangriffe, GAB +6	Du verursachst +1W6 Punkte Extraschaden, wenn du mit beiden Klauen triffst

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Rossschild*	Berittener Kampf, Schildfokus	Addiere deinen Schildbonus zur RK deines Reittieres
Ruf des Paktmagiers	Klassenmerkmal Eidolon	Dein Eidolon erhält einen Bonus, wenn du es herbeirufst
Scharfe Sinne	Volksmerkmal Geschärfte Sinne	Volksbonus von +4 bei Würfen auf Wahrnehmung
Schattenschlag*	GAB +1	Füge einem getarnten Ziel Präzisionsschaden zu
Schneller Beistand*	Defensive Kampfweise, GAB +6	Versuche mit einer Schnellen Aktion, einem anderen zu helfen
Schützender Schild*	Umgang mit Schilden	Verleihe deinen Schild-Bonus einem benachbarten Verbündeten
Wirbelnder Schild*	ST 13, Heftiger Angriff, GAB +1	Senke den Schaden einer zweihändigen Waffe, um einen Schildbonus von +4 zu erhalten
Schildspezialisierung*	Schildfokus, KÄM 4	Bonus von +2 auf RK gegen Kritische Treffer mit einer Art von Schild
Mächtige Schildspezialisierung*	Mächtiger Schildfokus, Schildspezialisierung, KÄM 12	Bonus von +2 auf RK gegen Kritische Treffer und ein Kritischer Treffer wird am Tag aufgehoben
Schneller Heiler	KO 13, Ausdauer, Unverwüstlich	Du gewinnst zusätzliche TP zurück, wenn du Heilung erfährst
Schneller Trinker	KO 18, Klassenmerkmal Trunkenes *Ki*	Du kannst mit einer Schnellen Aktion trinken
Schreckhahnschlag*	Medusenzorn, GAB +14	Verwandle ein Ziel zu Stein mit einem Kritischen Treffer
Sehersicht	Zauberfokus (Erkenntniszauber)	Bonus von +2 bei Würfen auf die Zauberstufe bei Erkenntniszaubern
Spinnenschritt	Akrobatik 6 Ränge, Klettern 6 Ränge, MÖN 6	Du kannst deine halbe Reichweite der Fähigkeit Sturz abbremsen an Wänden oder Decken zurücklegen
Wolkenschritt	Spinnenschritt, MÖN 12	*Luftweg* mit deiner halben Reichweite der Fähigkeit Sturz abbremsen
Starker Trinker	KO 13, MÖN 11, Klassenfertigkeit Trunkenes *Ki*	Erhalte 2 temporäre *Ki*-Punkte durch Trunkenes *Ki*
Stechender Pfeil*	Schnelles Schießen, Elf	Nutze einen Pfeil im Nahkampf, um Gegner zurückzustoßen
Stählerne Seele	Zwerg	Bonus von +4 bei Rettungswürfen gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten
Steingesicht	Zwerg	Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um zu lügen oder Motive zu verbergen
Steinsänger	CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Zwerg	Du erhältst Boni auf deinen Bardenauftritt unter der Erde und gegen Erdkreaturen
Stoßangriff*	ST 15, Heftiger Angriff, GAB +1	Stoße einen Gegner mit einer Zweihandwaffe zurück
Strafender Tritt*	KO 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, GAB +8	Schlag deinen Gegner mit waffenlosen Angriffen nieder oder stoße ihn zurück
Teleportationsstörer*	Defensive Kampfweise, Zauberbrecher, Zauberstörer	Teleportierende Kreaturen provozieren Gelegenheitsangriffe
Tiefensicht	Dunkelsicht 18 m	Deine Dunkelsicht hat eine Reichweite von 36 m
Umfangreiche Erfahrung	Elf, Gnom oder Zwerg, Alter 100+ Jahre	Bonus von +2 auf Würfe für Berufs- und Wissensfertigkeiten
Unbemerkt bleiben	GE 13, Größenkategorie Klein oder kleiner	Du kannst in der ersten Kampfrunde einen Wurf auf Heimlichkeit gegen auf dem falschen Fuß befindlichen Gegner machen
Ungezieferherz	Klassenmerkmal Tierempathie	Du kannst Zauber auf Ungeziefer wirken, als wären es Tiere
Verbesserter Schmutziger Trick*	Defensive Kampfweise	Bonus von +2 auf versuchten Schmutzigen Trick, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiger Schmutziger Trick*	Verbesserter Schmutziger Trick, GAB +6	Der Malus durch den Schmutzigen Trick hält 1W4 Runden an
Verbessertes Blind-kämpfen*	Wahrnehmung 10 Ränge, Blind kämpfen	Ignoriere die Fehlschlagschance für alles unterhalb vollständiger Tarnung
Mächtiges Blind-kämpfen	Wahrnehmung 15 Ränge, Verbessertes Blind-kämpfen	Vollständige Tarnung wird als normale Tarnung behandelt
Verbessertes Entreißen*	Defensive Kampfweise	Bonus von +2 auf Eintreißenversuche, keine Gelegenheitsangriffe
Mächtiges Entreißen*	Verbessertes Entreißen, GAB +6	Gegner bemerken das Entreißen erst nach dem Kampf
Verbessertes Steingespür	WE 13, Zwerg, Volksmerkmal Steingespür	Bonus von +4 auf Wahrnehmung, um ungewöhnliche Steinbearbeitung zu erkennen
Steinsinn	Wahrnehmung 10 Ränge, Verbessertes Steingespür	Erschütterungssinn 3 m
Verbessertes Versetzen*	Defensive Kampfweise	Bonus von +2 auf Versetzenversuche, keine Gelegenheitsangriffe
Mächtiges Versetzen*	Verbessertes Versetzen, GAB +6	Von dir versetzte Gegner provozieren Gelegenheitsangriffe
Verbessertes Zauber teilen	Zauberkunde 10 Ränge, siehe Beschreibung	Zauber wirken auf dich und deine verbundene Kreatur
Verbessertes Zerren*	Heftiger Angriff	Bonus von +2 auf Zerrenversuche, kein Gelegenheitsangriff
Mächtiges Zerren*	Verbessertes Zerren, GAB +6	Gegner, die von dir gezerrt werden, provozieren Gelegenheitsangriffe
Versetzender Schlag*	Verbessertes Versetzen, GAB +9	Versuche einen versetzenden Angriff nach einem Kritischen Treffer
Verspotten	CH 13, Größenkategorie Klein oder kleiner	Entmutige Gegner mit Bluffen statt Einschüchtern
Verteidigung gegen Erzfeind	Klassenmerkmal Erzfeind	Bonus auf KMV und RK gegen Angriff des Erzfeindes
Vielseitig	Mensch	Eine weitere bevorzugte Klasse
Vollstrecker*	Einschüchtern 1 Rang	Entmutige den Gegner als Freie Aktion, wenn du ihm nicht-tödlichen Schaden zufügst

Talent	Voraussetzungen	Vorteile
Wachsamer Kämpfer*	Beweglichkeit, Kampfreflexe, GAB +5	Vergrößerter Bedrohungsbereich für Gelegenheitsangriffe
Weiterkämpfen	KO 13, Halb-Ork, Ork oder Zwerg	Erhalte temporäre TP, wenn du auf 0 reduziert wirst
Wohlvorbereitet	Halbling	Du hast einen bestimmten normalen Gegenstand stets parat
Zähe Verwandlung	Zauberfokus (Verwandlung)	Der SG um deine Verwandlungszauber zu bannen steigt um +2
Zauberparade	Zauberkunde 15 Ränge, Verbesserter Gegenzauber	Wirf einen gekonterten Zauber auf seinen Verursacher zurück
Zauberperfektionierung	Zauberkunde 15 Ränge, 3 Metamagische Talente	Nutze ein beliebiges metamagisches Talent mit einem Zauber bis zum 9. Grad ohne Abzüge
Zauberstörender Schuss*	GE 13, Kernschuss, KÄM 6	Fernkampfangriffe erhöhen SG des Gegners zum Zaubern
Zerschmetternder Schlag*	Verbessertes Gegenstand zerschmettern, GAB +9	Versuche nach einem Kritischen Treffer einen Gegenstand zu zerschmettern
Zertrümmern*	Heftiger Angriff, Halb-Ork	Ignoriere 5 Punkte Härte, wenn du einen Gegenstand zerbrechen willst
Zu-Fall-bringender Schlag*	Verbessertes Zu-Fall-bringen, GAB +9	Versuche nach einem Kritischen Treffer deinen Gegner zu Fall zu bringen
Zusätzliche Bomben	Klassenmerkmal Bombe	Du kannst zwei zusätzliche Bomben am Tag werfen
Zusätzliche Entdeckung	Klassenmerkmal Entdeckung	Eine zusätzliche Entdeckung
Zusätzliche Hexerei	Klassenmerkmal Hexerei	Eine zusätzliche Hexerei
Zusätzliche Kampfrauschkraft	Klassenmerkmal Kampfrauschkraft	Eine zusätzliche Kampfrauschkraft
Zusätzliche Offenbarung	Klassenmerkmal Offenbarung	Eine zusätzliche Offenbarung
Zusätzliche Wesenszüge	—	Zwei zusätzliche Wesenszüge
Zusätzlicher Schurkentrick	Klassenmerkmal Trick	Ein zusätzlicher Schurkentrick
Zweite Chance*	Defensive Kampfweise, GAB +6	Verzichte auf weitere Angriffe, um einen fehlgeschlagenen ersten Angriff wiederholen zu können
Verbesserte Zweite Chance*	Zweite Chance, GAB +11	Nimm einen Malus von –5 auf weitere Angriffe, um einen fehlgeschlagenen Angriff wiederholen zu können

Metamagische Talente	Voraussetzungen	Vorteile
Abprallender Zauber	—	Lenke einen Zauber um, der keine Wirkung beim ursprünglichen Ziel entfaltet hat
Benommenmachender Zauber	—	Mache eine Kreatur durch Zauberschaden benommen
Donnernder Zauber	—	Macht eine Kreatur durch Zauberschaden taub
Ektoplasmischer Zauber	—	Der Zauber wirkt voll auf körperlose und ätherische Kreaturen
Elementarer Zauber	—	Verursacht Energieschaden statt des normalen Zauberschadens
Gnaden-Zauber	—	Zauber verursacht nicht-tödlichen Schaden statt tödlichen Schaden
Hartnäckiger Zauber	—	Kreaturen, denen ein Rettungswurf gelungen ist, müssen einen weiteren Rettungswurf schaffen
Krankmachender Zauber	—	Macht eine Kreatur durch Zauberschaden kränkelnd
Nachwirkender Zauber	—	Augenblickliche Flächenzauber halten für 1 Runde an
Selektiver Zauber	Zauberkunde 10 Ränge	Nimm Ziele von der Wirkung eines Flächenzaubers aus
Verschärfter Zauber	—	Erhöht den Höchstschadenswürfel um 5 Stufen
Weitreichender Zauber	—	Die Reichweite des Zaubers steigt in die nächste Entfernungskategorie
Zauberstörender Zauber	—	Dem Ziel des Zaubers muss ein Konzentrationswurf gelingen, um in der nächsten Runde zaubern zu können
Zielgerichteter Zauber	—	Erhöht den SG des Rettungswurfes gegen den Zauber bei einem Ziel in einer Gruppe

Gemeinschaftstalente	Voraussetzungen	Vorteile
Ausguck*	—	Handle in einer Überraschungsrunde, falls ein Verbündeter handeln kann
Ausmanövrieren*	GAB +4	Bonus von +4 auf Angriffswürfe beim Flankieren
Gemeinsam Ducken	—	Übernimm das Würfelergebnis eines Verbündeten bei einem Reflexwurf
Gemeinsame Gelegenheit*	—	Bonus von +4 auf Gelegenheitsangriffe
Genauer Schlag*	GE 13, GAB +1	Deine Angriffe verursachen +1W6 Punkte Präzisionsschaden
Geschützter Zauberer	—	Bonus von +4 bei Würfen auf Konzentration
Koordinierte Kampfmanöver*	—	Bonus von +2 auf Kampfmanöverwürfe
Koordinierte Verteidigung*	—	Bonus von +2 auf die KMV
Plätze tauschen*	—	Tausche mit einem benachbarten Verbündeten den Platz
Schildwall*	Umgang mit Schilden	Erhöht deinen Schildbonus
Verbündeter Zauberkundiger	Zauberstufe 1	Bonus von +2 bei Würfen auf die Zauberstufe, um Zauberresistenz

* Dieses Talent ist ein Kampftalent und kann von Kämpfern als Bonustalent gewählt werden.

erfüllen. Ein Waldläufer, der den Kampfstil Natürliche Waffen wählt, kann dieses Talent nehmen, ohne die Voraussetzungen zu erfüllen, selbst wenn er es nicht als Bonustalent wählt.

Ausguck (Kampf, Gemeinschaft)

Deine Verbündeten helfen dir dabei, Überraschungen zu vermeiden.

Vorteil: Wenn du benachbart zu einem Verbündeten bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, kannst du in der Überraschungsrunde handeln, sofern dein Verbündeter in der Überraschungsrunde handeln kann. Solltest du normalerweise in der Überraschungsrunde handlungsunfähig sein, entspricht deine Initiative deinem Initiativewurf oder dem Wurf deines Verbündeten –1, je nachdem was niedriger ist. Sollten dein Verbündeter und du imstande sein, ohne die Hilfe dieses Talentes in der Überraschungsrunde zu handeln, könnt ihr beide während der Überraschungsrunde eine Bewegungsaktion und eine Standard-Aktion ausführen (oder eine Volle Aktion).

Ausmanövrieren (Kampf, Gemeinschaft)

Du bist auf jeden Vorteil bedacht, wenn du einen Gegner in die Zange nimmst.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +4.

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, dieselbe Kreatur in die Zange nehmt, erhöht sich dein Bonus auf Angriffswürfe auf +4. Außerdem provoziert jeder Kritische Treffer, den du bei der Kreatur landest, die von euch in die Zange genommen wird, einen Gelegenheitsangriff durch deinen Verbündeten gegen die Kreatur.

Ausweichschritt (Kampf)

Wenn der Feind dich verfehlt, kannst du den Standort wechseln.

Voraussetzungen: GE 13, Ausweichen, Beweglichkeit.

Vorteil: Wenn ein Gegner dich im Nahkampf verfehlt, kannst du dich mit einer Augenblicklichen Aktion um 1,50 m bewegen, musst aber im Bedrohungsbereich des Gegners bleiben. Diese Bewegung provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Solltest du von ihr Gebrauch machen, kannst du während deines nächsten Zuges keinen 1,50 m-Schritt machen. Solltest du in deinem nächsten Zug von einer Bewegungsaktion Gebrauch machen, sinkt deine Grundbewegungsreichweite für diesen Zug um 1,50 m.

Benommenmachender Angriff (Kampf)

Du kannst Gegner mit wilden Angriffen benommen machen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +11.

Vorteil: Du kannst dich entscheiden, einen Malus von –5 auf alle Angriffswürfe im Nahkampf und Kampfmanöverwürfe zu nehmen, um deine Gegner zusätzlich zum normalen Schaden für 1 Runde benommen zu machen. Bei einem erfolgreichen Zähigkeitswurf gegen SG 10 + dein Grund-Angriffsbonus des Betroffenen hat dieser Effekt keine Wirkung. Du musst dich entscheiden, ob du dieses Talent einsetzt, bevor du angreifst. Sein Effekt hält bis zum Beginn deiner nächsten Runde an.

Benommenmachender Zauber (Metamagie)

Du kannst Kreaturen mit der Kraft deiner Zauber benommen machen.

Vorteil: Du kannst einen Zauber dahingehen modifizieren, dass von ihm geschädigte Kreaturen zusätzlich benommen sind. Wenn eine Kreatur durch den Zauber Schaden nimmt, ist sie für eine Anzahl von Runden entsprechend dem Zaubergrad benommen. Falls der Zauber einen Rettungswurf gestattet, steht dem Ziel ein Willenswurf zu, damit die Benommenheit keine Wirkung zeigt. Sollte der Zauber beim Ziel bereits Benommenheit erzeugen, wird die Dauer des metamagischen Effektes zur Dauer des Zaubers addiert. Ein benommenmachender Zauber belegt den Zauberplatz eines um drei Grade höheren Zaubers. Zauber, die keinen Schaden verursachen, profitieren nicht von diesem Talent.

Berittener Plänkler (Kampf)

Du kannst von einem sich schnell bewegenden Reittier aus angreifen.

Voraussetzungen: Reiten 14 Ränge, Berittener Kampf, Kunstreiter.

Vorteil: Wenn dein Reittier seine volle Bewegungsreichweite oder weniger zurücklegt, kannst du immer noch einen Vollen Angriff ausführen.

Normal: Sollte sich dein Reittier mehr als 1,50 m weit bewegen, kannst du nur einen Angriff ausführen.

Betäubender Angriff (Kampf)

Deine heftigen, allerdings ungenauen Angriffe können deine Gegner betäuben.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +16.

Vorteil: Du kannst einen Malus von –5 auf alle Angriffswürfe im Nahkampf und Kampfmanöver in Kauf nehmen, um Gegner, die du im Nahkampf triffst, für 1 Runde zu betäuben. Ein erfolgreicher Wurf auf Zähigkeit gegen SG 10 + dein Grund-Angriffsbonus hebt den Effekt auf. Du musst dich entscheiden, dieses Talent zu nutzen, ehe du den Angriffswurf machst. Die Auswirkungen halten bis zum Beginn deines nächsten Zuges an.

Blattsänger

Deine Lieder erzählen von der Lebensart und den Geheimnissen deines Volkes.

Voraussetzungen: CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Elf oder Halb-Elf.

Vorteil: Wenn du deinen Bardenauftritt mit hörbaren Komponenten in einem Wald nutzt, werden Reichweite oder Wirkungsbereich deines gewählten Auftritts verdoppelt. Außerdem steigt der SG für Rettungswürfe gegen deinen Bardenauftritt bei Feen um +2 unabhängig vom Ort des Auftritts.

Blutiger Angriff (Kampf)

Indem du auf Zielgenauigkeit verzichtest, kannst du blutende Wunden verursachen, die nur langsam heilen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Du kannst dich entscheiden einen Malus von –5 auf

alle Angriffswürfe im Nahkampf und Kampfmanöverwürfe in Kauf zu nehmen, um mit deinen Angriffen mit Nahkampfwaffen neben dem normalen Schaden +1W4 Blutungsschaden zu verursachen. Eine Kreatur nimmt Blutungsschaden in jeder Runde zu Beginn ihres Zuges. Die Blutung kann mittels eines Wurfes auf Heilkunde gegen SG 15 oder magische Heilung gestillt werden. Blutungsschaden aufgrund dieses Talentes ist nicht mit sich selbst kumulativ. Du musst dich vor dem Angriffswurf entscheiden, ob du von diesem Talent Gebrauch machst. Der Malus hält bis zu deinem nächsten Zug an, die Blutung bis sie geheilt wird.

Bodenkrabbler

Du kannst mit grabenden Tieren sprechen.

Voraussetzungen: CH 13, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie.

Vorteil: Du kannst nach Belieben *Mit Tieren sprechen* als zauberähnliche Fähigkeit nutzen, um mit grabenden Tieren wie Maulwürfen, Wühlmäusen, Murmeltieren usw. zu kommunizieren. Du kannst immer noch wie sonst auch deine gnomische Fähigkeit *Mit Tieren sprechen* einmal am Tag einsetzen.

Dazwischenwerfen (Kampf)

Du stellst dich der Gefahr in den Weg, um deine Verbündeten zu beschützen.

Voraussetzung: Leibwächter.

Vorteil: Wenn du die Aktion Jemand anderem helfen nutzt, um die RK eines benachbarten Verbündeten zu verbessern, kannst du dich mit einer Augenblickliche Aktion in einen Angriff werfen, der gegen diesen Verbündeten gerichtet ist. Du erleidest den vollen Schaden durch diesen Angriff sowie alle mit ihm verbundenen Effekte (Bluten, Gift, usw.). Eine Kreatur kann nur einmal pro Angriff aus diesem Talent Nutzen ziehen.

Deckung geben (Kampf)

Du bist begabt darin, dich und deine Verbündeten mit deinem Schild zu beschützen.

Voraussetzungen: Schildfokus, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Wenn du Volle Verteidigung nutzt, während du einen Leichten, Schweren oder Turmschild verwendest, kannst du einem benachbarten Verbündeten, der deine Größe hat oder kleiner ist, einen durch Deckung gewährten Bonus auf seine RK verleihen. Dieser Bonus entspricht dem Schildbonus deines Schildes und hält bis zum Beginn deines nächsten Zuges an. Dein Schild verleiht keinen durch Deckung gewährten Bonus auf Reflexwürfe.

Donnernder Zauber (Metamagie)

Du kannst von lautem Donner oder furchtbarem Kreischen begleitete Zauber wirken, welche Kreaturen taub machen, die durch sie Schaden erleiden.

Vorteil: Du kannst einen Zauber verändern, dass er eine von ihm verletzte Kreatur zusätzlich taub macht. Wenn eine Kreatur durch den Zauber Schaden nimmt, wird sie für eine Anzahl von Runden gleich des Zaubergrades des Ausgangszaubers taub. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, so hebt ein erfolgreicher Rettungswurf die Taubheit auf. Sollte der Zauber selbst bereits Taubheit verursachen, so ist die Zeitdauer des Zaubereffektes und der Metamagie kumulativ. Ein donnernder Zauber belegt einen Zauberplatz eines um zwei Grade höheren Zaubers.

Dranbleiben und Draufhauen (Kampf)

Wenn ein Gegner versucht, sich zu entfernen, kannst du ihm folgen und ihn angreifen.

Voraussetzungen: GE 13, Dranbleiben, Folgen, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Wenn du vom Talent Dranbleiben oder Folgen Gebrauch machst, um einem benachbarten Gegner zu folgen, kann du gegen diesen Gegner einen einzelnen Nahkampfangriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus ausführen. Dieser Angriff zählt als einer deiner Gelegenheitsangriffe in dieser Runde. Der Einsatz dieses Talentes zählt nicht gegen die Zahl der Aktionen, die dir in einer Runde normalerweise möglich sind.

Normal: Du kannst jede Runde eigentlich nur eine Standard-Aktion und einen 1,50 m-Schritt machen.

Ducken (Kampf)

Deine geringe Größe hilft dir dabei, Fernkampfangriffe zu vermeiden.

Voraussetzungen: GE 13, Größenkategorie Klein oder kleiner.

Vorteil: Du erhältst einen Ausweichbonus von +1 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe. Außerdem haben andere Kreaturen keine Weiche Deckung, wenn Fernkampfangriffe dein Feld durchqueren.

Durchbrechen (Kampf)

Du kannst Gegner während eines Ansturmes überrennen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Verbessertes Überrennen, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Während eines Ansturmes kannst du versuchen, eine Kreatur in deinem Weg mit einer Freien Aktion zu überrennen. Sollte dir dies gelingen, kannst du den Ansturm fortsetzen, andernfalls endet dein Ansturm auf dem Feld unmittelbar vor dieser Kreatur.

Normal: Du benötigst einen freien Weg zum Ziel deines Ansturmes.

Durch die Beine (Kampf)

Du schlüpfst zwischen größeren Gegnern hindurch.

Voraussetzungen: Ausweichen, Beweglichkeit, Größenkategorie Klein oder kleiner.

Vorteil: Du erhältst einen Ausweichbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik, um an größeren Gegnern vorbeizukommen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Ferner erhältst du einen Ausweichbonus von +2 auf deine Rüstungsklasse gegen Gelegenheitsangriffe, wenn du einen von einem größeren Gegner bedrohten Bereich verlässt oder dich darin bewegst (dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus von +4 durch das Talent Beweglichkeit, so dass der Gesamtbonus +6 beträgt).

Einkreisen (Kampf)

Du bist geübt darin, zahlenmäßige Überlegenheit zu deinen Gunsten einzusetzen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise.

Vorteil: Wenn wenigstens zwei deiner Verbündeten einen dir benachbarten Gegner bedrohen, hast du ihn in die Zange genommen.

Normal: Du musst dich einem Verbündeten gegenüber positionieren, um einen Gegner in die Zange zu nehmen.

Einstehen (Kampf)

Wenn ihr einen Gegner einkreist, kannst du einen Verbündeten mit einer raschen Finte unterstützen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Einkreisen, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Wenn du und wenigstens zwei deiner Verbündeten zu einem Gegner benachbart seid, kannst du die Aktion Jemand anderem helfen als Bewegungsaktion ausführen.

Normal: Jemand anderem helfen ist eine Standard-Aktion.

Eisenhaut

Deine Haut ist dicker und widerstandsfähiger als bei den meisten deiner Art.

Voraussetzungen: KO 13, Halb-Ork, Ork oder Zwerg.

Vorteil: Du erhältst einen Natürlichen Rüstungsbonus von +1 aufgrund deiner ungewöhnlich dicken Haut.

Eiserner Magen

Du hast einen besonders starken Magen.

Voraussetzungen: KO 13, Halb-Ork, Ork oder Zwerg.

Vorteil: Du erhältst einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, welche bei dir die Zustände Übelkeit oder kränkelnd verursachen würden, sowie gegen alle eingenommenen Gifte (aber nicht gegen andere Gifte). Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um für dich (und zwar nur für dich!) Nahrung zu finden.

Ektoplasmischer Zauber (Metamagie)

Dein Zauber überwindet die Kluft zwischen den Dimensionen und wirkt voll auf geisterhafte Erscheinungen ein.

Vorteil: Ein ektoplasmischer Zauber entwickelt seinen vollen Effekt gegen körperlose oder ätherische Kreaturen. Ein ektoplasmischer Zauber belegt einen Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

Elementarfaust (Kampf)

Deine Schläge verursachen elementaren Schaden.

Voraussetzungen: KO 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +8.

Vorteil: Wenn du dieses Talent verwendest, wähle eine der folgenden Energiearten: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Bei einem erfolgreichen Treffer verursacht dein Angriff normalen Schaden plus 1W6 Schadenspunkte der gewählten Art. Du musst vor dem Angriffswurf erklären, dass du dieses Talent einsetzt (ein gescheiterter Angriffswurf ruiniert folglich den Versuch). Du kannst die Elementarfaust einmal am Tag für jeweils vier Stufen einsetzen, die du besitzt (siehe Speziell), und nur einmal in einer Runde.

Speziell: Ein Mönch der Vier Winde erhält Elementarfaust als Bonustalent auf der 1. Stufe, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte. Ein Mönch kann einen Angriff mit der Elementarfaust eine Anzahl von Malen am Tag gleich seiner Stufe als Mönch plus ein Mal am Tag für jeweils vier Stufen in anderen Klassen ausführen.

Elementarfokus

Deinen Zaubern eines bestimmten Elementes ist schwerer zu widerstehen.

Vorteil: Wähle eine Energieart (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Der SG von Rettungswürfen gegen von dir gewirkte Zauber, die entsprechenden Energieschaden verursachen, steigt um +1.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrmals wählen, die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du dieses Talent wählst, gilt es für eine andere Energieart.

Elementarer Zauber (Metamagie)

Du kannst die elementare Natur deiner Zauber manipulieren.

Vorteil: Wähle eine Energieart: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Du kannst den normalen Schaden eines Zaubers durch diese Energieart ersetzen oder ihn aufspalten, dass die eine Hälfte des Schadens normal und die andere Hälfte Energieschaden der gewählten Art ist. Ein elementarer Zauber belegt einen Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

Elfische Zielgenauigkeit (Kampf)

Deine Scharfsicht erleichtert schwierige Schüsse.

Voraussetzung: Elf.

Vorteil: Falls du bei einem Fernkampfangriff mit einem Kurz- oder Langbogen (Kompositbögen eingeschlossen) dein Ziel aufgrund von Tarnung verfehlst, kannst du die Fehlschlagchance einmal neu auswürfeln, um zu erkennen, ob du nicht doch triffst.

Entwaffnender Schlag (Kampf)

Deine Kritischen Treffer entwaffnen deine Gegner.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Entwaffnen, Grund-Angriffsbonus +9.

Vorteil: Wenn du einen Kritischen Treffer landest, kannst du deinen Gegner zusätzlich zum normalen Schaden entwaffnen, sofern dein Bestätigungswurf seine KMV übertrifft, als hättest du gegen ihn ein Entwaffnen-Kampfmanöver durchgeführt. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Normal: Du musst ein Entwaffnen-Kampfmanöver durchführen, um einen Gegner zu entwaffnen.

Speziell: Ein Kritischer Treffer kann nur von einem der folgenden Talente profitieren: Anstürmender Schlag, Entwaffnender Schlag, Verschiebender Schlag, Zerschmetternder Schlag oder Zu-Fall-bringender Schlag. Du kannst dich entscheiden, welches Talent zur Anwendung kommt, wenn du deinen Kritischen Treffer bestätigt hast.

Erweitertes Zauberwissen

Deine Forschungen haben dir neue Zauber enthüllt.

Voraussetzung: Zauberstufe 1, siehe Speziell.

Vorteil: Füge einen Zauber von der Zauberliste deiner Klasse der Liste der dir bekannten Zauber hinzu. Du erlernst diesen Zauber zusätzlich zu den Zaubern, welche du normalerweise im Rahmen eines Stufenaufstieges erlernst. Du kannst von der Zauberliste deiner Klasse zwei Zauber der Liste der dir bekannten Zauber hinzufügen, sofern beide wenigstens einen Grad niedriger als der Grad sind, den du in dieser Klasse als höchsten Grad wirken kannst. Sobald du deine Wahl getroffen hast, kannst du sie nicht wieder ändern.

Speziell: Du kannst dieses Talent nur nehmen, wenn du Stufen in einer Klasse besitzt, deren Magieausübung auf einer begrenzten Liste bekannter Zauber beruht, wie z.B. Barde, Hexenmeister oder Mystiker.

Du kannst Erweitertes Zauberwissen mehrfach nehmen.



Folgen (Kampf)

Wenn ein Gegner versucht, sich von dir zu entfernen, kannst du ihm nachsetzen, ohne deine normale Bewegungsreichweite zu beeinträchtigen.

Voraussetzungen: GE 13, Dranbleiben.

Vorteil: Wenn du Dranbleiben einsetzt, um einem benachbarten Gegner zu folgen, kannst du dich bis zu 3 m weit bewegen. In deinem nächsten Zug kannst du immer noch einen 1,50 m-Schritt machen, ferner reduziert sich deine Bewegungsreichweite in deinem nächsten Zug nicht durch Bewegung aufgrund dieses Talentes.

Normal: Dranbleiben erlaubt dir nur einen 1,50 m-Schritt.

Gemeinsam Ducken (Gemeinschaft)

Deine Verbündeten helfen dir dabei, verschiedenen Angriffen auszuweichen.

Vorteil: Wenn du benachbart zu einem Verbündeten bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, und ihr beide einen Reflexwurf gegen einen Zauber oder einen Effekt machen müsst, kannst du das Ergebnis deines Wurfes oder das deines Verbündeten (mit deinen Modifikatoren) verwenden. Solltest du das Ergebnis deines Verbündeten benutzen, wirst du zu Boden geworfen und bist Liegend (oder in deinem nächsten Zug Wankend, falls du bereits liegst oder nicht zu Boden geworfen werden kannst). Ferner erhältst du einen durch Deckung gewährten Bonus von +2 auf deine RK gegen Fernkampfangriffe, solange du einen Schild benutzt.

Gemeinsame Gelegenheit (Kampf, Gemeinschaft)

Du weißt, wie du einen Gegner für eine nachlässige Verteidigung zahlen lassen kannst.

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten benachbart bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, erhältst du einen Situationsbonus von +4 auf Gelegenheitsangriffe gegen Kreaturen, die von euch beiden bedroht werden. Gegner, die bei deinem Verbündeten einen Gelegenheitsangriff provozieren, provozieren auch einen bei dir, solange du sie ebenfalls bedrohst (selbst wenn die Situation oder eine Fähigkeit dir normalerweise den Gelegenheitsangriff verweigern würde). Dies erlaubt dir nicht, mehr als einen Gelegenheitsangriff gegen eine Kreatur aufgrund einer Aktion durchzuführen.

Gemeinsames Handwerk

Durch deine Hilfe können Gegenstände effizienter hergestellt werden.

Voraussetzungen: Handwerk (beliebig) 1 Rang, ein beliebiges Talent zur Erschaffung von Gegenständen.

Vorteil: Du kannst einen anderen Charakter dabei unterstützen,

normale und magische Gegenstände herzustellen. Ihr müsst beide die erforderliche Handwerksfertigkeit oder das nötige Talent zur Erschaffung des Gegenstandes besitzen, ferner müssen die sonstigen Voraussetzungen zur Herstellung eines Gegenstandes von euch gemeinsam erfüllt werden. Du lieferst einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk oder Zauberkunde im Rahmen der Erschaffung des Gegenstandes. Ferner wird durch deine Assistenz der hergestellte Gegenwert der Gegenstände in GM am Tag verdoppelt.

Genauer Schlag (Kampf, Gemeinschaft)

Du triffst deine Gegner dort, wo es richtig Schaden verursacht, solange ein Verbündeter sie ablenkt.

Voraussetzungen: GE 13, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Wenn du und ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, dieselbe Kreatur flankiert, verursacht jeder eurer erfolgreichen Angriffe +1W6 Punkte zusätzlichen Präzisionsschaden. Dieser Bonus ist kumulativ mit anderem Präzisionsschaden wie Schaden aus einem Hinterhältigen Angriff. Der Bonus wird bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert.

Geruchssinn

Deine Nase ist so empfindlich wie die eines wilden Raubtieres.

Voraussetzungen: WE 13, Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Du erhältst die besondere Fähigkeit Geruchssinn.

Geschossschild (Kampf)

Du kannst Fernkampfangriffe mit deinem Schild abwehren.

Voraussetzungen: GE 13, Schildfokus.

Vorteil: Du musst einen Leichten, Schweren oder Turmschild verwenden, um dieses Talent nutzen zu können. Einmal in einer Runde kannst du einen Angriff mit einer Fernkampfwaffe (aber nicht mit einem Zaubereffekt, einem natürlichen Angriff oder einer schweren Fernkampfwaffe wie einem Belagerungsgerät) ablenken, so dass du keinen Schaden nimmst, als besäßest du das Talent Geschosse abwehren. Du musst dir des Angriffes gewahr sein und darfst nicht auf dem falschen Fuß angetroffen werden.

Geschützter Zauberer (Gemeinschaft)

Deine Verbündeten geben dir Deckung, während du komplizierte Zauber wirkst.

Vorteil: Wenn du benachbart zu einem Verbündeten bist, welcher ebenfalls über dieses Talent verfügt, erhältst du einen Kompetenzbonus von +4 auf Konzentrationswürfe. Sollte dein Verbündeter einen Faustschild oder einen Leichten Schild verwenden, steigt der Bonus um +1. Sollte er einen Schweren Schild oder einen Turmschild nutzen, steigt der Bonus um +2. Sollte ein Gegner dich bedrohen und dein Verbündeter über das Talent Zauberstörer oder eine andere Fähigkeit verfügen, welche den SG von Konzentrationswürfen erhöht, wird der Aufschlag halbiert.

Gesellig

Du hilfst anderen dabei zurechtzukommen.

Voraussetzungen: CH 13, Halb-Elf.

Vorteil: Mit einer Bewegungsaktion kannst du allen freundlichen Kreaturen (dich selbst eingeschlossen) innerhalb von 9 m, die dich sehen oder hören können, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie für eine Anzahl von Runden entsprechend deines CH-Modifikators verleihen (Minimum 1 Runde).

Geteilte Einsicht

Du kannst die Aufmerksamkeit anderer dorthin lenken, wo du sie haben willst.

Voraussetzungen: WE 13, Halb-Elf.

Vorteil: Mit einer Bewegungsaktion kannst du allen freundlich gesinnten Kreaturen innerhalb von 9 m, die dich hören oder sehen können, einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung für eine Zahl von Runden entsprechend deines WE-Modifikators (Minimum 1 Runde) verleihen.

Geübter Taktiker

Du kannst andere mit ein paar schnellen Gesten und Befehlen im Kampf anleiten.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Taktiker.

Vorteil: Du kannst deine Klassenfähigkeit Taktiker ein weiteres Mal am Tag einsetzen, um deinen Verbündeten ein Gemeinschaftstalent zu verleihen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben, die Wirkung ist kumulativ.

Gnaden-Zauber (Metamagie)

Deine Schadenszauber verursachen nicht-tödlichen statt tödlichen Schaden.

Vorteil: Du kannst einen Schadenszauber so verändern, dass er nicht-tödlichen Schaden verursacht. Zauber, die eine bestimmte Schadensart verursachen (z.B. Feuer), verursachen nicht-tödlichen Schaden derselben Art. Ein Gnaden-Zauber erfordert keinen höheren Zauberplatz.

Gnomischer Betrüger

Deine arkanen Fähigkeiten gehen über bloße Illusionen hinaus.

Voraussetzungen: CH 13, Gnom, Volksmerkmal Gnomenmagie.

Vorteil: Zusätzlich zu deinen normalen gnomischen zauberähnlichen Fähigkeiten kannst du *Magierhand* und *Zaubertrick* 1/Tag nutzen.

Halbblut

Das Blut nichtmenschlicher Ahnen fließt in deinen Adern.

Voraussetzung: Mensch.

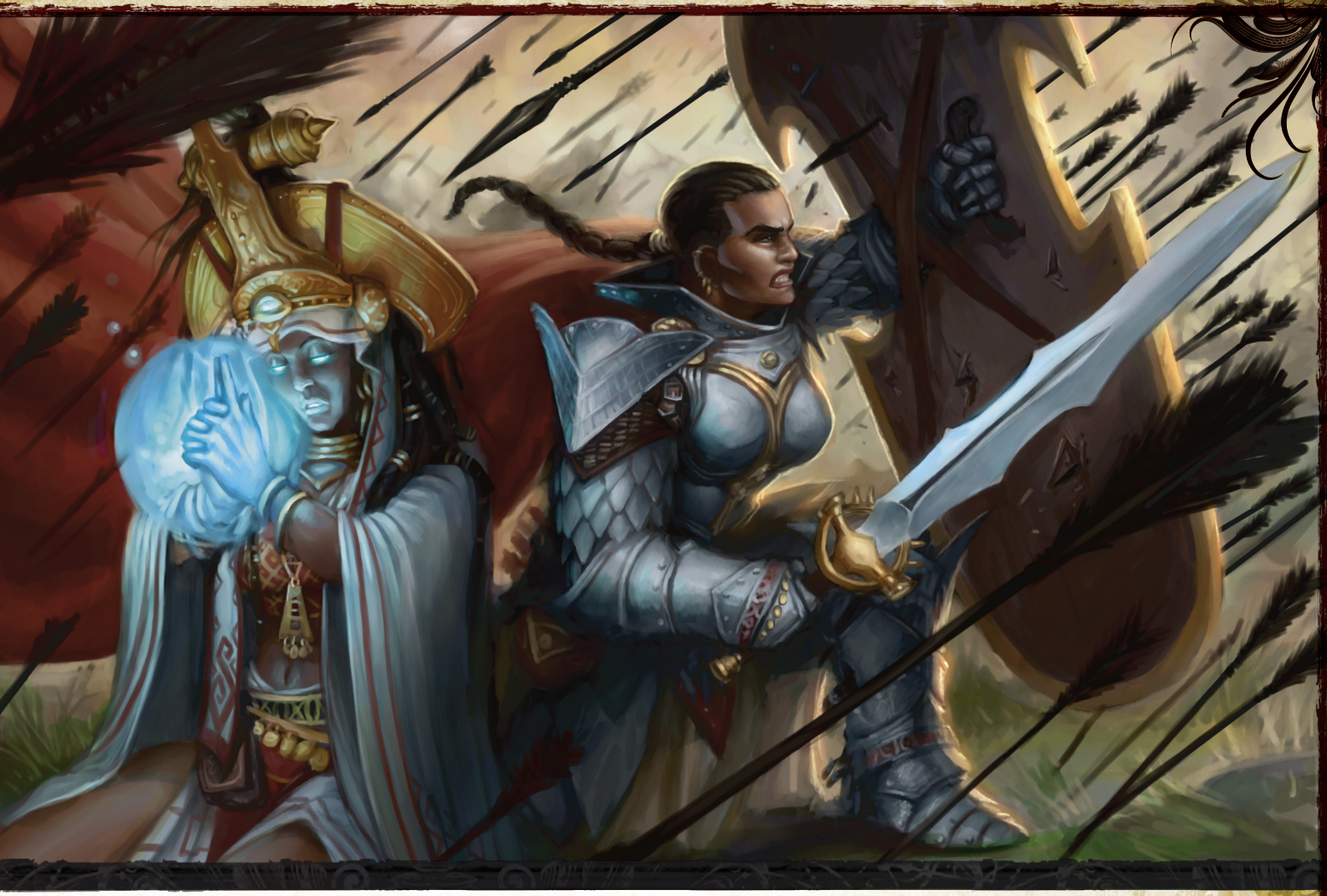
Vorteil: Wähle ein anderes humanoides Volk. Du zählst sowohl als Mensch wie auch als Angehöriger dieses Volkes in Hinsicht auf Effekte, die auf bestimmte Völker wirken. Wenn du z.B. Zwerg wählst, giltst du sowohl als Mensch wie auch als Zwerg hinsichtlich der Wahlmöglichkeiten bei Wesenszügen und Talenten und wie Zauber und magische Effekte sich auf dich auswirken, usw.

Halblingglück

Du bringst deinen Reisegefährten Glück.

Voraussetzungen: Halbling.

Vorteil: Einmal am Tag kannst du, wenn ein Verbündeter innerhalb von 9 m einen Rettungswurf machen muss, ebenfalls würfeln, als wärst du das Ziel des Effektes, der den Rettungswurf erfordert. Du kannst diese Fähigkeit nutzen, nachdem dein Verbündeter seinen Wurf gemacht hat, aber bevor der SL verkündet, ob es ein Erfolg oder ein Fehlschlag war. Dein Verbündeter kann sich entscheiden, deinen Rettungswurf statt deines eigenen zu verwenden.



Hartnäckiger Zauber (Metamagie)

Du kannst einen Zauber so modifizieren, dass er anhaltender ist, wenn das Ziel dem Effekt widersteht.

Vorteil: Wenn eine Kreatur das Ziel eines hartnäckigen Zaubers wird oder sich im Zielgebiet eines solchen Zaubers befindet, und ihren Rettungswurf gegen den Zauber schafft, muss sie einen weiteren Rettungswurf gegen den Effekt machen. Sollte der zweite Rettungswurf scheitern, erleidet die Kreatur den vollen Effekt des Zaubers, als hätte sie den ersten Rettungswurf nicht geschafft.

Ein hartnäckiger Zauber belegt einen Zauberplatz eines um zwei Grade höheren Zaubers. Zauber, die keinen Rettungswurf erfordern, um dem Effekt zu widerstehen oder zu verringern, profitieren nicht von diesem Talent.

Hauch der Gelassenheit (Kampf)

Mit einer einzelnen Berührung kannst du selbst die Bedrohung senken, die vom wildesten deiner Gegner ausgeht.

Voraussetzungen: WE 18, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +8.

Vorteil: Du musst ankündigen, dieses Talent einzusetzen, ehe du deinen Angriffswurf machst (ein misslungener Angriff ruiniert daher den Versuch). Bei einem erfolgsreichen Angriff verursachst du keinen Schaden und auch keine weiteren Effekte oder Zustände. Dein Ziel ist für 1 Runde außerstande zu zaubern oder anzugreifen. Dies schließt Gelegenheitsangriffe und Angriffe im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion ein, sofern dem Betroffenen kein Willenskraftwurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein Weisheits-Modifikator gelingt. Du kannst dieses Talent einmal am Tag für jeweils vier Stufen einsetzen (siehe Speziell). Du kannst es nur einmal pro Runde einsetzen.

Speziell: Ein Lotusmönch erhält Hauch der Gelassenheit als Bonustalent auf der 1. Stufe, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Er kann das Talent am Tag entsprechend seiner Stufe als Mönch plus einmal für jeweils vier Stufen in anderen Klassen einsetzen.

Heldenhafter Trotz

Du kämpfst weiter, wo andere zu Boden gehen würden.

Voraussetzungen: Ausdauer, Unverwüstlich, Grundbonus auf Zähigkeitswürfe +8.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag das Einsetzen eines schädlichen Zustandes oder eines Gebrechens (z.B. panisch, Lähmung, Betäubung usw.) mit einer Augenblicklichen Aktion bis zum Ende deines nächsten Zuges verzögern, dazu gehören auch dauerhafte und sofortige Zustände. Am Ende deines nächsten Zuges entfalten sie ihre normalen Auswirkungen. Dieses Talent hat keine Auswirkungen auf Trefferpunkt- oder Attributsschaden.

Heldenhafte Erholung

Du kannst dich von den Auswirkungen einschränkender Zustände befreien.

Voraussetzungen: Ausdauer, Unverwüstlich, Grundbonus auf Zähigkeitswürfe +4.

Vorteil: Du kannst einmal am Tag mit einer Standard-Aktion einen neuen Rettungswurf gegen einen schädlichen Zustand oder ein Gebrechen versuchen, welches einen Zähigkeitswurf erfordert. Sollte der Rettungswurf gegen das Gebrechen misslingen, hat dies keine negativen Folgen. Ein Erfolg zählt gegen die erforderliche Anzahl von Erfolgen zur Heilung eines Gebrechens wie z.B. Gift oder Krankheit. Du kannst dich mit diesem Talent weder von sofort eintretenden Effekten erholen, noch von solchen, die keinen Rettungswurf erlauben, oder keinen Zähigkeitswurf erfordern.

Höhere Zauberintuition

Du kannst einen einzelnen niedrigstufigen Zauber als zauberähnliche Fähigkeit nutzen.

Voraussetzungen: Niedere Zauberintuition, Fähigkeit Zauber des 9. Grades zu wirken.

Vorteil: Wähle einen dir bekannten Zauber des 5. oder niedrigeren Grades. Du kannst diesen Zauber zwei Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit nutzen. Die Zauberstufe entspricht deiner Zauberstufe in der Klasse, von deren Liste der Zauber stammt. Der SG des Rettungswurfes deiner neuen zauberähnlichen Fähigkeit basiert auf Charisma. Sollte der Zauber einen teuren Fokus oder materielle Komponenten erfordern, kann er für dieses Talent nicht gewählt werden. Du kannst keine Metamagie in Verbindung mit diesem Zauber einsetzen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent erwirbst, muss du einen anderen Zauber auswählen.

Kernschussmeisterschaft (Kampf)

Du bist geübt darin, Fernkampfwaffen im Nahkampf abzufeuern.

Voraussetzungen: Waffenspezialisierung mit einer Fernkampfwaffe.

Vorteil: Wähle eine Art von Fernkampfwaffe. Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du eine Fernkampfwaffe abfeuerst, obwohl du bedroht wirst.

Normal: Wenn du eine Fernkampfwaffe abschießt, während du dich im Bedrohungsbereich eines Gegners befindest, provoziert dies einen Gelegenheitsangriff.

Speziell: Ab der 6. Stufe kann ein Waldläufer mit dem Bogenschießen-Kampfstil dieses Talent als Kampfstiltalent auswählen, er muss aber statt Waffenspezialisierung Waffenfokus mit der ausgewählten Waffe besitzen.

Kindlich

Aufgrund deiner Ähnlichkeit mit einem Menschenkind vertrauen dir andere vielleicht mehr, als für sie gut ist.

Voraussetzungen: CH 13, Halbling.

Vorteil: Du kannst auf Fertigkeitswürfe für Bluffen 10 nehmen, um andere davon zu überzeugen, dass du die Wahrheit sagst, solange deine Geschichte dich als unschuldig darstellt. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswüfe für Verkleiden, um als menschliches Kind aufzutreten, und kannst die Mali für dich als Angehöriger eines anderen Volkes oder einer anderen Alterskategorie auf das Verkleiden dabei ignorieren.

Ki-Wurf (Kampf)

Deine Körperkontrolle und Meisterschaft der Bewegung erlauben es dir, deine Gegner zu werfen.

Voraussetzungen: Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Zu-Fall-bringen.

Vorteil: Bei einem erfolgreichen unbewaffneten Kampfmanöver Zu-Fall-bringen gegen ein Ziel deiner Größe oder kleiner kannst du es in ein beliebiges von dir bedrohtes Feld schleudern, wo es auf dem Boden liegend landet. Dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst eine Kreatur nicht in ein Feld werfen, das bereits von anderen Kreaturen belegt ist.

Speziell: Ein Mönch kann *Ki*-Wurf ab der 10. Stufe als Bonustalent wählen und Kreaturen schleudern, die größer als er selbst sind, sofern er pro Größenkategorie Unterschied 1 *Ki*-Punkt aufwendet.

Klein und Flink (Kampf)

Du kannst unter einem Gegner, der dich greifen will, hinwegtauchen und ihn so aus dem Gleichgewicht bringen.

Voraussetzungen: Flinke Manöver, Größenkategorie Klein oder kleiner.

Vorteil: Sollte ein Gegner, der größer ist als du, versuchen dich in einen Ringkampf zu verstricken und dabei scheitern, kannst du im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion versuchen, ihn Zu-Fall zu bringen, wobei du einen Bonus von +2 auf den Wurf erhältst. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Klingenhauer

Deine kräftigen Kiefer und stählernen Zähne sind tödlich genug, um dir einen Biss-Angriff zu verschaffen.

Voraussetzungen: Halb-Ork.

Vorteil: Du kannst einen Bissangriff ausführen, der 1W4 Schadenspunkte plus deinen ST-Modifikator verursacht. Du giltst als geübt mit dieser Waffe und kannst Talente oder Effekte auswählen, welche zu natürlichen Angriffen passen. Solltest du den Biss als Teil eines Vollen Angriffes nutzen, zählt er als sekundärer Angriff – du greifst mit deinem vollen Grund-Angriffsbonus –5 an und addierst nur deinen halben ST-Modifikator zum Schaden.

Konzentrierter Schuss (Kampf)

Deine anatomischen Kenntnisse machen deine Schüsse besonders tödlich.

Voraussetzungen: IN 13, Kernschuss, Präzisionsschuss.

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du mit einem Bogen oder einer Armbrust angreifen und deinen Intelligenz-Modifikator auf den Schadenswurf addieren, sofern dein Ziel nicht weiter als 9 m von dir entfernt ist. Wesen, die gegen Kritische Treffer und Hinterhältige Angriffe immun sind, sind gegen diesen zusätzlichen Schaden ebenfalls immun.

Speziell: Ab der 2. Stufe kann ein Waldläufer mit dem Kampfstil Bogenschießen dieses Talent als Kampfstiltalent auswählen.

Konzentrierter Zorn (Kampf)

Selbst beim Austeilen heftiger und zornerfüllter Schläge kannst du dich trotz des Gemetzels konzentrieren und deine Hiebe zielgenau ausführen.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Wenn du eine zweihändige Waffe oder eine einhändige Waffe mit beiden Händen führst und das Talent Heftiger Angriff nutzt, hast du keinen Malus durch Heftigen Angriff auf deinen Nahkampfangriffswurf bei deinem ersten Angriff in deinem Zug. Der Malus zählt aber bei allen weiteren Angriffen und auch bei Gelegenheitsangriffen bis zu deiner nächsten Runde.

Koordinierte Kampfmanöver (Kampf, Gemeinschaft)

Du bist begabt darin, mit deinen Verbündeten bei gefährlichen Kampfmanövern zusammenzuarbeiten.

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten benachbart bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Kampfmanöverwürfe. Dieser Bonus steigt auf +4, wenn du versuchst, dich aus einem Ringkampf zu lösen.

Koordinierte Verteidigung (Kampf, Gemeinschaft)

Du bist begabt darin, mit Verbündeten zusammenzuarbeiten, um nicht zu-Fall-gebracht und in Ringkämpfe verstrickt zu werden oder anderen Manövern zum Opfer zu fallen.

Vorteil: Wenn du zu einem Verbündeten benachbart bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf deine Kampfmanöververteidigung. Dieser Bonus steigt auf +4, falls die Kreatur, die das Manöver versucht, größer als du und dein Verbündeter ist.

Kosmopolit

Das Leben in großen, exotischen Städten hat dich mit vielen unterschiedlichen Zivilisationen, Kulturen und Völkern in Kontakt gebracht.

Vorteil: Du beherrschst zwei zusätzliche Sprachen deiner Wahl in gesprochener und schriftlicher Form. Ferner kannst du zwei intelligenz-, weisheits- oder charismabasierte Fertigkeiten auswählen, die für dich stets Klassenfertigkeiten sind.

Kritischer Treffer (lähmend) (Kampf, Kritischer Treffer)

Du bist imstande ein Ziel zu verstümmeln und in seiner Bewegung zu behindern.

Voraussetzungen: Kritischer-Treffer-Fokus, Grund-Angriffsbonus +13.

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer erzielst, wird die Bewegungsreichweite des getroffenen Gegners für 1 Minute halbiert. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf gegen SG 10 + dein Grund-Angriffsbonus verringert die Dauer auf 1W4 Runden. Bei Kreaturen, die über mehrere Arten der Fortbewegung verfügen, muss du dich entscheiden, auf welche du einwirken willst. Eine fliegende Kreatur, die von diesem Angriff getroffen wird, muss einen Wurf auf Fliegen gegen SG 10 schaffen, um in der Luft zu bleiben, und ihre Manovrierfähigkeit sinkt um einen Schritt.

Speziell: Du kannst nur den Effekt eines Kritischen-Treffer-Talents zu einem kritischen Treffer hinzufügen, es sei denn, du besitzt das Talent Kritische-Treffer-Meisterschaft.

Kraft des Zorns

Im Kampfrausch bist du voller Kraft und Vitalität.

Voraussetzungen: KO 15, Klassenmerkmal Kampfrausch.

Vorteil: Wenn du dich in einem Kampfrausch befindest, steigt dein Moralbonus auf Konstitution um +2. Dein Kampfrausch endet nicht, wenn du bewusstlos werden solltest. Auch wenn du bewusstlos bist, zählen die Runden gegen deinen täglichen Vorrat zur Verfügung stehender Runden an Kampfrausch.

Krankmachender Zauber (Metamagie)

Du kannst Kreaturen mit deinen Zaubern krank machen.

Vorteil: Du kannst einen Zauber so modifizieren, dass eine durch ihn geschädigte Kreatur kränkelt. Wenn eine Kreatur durch diesen Zauber Schaden nimmt, ist sie zudem für eine Anzahl von Runden entsprechend des Zaubergrades des Ausgangszaubers kränkelnd. Sollte der Zauber einen Rettungswurf erlauben, so hebt ein Erfolg das Kränkeln auf. Sollte der Zauber keinen Rettungswurf gestatten, so steht dem Ziel ein Zähigkeitswurf zu, um das Kränkeln aufzuheben. Sollte der Zauber selbst das Ziel bereits kränkelnd machen, so verlängert sich die Dauer, welche der Zustand anhält um die Wirkung der Metamagie. Ein krankmachender Zauber benötigt einen Zauberplatz, der um zwei Grade höher ist.

Zauber, welche keinen Schaden verursachen, profitieren nicht von diesem Talent.

Kriegssänger

Deine Lieder ziehen ihre Kraft aus den wilden Gesängen und der brutalen Lebensweise deines Volkes, so dass du jene um dich herum zu neuen Extremen an Gewalt und Wildheit inspirieren kannst.

Voraussetzungen: CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Wenn du einen Bardenauftritt mit hörbaren Komponenten auf einem Schlachtfeld (jeder Ort, an dem ein Kampf mit einem Dutzend oder mehr Beteiligten stattfindet) nutzt, wird die Reichweite deines Auftritts verdoppelt. Außerdem steigt der SG für Rettungswürfe gegen deinen Bardenauftritt bei Kreaturen der Unterkategorie Ork um +2, egal wo dein Auftritt stattfindet.

Kunstreiter (Kampf)

Du bist nicht nur begabt darin, dein Pferd im Kampfgetümmel unter Kontrolle zu halten, bei dir sieht es zudem auch noch künstlerisch aus.

Voraussetzungen: Reiten 9 Ränge, Berittener Kampf.

Vorteil: Wenn du Leichte Rüstung oder keine Rüstung trägst, musst du keine Fertigkeitswürfe für Reiten machen, wenn der SG für eine Aktion bei 15 oder darunter liegt. Du nimmst keinen Malus von –5, wenn du keinen Sattel benutzt. Du kannst zwei Mal statt nur ein Mal in einer Runde einen Wurf machen, um zu vermeiden, dass dein Reittier getroffen wird (siehe Berittener Kampf).

Leibwächter (Kampf)

Mit schnellen Schlägen hältst du Gegner von deinen benachbarten Verbündeten fern.

Voraussetzung: Kampfreflexe.

Vorteil: Wenn ein benachbarter Verbündeter angegriffen wird, kannst du einen Gelegenheitsangriff nutzen, um mittels Jemand

anderem helfen die RK deines Verbündeten zu verbessern. Du kannst auf diesem Wege nicht den Angriffswurf deines Verbündeten verbessern.

Normal: Jemand anderem helfen ist eine Standard-Aktion.

Leichtfüßige Bewegung

Du findest deinen Weg selbst im gefährlichsten und unzugänglichsten Gelände.

Voraussetzungen: Geschmeidige Bewegung, Behände Bewegung, Elf.

Vorteil: Du kannst die Auswirkungen von schwierigem Gelände ignorieren und bewegst dich wie in normalem Gelände, solange du dich in einer natürlichen Umgebung befindest.

Lieblingszauber

Du kannst einen bestimmten Zauber mit großer Leichtigkeit wirken.

Voraussetzungen: Zauberkunde 5 Ränge, Zaubergrad erhöhen.

Vorteil: Wähle einen Zauber, den du wirken kannst. Du kannst ihn fortan spontan wirken, indem du einen vorbereiteten Zauber oder Zauberplatz desselben oder höheren Zaubergrades opferst. Du kannst auf diesen Zauber Metamagie anwenden, wenn du ihn wirkst. Dies würde den Minimalzaubergrad des Zaubers oder Zauberplatzes, den du opfern musst, natürlich entsprechend erhöhen, sich aber nicht auf den Zeitaufwand auswirken.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Die Auswirkungen sind nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du dieses Talent erwirbst, wählst du einen anderen Zauber.

Mächtige Schildspezialisierung (Kampf)

Durch deinen meisterhaften Umgang mit dem Schild schützt du deine lebenswichtigen Bereiche noch besser.

Voraussetzungen: Mächtiger Schildfokus, Schildfokus, Schildspezialisierung, Umgang mit Schilden, KÄM 12.

Vorteil: Wähle eine Art von Schild (Tartsche, Leichter, Schwerer oder Turmschild), für welche du bereits Schildspezialisierung gewählt hast. Du erhältst bei dieser Schildart einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse gegen Würfe zur Bestätigung Kritischer Treffer (dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus der Schildspezialisierung). Ferner hast du einmal am Tag die Wahl, einen Kritischen Treffer keine Wirkung haben zu lassen, welcher dann nur einfachen Schaden macht.

Mächtiger Elementarfokus

Wähle eine Energieart, welche du bereits für das Talent Elementarfokus ausgewählt hast. Deinen Zaubern dieser Energieart ist schwerer zu widerstehen.

Voraussetzung: Elementarfokus.

Vorteil: Der SG von Rettungswürfen gegen von dir gewirkte Zauber, die entsprechenden Energieschaden verursachen, steigt um +1. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus durch Elementarfokus.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Seine Wirkung ist allerdings nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du dieses Talent auswählst, musst du eine weitere Energieart wählen, für die du schon das Talent Elementarfokus erworben hast.

Mächtiger Schmutziger Trick (Kampf)

Wenn du einen Schmutzigen Trick abziehst, wird dein Gegner vollständig behindert.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbesserter Schmutziger Trick, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfen, um einen Schmutzigen Trick zu versuchen. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus durch Verbesserter Schmutziger Trick. Wenn du erfolgreich einen Schmutzigen Trick ausführst, hält der Malus für 1W4 Runden plus 1 Runde für jeweils 5 Punkte an, die dein Kampfmanöverwurf die KMV des Zieles übertrifft. Ferner muss das Ziel eine Standard-Aktion aufwenden, um sich von dem erlittenen Zustand zu befreien.

Normal: Der Zustand, in den du das Ziel durch den Schmutzigen Trick versetzt, hält 1 Runde plus 1 Runde für jeweils 5 Punkte an, um die dein Angriffswert die KMV des Zieles übertrifft. Das Ziel kann sich mit einer Bewegungsaktion aus dem Zustand befreien.

Mächtiges Blind-kämpfen (Kampf)

Deine Gegner können sich vor dir nicht verstecken.

Voraussetzungen: Wahrnehmung 15 Ränge, Verbessertes Blind-kämpfen.

Vorteil: Deine Nahkampfangriffe ignorieren die Chance eines Fehlschlages bei allem außer vollständiger Tarnung. Gegner mit vollständiger Tarnung gelten dir gegenüber als hätten sie normale Tarnung (20% Fehlschlagswahrscheinlichkeit statt 50%). Du kannst den Prozentwurf hinsichtlich der Fehlschlagswahrscheinlichkeit normal wiederholen.

Wenn du einen unsichtbaren oder verborgenen Angreifer erfolgreich lokalisiert hast, erhält dieser Angreifer keine Vorteile mehr, um dich mit einem Fernkampfangriff zu treffen. Das heißt, du verlierst nicht deinen GE-Bonus auf deine Rüstungsklasse und der Angreifer erhält nicht seinen normalen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf, weil er unsichtbar ist.

Speziell: Dieses Talent ist wirkungslos, wenn das Ziel unter dem Effekt von *Flimmern* steht.

Mächtiges Entreißen (Kampf)

Du bist begabt darin, deinem Gegner im Kampf Gegenstände zu entwenden.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Entreißen, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfen, um einem Gegner einen Gegenstand zu entreißen. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus durch Verbessertes Entreißen. Wenn du erfolgreich einen Gegenstand entreißt, bemerkt dein Gegner das Fehlen des Gegenstandes erst nach dem Kampf oder dann, wenn er ihn benutzen will.

Normal: Kreaturen bemerken automatisch, wenn ihnen Gegenstände mittels des Kampfmanövers Entreißen entwendet werden.

Mächtiges Versetzen (Kampf)

Wenn du Gegner verschiebst, werden sie verletzlich für die Angriffe deiner Verbündeten.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Versetzen, Grund-Angriffsbonus +6

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfen, um einen Gegner zu verschieben. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus durch Verbessertes Versetzen. Wenn du einen Gegner versetzt, provoziert dein Gegner durch seine Bewegung Gelegenheitsangriffe für deine Verbündeten in Reichweite (du erhälst keinen Gelegenheitsangriff).

Normal: Versetzte Gegner provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Mächtiges Zerren (Kampf)

Von dir gezerrte Gegner werden aus dem Gleichgewicht gebracht.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Verbessertes Zerren, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfen, um einen Gegner zu zerren. Dieser Bonus ist kumulativ mit dem Bonus durch Verbessertes Zerren. Wenn du einen Gegner zerrst, provoziert dein Gegner durch seine Bewegung Gelegenheitsangriffe für deine Verbündeten in Reichweite (du erhälst keinen Gelegenheitsangriff).

Normal: Gezerrte Gegner provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Magische Klauen (Kampf)

Wer braucht schon magische Waffen? Zaubertricks können mit deiner bestialischen Wildheit nicht mithalten.

Voraussetzungen: ST 15, natürliche Waffen, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Deine natürlichen Waffen werden für das Überwinden von Schadensreduzierung behandelt, als wären sie Magisch und aus Silber.

Meisteralchemist

Deine Beherrschung der Alchemie ist fast schon übernatürlich.

Voraussetzungen: Handwerk (Alchemie) 5 Ränge.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 bei Fertigkeitswürfen für Handwerk (Alchemie). Du kannst gewöhnliche alchemistische Gegenstände schneller als normal herstellen. Wenn du Tränke herstellt, erschaffst du jeweils eine Anzahl von Anwendungen gleich deines IN-Modifikators (Minimum 1). Dies erhöht nicht die erforderliche Zeit, wohl aber die benötigten Rohstoffe, bzw. Materialkosten.

Außerdem kannst du, wenn du berechnen willst, wie lange die Herstellung eines alchemistischen Gegenstandes oder eines Giftes mittels Handwerk (Alchemie) dauert, den Wert des Gegenstandes in Gold als Zahl in Silbermünzen behandeln (multipliziere den Goldwert des Gegenstandes nicht mit 10, um die Kosten in Silber zu bestimmen, sondern übernimm diesen Wert einfach).

Nachwirkende Darbietung

Die Wirkungen deines Bardenauftritts halten auch noch an, nachdem du ihn beendet hast.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Bardenauftritt.

Vorteil: Die Boni und Mali durch deinen Bardenauftritt halten für 2 Runden weiter an, nachdem du ihn beendet hast. Alle Voraussetzungen wie z.B. Reichweite und besondere Bedingungen müssen immer noch erfüllt werden, damit der Effekt anhält. Solltest du in dieser Zeit einen neuen Auftritt beginnen, endet die Wirkung des letzten Auftritts augenblicklich.

Nachwirkender Zauber (Metamagie)

Deine Zauber klammern sich an ihre Existenz und verlöschen nur langsam.

Vorteil: Du kannst einen Zauber mit Soforteffekt und Flächenwirkung bis zum Beginn deines nächsten Zuges anhalten lassen. Jene, die sich bereits im Wirkungsgebiet aufhalten, erleiden keinen zusätzlichen Schaden, doch Kreaturen und Gegenstände, welche den Bereich betreten, unterliegen den Effekten. Ein nachwirkender Zauber mit sichtbarer Manifestation verhüllt die Sicht und bietet Tarnung (Fehlschlagchance von 20%) ab 1,50 m und Vollständige Tarnung (Fehlschlagchance von 50%) ab 6 m.

Ein nachwirkender Zauber belegt einen Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers.

Niedere Zauberintuition

Du kannst einen Zauber der 1. Stufe als zauberähnliche Fähigkeit wirken.

Voraussetzung: Fähigkeit Zauber des 4. Grades zu wirken.

Vorteil: Wähle einen dir bekannten Zauber der 1. Stufe aus. Du kannst diesen Zauber fortan zwei Mal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit verwenden. Die Zauberstufe dieser zauberähnlichen Fähigkeit entspricht deiner Zauberstufe in der Klasse, von deren Liste dieser Zauber stammt. Der SG des Rettungswurfes gegen diese zauberähnliche Fähigkeit basiert auf Charisma. Sollte der Zauber einen teuren Fokus oder materielle Komponenten erfordern, kann er für dieses Talent nicht gewählt werden. Du kannst keine Metamagie in Verbindung mit diesem Zauber einsetzen.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du das Talent erwirbst, musst du einen anderen Zauber auswählen.

Niederträchtiger Abschluss (Kampf)

Du kannst den beeinträchtigten Zustand eines Gegners zu einem Coup de Grace ausnutzen.

Voraussetzung: Hinterhältiger Angriff +5W6.

Vorteil: Du kannst einen Coup de Grace gegen ein betäubtes oder kauerndes Ziel führen.

Normal: Ein Coup de Grace ist nur gegen hilflose Ziele möglich.

Perfekter Schlag (Kampf)

Wenn du eine Mönchswaffe führst, können deine Angriffe sehr präzise ausfallen.

Voraussetzungen: GE 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +8.

Vorteil: Du musst vor deinem Angriffswurf erklären, dieses Talent zu benutzen (ein misslungener Angriff ruiniert den Versuch). Du musst eine der folgenden Waffen zum Angriff verwenden: Kama, Nunchaku, Kampfstab, Sai und Siangham. Du kannst zwei Angriffswürfe machen und das bessere Ergebnis wählen. Sollte einer der Würfe ein Kritischer Treffer sein, ist der andere der Bestätigungswurf. (sollten beides Kritische Treffer sein, liegt die Wahl bei dir). Du kannst einen Perfekten Schlag einmal am Tag für jeweils vier Klassenstufen ausführen (aber siehe auch Speziell) und nur einmal in der Runde.

Speziell: Ein Waffenmeister-Mönch oder Zen-Bogenschützen-Mönch erhält Perfekter Schlag als Bonustalent auf der 1. Stufe, selbst wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Ein Mönch kann einen

Perfekten Schlag am Tag entsprechend seiner Stufe als Mönch plus einmal für jeweils vier andere Klassenstufen anwenden.

Plätze tauschen (Kampf, Gemeinschaft)

Du kannst während eines unübersichtlichen Nahkampfes leicht mit einem Verbündeten den Platz tauschen.

Vorteil: Wenn du benachbart zu einem Verbündeten derselben Größenkategorie bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, kannst du als Teil deiner normalen Bewegung in sein Feld ziehen, während dein Verbündeter sich mit einer Augenblicklichen Aktion in dein altes Feld bewegt. Ihr müsst beide willens und fähig sein, euch zu bewegen, um dieses Talent zu nutzen. Dein Verbündeter provoziert durch seine Bewegung keine Gelegenheitsangriffe, du aber schon. Diese Bewegung zählt nicht gegen die Bewegungsreichweite deines Verbündeten in seinem nächsten Zug.

Reißkrallen (Kampf)

Deine Klauenangriffe rufen schwere Schäden hervor.

Voraussetzungen: ST 13, 2 Klauenangriffe, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Wenn du eine Kreatur mit beiden Klauen in derselben Runde triffst, verursacht der zweite Klauenangriff +1W6 zusätzlichen Schaden. Dies ist Präzisionsschaden, der bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert wird. Du kannst dieses Talent einmal pro Runde anwenden.

Rossschild (Kampf)

Deine defensiven Taktiken schützen sowohl dich wie dein Reittier.

Voraussetzungen: Berittener Kampf, Schildfokus.

Vorteil: Du kannst deinen Schildgrundbonus (sowie den Bonus aus Schildfokus, aber keine Verbesserungsboni) zur RK deines Reittieres hinzufügen. Ferner kannst du diesen Bonus zu deinem Wurf auf Reiten addieren, wenn du einen Treffer gegen dein Reittier mittels des Talentes Berittener Kampf aufheben willst.

Ruf des Paktmagiers

Du kannst dein Eidolon herbeizauberst, ist es für kurze Zeit mächtiger.

Voraussetzungen: Klassenmerkmal Eidolon.

Vorteil: Wenn du dein Eidolon herbeizauberst, kannst du ihm für 10 Minuten über das Ende des Herbeizauberungsrituals hinaus einen Verbesserungsbonus von +2 auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution verleihen.

Scharfe Sinne

Deine Sinne sind selbst für einen Angehörigen deines Volkes sehr geschärft.

Voraussetzung: Volksmerkmal Geschärfte Sinne.

Vorteil: Du erhältst einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Dies ersetzt den normalen Bonus des Volksmerkmals Geschärfte Sinne.

Normal: Das Volksmerkmal Geschärfte Sinne verleiht einen Volksbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Schattenschlag (Kampf)

Du triffst selbst solche Gegner zielgenau, die du nicht klar sehen kannst.

Voraussetzung: Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Du verursachst Präzisionsschaden, z.B. Hinterhältiger Schaden, bei Zielen mit Tarnung (aber nicht bei Zielen mit Vollständiger Tarnung).

Schildspezialisierung (Kampf)

Du hast den Gebrauch einer Art von Schild gemeistert.

Voraussetzungen: Schildfokus, Umgang mit Schilden, KÄM 4.

Vorteil: Wähle eine Art von Schild (Tartsche, Leichter, Schwerer oder Turmschild). Mit einem Schild dieser Art erhältst du einen Bonus von +2 auf deine RK gegen Bestätigungswürfe für Kritische Treffer. Außerdem kannst du den Grundschildbonus (einschließlich des Bonus aus Schildfokus, aber keine Verbesserungsboni) zu deiner KMV addieren.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach erwerben. Die Wirkung ist nicht kumulativ. Jedes Mal, wenn du dieses Talent erwirbst, gilt es für eine andere Art von Schild.

Schildwall (Kampf, Gemeinschaft)

Du bildest mit denen um dich herum eine einheitliche Verteidigungslinie.

Voraussetzung: Umgang mit Schilden.

Vorteil: Wenn du einen Schild benutzt und benachbart zu einem Verbündeten bist, der ebenfalls einen Schild benutzt und dieses Talent besitzt, erhöht sich der RK-Bonus eurer beider Schilde abhängig von der Art Schild, welche dein Verbündeter benutzt. Sollte dein Verbündeter eine Tartsche oder einen Leichten Schild verwenden, steigt der Schildbonus um +1. Sollte er einen Schweren Schild oder einen Turmschild nutzen, steigt der Bonus um +2. Du behältst diesen Bonus, selbst wenn dein Verbündeter ihn verlieren sollte, etwa weil er einen Schildhieb ausführt. Sollte ein benachbarter Verbündeter, der über dieses Talent ebenfalls verfügt, einen Turmschild verwenden, um Volle Deckung zu verleihen, hast du daraus ebenfalls Vorteile, sollte ein gegen dich geführter Angriff den Rand des Schildes passieren (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 152).

Schneller Beistand (Kampf)

Du kannst den Angriff eines Verbündeten mit einem raschen, aber harmlosen Schlag unterstützen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Du kannst Jemand anderem helfen als Schnelle Aktion ausführen und deinem Verbündeten so entweder einen Bonus von +1 auf seinen nächsten Angriffswurf oder seine RK verleihen.

Normal: Jemand anderem helfen ist eine Standard-Aktion.

Schneller Heiler

Du ziehst große Vorteile aus Heilung, sowohl bei Zaubern, wie auch natürlicher Heilung.

Voraussetzungen: KO 13, Ausdauer, Unverwüstlich.

Vorteil: Wenn du nach einer Ruhephase oder durch magische Heilung Trefferpunkte zurückgewinnst, erhältst du zusätzliche Trefferpunkt entsprechend deines halben KO-Modifikators (Minimum +1).

Schneller Trinker

Du kannst ziemlich schnell Alkohol trinken, um *Ki* zu gewinnen.

Voraussetzungen: KO 18, Klassenmerkmal Trunkenes *Ki*.

Vorteil: Du benötigst nur eine Schnelle Aktion anstelle einer Standard-Aktion, um mittels starken Alkohols temporäre *Ki*-Punkte zu gewinnen.

Schreckhahnschlag (Kampf)

Mit einem Schlag kannst du Fleisch zu Stein verwandeln.

Voraussetzungen: Gorgonenfaust, Medusenzorn, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +14.

Vorteil: Mit einer Vollen Aktion kannst du einen einzelnen waffenlosen Angriff gegen einen benommenen, gelähmten, erschütterten, betäubten, ohnmächtigen oder auf dem falschen Fuß angetroffenen Gegner ausführen. Wenn der Angriff erfolgreich ist, wird das Ziel versteinert, sofern ihm kein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine halbe Charakterstufe + dein WE-Modifikator gelingt. Dies ist ein übernatürlicher Verwandlungseffekt.

Schreckliches Gemetzel (Kampf)

Wenn du einen Gegner tötest, demoralisiert du nahe Gegner.

Voraussetzungen: ST 15, Heftiger Angriff, Konzentrierter Zorn, Grund-Angriffsbonus +11.

Vorteil: Wenn du einen Gegner auf 0 Trefferpunkte oder in den negativen TP-Bereich bringst, kannst du als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf auf Einschüchtern machen, um alle Feinde innerhalb von 9 m zu entmutigen. Feinde, die dich und den Gegner, den du auf 0 Trefferpunkte oder darunter gebracht habst, nicht sehen können, sind nicht betroffen.

Schützender Schild (Kampf)

Du lenkst Angriffe ab, die andernfalls den Tod deines Verbündeten zu Folge haben könnten.

Voraussetzung: Umgang mit Schilden.

Vorteil: Wenn ein benachbarter Verbündeter Ziel eines Angriffs ist, kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion diesem Verbündeten einen Schildbonus von +2 auf seine RK verleihen. Du musst dazu einen Leichten, Schweren oder Turmschild führen.

Sehersicht

Deine scharfe magische Intuition macht es dir leicht, Omen, Vorzeichen und mystische Hinweise schnell und einfach zu deuten.

Voraussetzung: Zauberfokus (Erkenntniszauber).

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 bei Würfen auf deine Zauberstufe mit Erkenntniszaubern, um Zauberresistenz oder Effekte zu überwinden, welche Erkenntniszauber stören (z.B. *Unauffindbarkeit*). Wenn du einen Erkenntniszauber wirkst, der deine Konzentration erfordert, erhältst du die Informationen 1 Runde eher als normal (du erhältst also die Informationen der ersten zwei Runden nach 1 Runde Konzentration und die Information der dritten Runde nach einer weiteren Runde Konzentration).

Selektiver Zauber (Metamagie)

Deine Verbündeten müssen nicht befürchten, durch deine Zauber Schaden zu nehmen.

Voraussetzung: Zauberkunde 10 Ränge.

Vorteil: Wenn du einen selektiven Zauber mit Flächenwirkung und einer augenblicklichen Wirkungsdauer wirkst, kannst du eine Zahl von Zielen im Zielgebiet entsprechend deines Attributsmodifikators festlegen, welcher die Zahl deiner Bonuszauber bestimmt (Charisma für Barden, Hexenmeister, Mystiker, Paktmagier und Paladine, Intelligenz für Hexen und Magier, Weisheit für Druiden, Inquisitoren, Kleriker und Waldläufer). Diese Ziele sind von der Wirkung des Zaubers ausgenommen. Ein selektiver Zauber belegt einen Zauberplatz, der um einen Grad höher ist.

Zauber ohne einen Flächeneffekt oder ohne augenblickliche Wirkungsdauer profitieren nicht von diesem Talent.

Spinnenschritt

Deine körperliche Meisterschaft erlaubt dir unmöglich erscheinende Schritte.

Voraussetzungen: Akrobatik 6 Ränge, Klettern 6 Ränge, MÖN 6.

Vorteil: Im Rahmen einer Bewegungsaktion kannst du die halbe Reichweite deiner Fähigkeit Sturz abbremsen (bis zu einem Maximum von 15 m) auf Oberflächen zurücklegen, die dein Gewicht normalerweise nicht tragen (an Wänden, Decken, auf Zweigen, auf dem Wasser oder anderen Oberflächen). Zum Ende deines Zuges musst du dich auf einer festen, geraden Oberfläche befinden, oder du stürzt.

Stählerne Seele

Du bist besonders widerstandsfähig gegen Magie.

Voraussetzungen: Zwerg, Volksmerkmal Abgehärtet.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten. Dies ersetzt den normalen Bonus durch das Volksmerkmal Abgehärtet.

Normal: Zwerge erhalten üblicherweise einen Volksbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten.

Starker Trinker

Du gewinnst mehr *Ki* aus deinem Trunk.

Voraussetzungen: KO 13, MÖN 11, Klassenmerkmal Trunkenes *Ki*.

Vorteil: Wenn du durch Trunkenes *Ki* temporäre *Ki*-Punkte erhältst, gewinnst du 2 temporäre Punkte statt 1 Punkt.

Stechender Pfeil (Kampf)

Du kannst dir den Weg freimachen, um weiterhin deinen Bogen benutzen zu können.

Voraussetzungen: Schnelles Schießen, Elf.

Vorteil: Wenn du neben einem Gegner benachbart stehst und einen Vollen Angriff mit einem Lang- oder Kurzbogen (Kompositbögen eingeschlossen) ausführst, kannst du dich entscheiden, einen Nahkampfangriff mit einem gezogenen Pfeil zu machen, statt diesen abzuschießen. Sollte der Angriff treffen – es ist egal, ob er Schaden verursacht – wird dein Ziel um 1,50 m zurückgestoßen. Du kannst dann normal weiterschießen auf jedes Ziel in Reichweite. Dieser Nahkampfangriff ersetzt den zusätzlichen Angriff durch Schnelles Schießen. Alle Angriffswürfe in dieser Runde unterliegen einem Malus von –2 (dies umfasst den Nahkampf- wie auch die Fernkampfangriffe). Sollte dein Nahkampfangriff dafür sorgen, dass niemand mehr dich bedroht, provozieren deine weiteren Angriffe keine Gelegenheitsangriffe.

Steingesicht

Felsen haben ein größeres Ausdrucksvermögen als du.

Voraussetzung: Zwerg.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, um zu lügen oder deine Gefühle und wahren Motive zu verbergen, aber nicht für Finten oder um geheime Botschaften zu übermitteln. Der SG für Würfe auf Motiv erkennen, um etwas über dich in Erfahrung zu bringen, liegt bei 25 statt 20.

Steinsänger

Deine Lieder sind im Einklang mit den Traditionen und dem Heimatland deines Volkes.

Voraussetzungen: CH 13, Klassenmerkmal Bardenauftritt, Zwerg.

Vorteil: Wenn du unter der Erde einen Bardenauftritt mit hörbarer Komponente nutzt, werden Reichweite oder Bereich des Auftritts verdoppelt, und du kannst auf taube Kreaturen einwirken, sofern sie Erschütterungssinn besitzen und sich innerhalb der neuen Reichweite aufhalten. Ferner steigt der SG von Rettungswürfen gegen deinen Bardenauftritt um +2 für Kreaturen der Unterkategorie Erde, unabhängig von Ort deines Bardenauftritts.



Steinsinn

Du kannst Bewegungen in der Erde und dem Stein um dich herum spüren.

Voraussetzungen: Wahrnehmung 10 Ränge, Verbessertes Steingespür.

Vorteil: Du erhältst Erschütterungssinn 3 m.

Stoßangriff (Kampf)

Ein Schlag mit einer Zweihandwaffe kann einen Gegner ähnlicher Größe zurückstoßen.

Voraussetzungen: ST 15, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Wenn du eine Kreatur deiner oder einer kleineren Größenkategorie mit einem Angriff mit einer Zweihandwaffe triffst, welcher mittels Heftiger Angriff modifiziert wurde, kannst du dem Ziel, anstelle ihm zusätzlichen Schaden über Heftigen Angriff zuzufügen, auch um 1,50 m zurücktreiben. Solltest du einen kritischen Treffer landen, kannst du das Ziel stattdessen um 3 m zurückstoßen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe, das Ziel muss seine Bewegung auf einem sicheren Feld beenden, in dem es stehen kann. Du entscheidest dich, welchen Effekt du nutzt, nachdem du den Angriffswurf ausgeführt hast, aber bevor du den Schaden auswürfelst.

Strafender Tritt (Kampf)

Deine Tritte sind so mächtig, dass du mit ihnen Gegner zurückstoßen kannst.

Voraussetzungen: KO 13, WE 13, Verbesserter Waffenloser Schlag, Grund-Angriffsbonus +8.

Vorteil: Du musst den Einsatz dieses Talentes erklären, ehe du deinen Angriffswurf ausführst (ein misslungener Angriff würde daher den Versuch ins Leere laufen lassen). Bei einem erfolgreichen Angriff verursachst du normalen Schaden und kannst dein Ziel um 1,50 m zurückstoßen oder zu Boden werfen. Solltest du dich entscheiden, dein Ziel zu stoßen, wird es 1,50 m in direkter Linie von dir wegbewegt. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe und das Ziel muss seine Bewegung auf einem sicheren Feld beenden, in dem es stehen kann. Solltest du dich entscheiden, das Ziel zu Boden zu werfen, steht ihm ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine ½ Charakterstufe + dein WE-Modifikator zu, um dem zu entgehen. Du kannst dieses Talent einmal am Tag für jeweils vier Stufen anwenden (siehe Speziell), aber nur einmal in der Runde.

Speziell: Ein Mönch der Hungrigen Geister erhält Strafenden Tritt als Bonustalent auf der 1. Stufe. Ein Mönch kann dieses Talent täglich entsprechend seiner Stufe als Mönch plus einmal für jeweils vier weitere andere Klassenstufen einsetzen.

Strahlenschild (Kampf)

Du kannst sogar Strahlenangriffe mit deinem Schild ablenken.

Voraussetzungen: GE 15, Geschossschild, Zauberbrecher.

Vorteil: Du musst einen Leichten, Schweren oder Turmschild verwenden, um dieses Talent nutzen zu können. Einmal in der Runde kannst du einen Berührungsangriff im Fernkampf (dies schließt Strahlenangriffe und ähnliches ein), der dich getroffen hätte, mit deinem Schild ablenken, so dass du keinen Schaden nimmst. Dein Schild erleidet die vollen Auswirkungen des Zaubers oder Effektes, sofern dies möglich ist.

Teleportationsstörer (Kampf)

Du achtest darauf, ob Gegner auf Teleportieren zurückgreifen, um vor dir zu fliehen oder um an dich heranzukommen.

Voraussetzungen: Defensive Kampfweise, Zauberbrecher, Zauberstörer.

Vorteil: Jede Kreatur, die einen Teleporteffekt nutzt, um ein von dir bedrohtes Feld zu betreten oder zu verlassen, provoziert einen Gelegenheitsangriff, auch wenn sie defensiv zaubert oder eine übernatürliche Fähigkeit verwendet.

Tiefensicht

Deine Sinne sind in völliger Dunkelheit besonders geschärft.

Voraussetzung: Dunkelsicht 18 m.

Vorteil: Die Reichweite deiner Dunkelsicht steigt auf 36 m.

Normal: Dunkelsicht reicht normalerweise 18 m oder 27 m weit.

Unbemerkt bleiben

Aufgrund deiner geringen Größe fällt es dir leichter, dich wegzuducken und zu verschwinden.

Voraussetzungen: GE 13, Größenkategorie Klein oder kleiner.

Vorteil: Während der Kampfrunde werden auf dem falschen Fuß befindliche Gegner hinsichtlich Heimlichkeitswürfen so behandelt, als hätten sie dich noch nicht bemerkt, so dass du dich in dieser Runde mittels eines Wurfes auf Heimlichkeit vor ihnen verstecken kannst.

Umfangreiche Erfahrung

Auch wenn du ein noch junger Vertreter deines Volkes bist, hast du schon ein Menschenleben an Erfahrung und Ausbildung hinter dir.

Voraussetzungen: Elf, Gnom oder Zwerg; 100 oder mehr Jahre alt.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +2 bei allen Würfen auf Wissens- und Berufsfertigkeiten und kannst diese Fertigkeiten ungeübt nutzen.

Ungezieferherz

Du hast eine besondere Bindung zu allem, was kriecht, krabbelt, kraucht und sticht.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Tierempathie.

Vorteil: Du kannst mit Zaubern und besonderen Fähigkeiten, die sonst nur auf Tiere einwirken, auch Ungeziefer als Ziel auswählen (natürlich kannst du immer noch Ungeziefer mit einem Zauber treffen, der auf Ungeziefer wirkt). Du kannst Tierempathie gegen Ungeziefer wie gegen Tiere einsetzen.

Verbesserte Zweite Chance (Kampf)

Du kannst einen danebengegangenen Schlag in einen neuen Versuch umwandeln, ohne dafür spätere Angriffe zu opfern.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Zweite Chance, Grund-Angriffsbonus +11.

Vorteil: Wenn du einen fehlgeschlagenen Angriffswurf mittels des Talents Zweite Chance wiederholst, kannst du immer noch in diesem Zug deine übrigen Angriffe ausführen, wenn auch mit einem Malus von jeweilsn –5.

Normal: Wenn du das Talent Zweite Chance nutzt, musst du normalerweise auf alle weiteren Angriffe in dieser Runde verzichten.

Verbesserter Ausweichschritt (Kampf)

Du hast gelernt, den Nahkampfangriffen eines Gegners auszuweichen, ohne dabei an Beweglichkeit einzubüßen.

Voraussetzungen: GE 15, Ausweichen, Beweglichkeit, Ausweichschritt.

Vorteil: Nachdem du einem gegnerischen Angriff mit Hilfe des Talents Schritt zur Seite ausgewichen bist, kannst du immer noch einen 1,50 m-Schritt in deinem nächsten Zug machen oder dich mit deiner vollen Bewegungsreichweite bewegen, sofern du in deinem nächsten Zug dafür eine Aktion aufwendest.

Normal: Wenn du das Talent Ausweichschritt einsetzt, kannst du in deinem nächsten Zug keinen 1,50 m-Schritt machen.

Verbesserter Geruchssinn

Du nimmst den sauren Geruch der Furcht in der Luft wahr.

Voraussetzungen: Geruchssinn, Halb-Ork oder Ork.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 bei Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung, um mittels deines Geruchssinns erschütterte, verängstigte oder panische Kreaturen aufzuspüren. Du kannst statt Wahrnehmung auf Motiv erkennen zurückgreifen, falls dein Ziel sich in einem dieser Zustände befindet oder seine Furcht irgendwie zu verbergen sucht.

Verbesserter Ki-Wurf

Deine Gegner werden in deinen Händen zu lebenden Waffen.

Voraussetzungen: *Ki*-Wurf, Verbesserter Ansturm.

Vorteil: Wenn du das Talent *Ki*-Wurf einsetzt, kannst du dein Ziel in jedes von dir bedrohte Feld werfen, selbst wenn es von einer anderen Kreatur besetzt sein sollte. Mache einen Ansturm-Kampfmanöverwurf mit einem Malus von –4 gegen das zweite Ziel. Bei einem Erfolg landet die geworfene Kreatur im Feld der zweiten Kreatur auf dem Boden liegend, während die zweite Kreatur zurückgestoßen wird und auf einem benachbarten Feld zu Boden fällt. Sollte der Kampfmanöverwurf scheitern, landet die geworfene Kreatur auf dem Boden liegend in einem von dir bedrohten Feld benachbart zu dem zweiten Ziel.

Wenn du eine Große oder größere Kreatur in einen Bereich mit mehreren Sekundärzielen wirfst, erleidest du einen Malus von –4 auf für jedes weitere Ziel nach dem ersten.

Speziell: Ein Mönch kann dieses Talent als Bonustalent ab der 14. Stufe wählen.

Verbesserter Schmutziger Trick (Kampf)

Du bist begabt darin, bei deinen Gegnern schmutzige Tricks abzuziehen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise.

Vorteil: Du provozierst mit dem Kampfmanöver Schmutziger Trick keine Gelegenheitsangriffe. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf deine eigene Kampfmanöververteidigung gegen schmutzige Tricks eines Gegners.

Normal: Du provozierst einen Gelegenheitsangriff, wenn du das Kampfmanöver Schmutziger Trick einsetzt.

Verbessertes Blind-Kämpfen (Kämpfen)

Deine scharfen Sinne leiten deine Hand gegen verborgene Feinde.

Voraussetzungen: Wahrnehmung 10 Ränge, Blind Kämpfen.

Vorteil: Du ignorierst bei deinen Nahkampfangriffen die Fehlschlagchance für alles außer vollständiger Tarnung. Du kannst

bei vollständiger Tarnung den Wurf auf die Fehlschlagchance einmal wiederholen.

Wenn du einen unsichtbaren oder verborgenen Angreifer erfolgreich lokalisiert hast, erhält dieser Angreifer keine Vorteile mehr, um dich mit einem Fernkampfangriff zu treffen. Das heißt, du verlierst nicht deinen GE-Bonus auf deine Rüstungsklasse und der Angreifer erhält nicht seinen normalen Bonus von +2 auf seinen Angriffswurf, weil er unsichtbar ist.

Speziell: Das Talent Verbessertes Blind-Kämpfen ist nutzlos gegen einen Charakter unter der Wirkung von *Flimmern*.

Verbessertes Entreißen (Kampf)

Du bist recht fähig darin, deinen Gegnern Gegenstände zu entreißen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise.

Vorteil: Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe mit dem Kampfmanöver Entreißen. Ferner erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, um einen Gegenstand bei einem Gegner zu entreißen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Kampfmanöververteidigung, wenn ein Gegner versucht, dir einen Gegenstand zu entreißen.

Normal: Du provozierst einen Gelegenheitsangriff, wenn du das Kampfmanöver Entreißen ausführst.

Verbessertes Steingespür

Dein Sinn für Steinarbeiten ist fast unheimlich.

Voraussetzungen: WE 13, Zwerg, Volksmerkmal Steingespür.

Vorteil: Du erhältst einen Bonus von +4 bei Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung, um ungewöhnliche Steinbearbeitung zu bemerken. Dieser Bonus ersetzt den normalen Bonus von Steingespür auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung.

Verbessertes Versetzen (Kampf)

Du hast gelernt, wie du deine Feinde zwingen kannst, sich über das Schlachtfeld zu bewegen.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise.

Vorteil: Du provozierst mit dem Versetzen keine Gelegenheitsangriffe. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe zum Versetzen eines Gegners. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine Kampfmanöververteidigung, wenn ein Gegner dich zu versetzen versucht.

Verbessertes Zauber-teilen

Du kannst Zauber mit denjenigen teilen, zu denen du eine magische Verbindung besitzt.

Voraussetzungen: Zauberkunde 10 Ränge, Fähigkeit, ein Eidolon, einen Tierbegleiter, einen Vertrauten oder ein besonderes Reittier zu erhalten.

Vorteil: Jeder nicht-sofortige Zauber (allerdings nicht jede zauberähnliche Fähigkeit), den du auf dich wirkst, kann sich auch auf eine mit dir verbundene Kreatur (z.B. Eidolon, Tiergefährte, Vertrauter oder besonderes Reittier) auswirken. Die Kreatur muss sich innerhalb von 1,50 m zu dir befinden, wenn du den Zauber wirkst, um den Vorteil zu erhalten. Die Zauberdauer wird zwischen euch aufgeteilt (z.B. würde ein Zauber mit einer Gesamtdauer von 1 Stunde bei dir und der mit dir verbundenen Kreatur jeweils 30 Minuten anhalten).

Sollte der Zauber oder Effekt eine andere Zauberdauer als Sofort haben, wirkt er nur solange auf die Kreatur, wie sie sich nicht weiter als 1,50 m von dir entfernt. Sollte sie während der Wirkungsdauer wieder zu dir zurückkehren, tritt die Wirkung nicht wieder ein.

Du kannst auf diese Weise Zauber teilen, die ansonsten Kreaturen dieser Art nicht betreffen.

Dieses Talent wirkt nur bei Eidola, Tierbegleitern, Vertrauten und besonderen Reittieren, die über ein Klassenmerkmal erlangt werden.

Verbessertes Zerren (Kampf)

Du bist begabt darin, deine Gegner über das Schlachtfeld zu zerren.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du das Kampfmanöver Zerren einsetzt. Außerdem erhältst du einen Bonus von +2 auf Würfe, um einen Gegner zu zerren. Du erhältst auch einen Bonus von +2 auf deine Kampfmanöververteidigung gegen Versuche von Feinden, dich zu zerren.

Normal: Du provozierst einen Gelegenheitsangriff, wenn du das Kampfmanöver Zerren einsetzt.

Verbündeter Zauberkundiger (Gemeinschaft)

Mit der Unterstützung eines Verbündeten können deine Zauber den Schutz gegen Magie durchdringen, der manche Kreaturen umgibt.

Voraussetzungen: Wenigstens eine Stufe als Zauberkundiger.

Vorteil: Wenn du benachbart zu einem Verbündeten bist, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf Zauberstufenwürfe, um Zauberresistenz zu überwinden. Sollte dein Verbündeter denselben Zauber vorbereitet haben oder im Falle eines spontanen Magieanwenders kennen und einen entsprechenden Zauberplatz frei haben, steigt dieser Bonus auf +4 und du erhältst zudem einen Bonus von +1 auf die Zauberstufe hinsichtlich aller stufenabhängigen Variablen wie Dauer, Reichweite und Effekt.

Versetzender Schlag (Kampf)

Deine kritischen Treffer schleudern deine Gegner dorthin, wo du es wünschst.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Versetzen, Grund-Angriffsbonus +9.

Vorteil: Wenn du mit einer Nahkampfwaffe einen Kritischen Treffer landest, kannst du neben dem normalen Schaden den Gegner noch bewegen. Sollte dein Bestätigungswurf seine KMV übertreffen, kannst du ihn bewegen, als würdest du das Kampfmanöver Versetzen nutzen. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Normal: Zum Versetzen eines Gegners ist das Kampfmanöver Versetzen erforderlich.

Speziell: Ein kritischer Treffer kann nur von einem der folgenden Effekte aufgrund eines Talentes begleitet werden: Ansturmschlag, Entwaffnender Schlag, Versetzender Schlag, Zerschmetternder Schlag oder Zu-Fall-bringender Schlag. Du kannst dich entscheiden, welches Talent zur Anwendung kommt, wenn du deinen kritischen Treffer bestätigt hast.

Verschärfter Zauber (Metamagie)

Deine Zauber können verschiedene normale Grenzen überschreiten.

Vorteil: Ein verschärfter Zauber erhöht die Höchstzahl an Schadenswürfeln um 5 Stufen. Du musst aber eine Zauberstufe besitzen, mit welcher du das Maximum bereits übertriffst, um von diesem Talent zu profitieren. Andere Variablen des Zaubers sind nicht betroffen. Zauber, welche Schaden verursachen, der nicht von der Stufe des Magieanwenders abhängig ist, werden von diesem Talent nicht beeinflusst. Ein verschärfter Zauber belegt einen Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers als der Ausgangszauber.

Verspotten

Du bist vielleicht klein, doch du kannst andere verbal zurechtstutzen.

Voraussetzungen: CH 13, Größenkategorie Klein oder kleiner.

Vorteil: Du kannst Gegner entmutigen, indem du auf Bluffen statt Einschüchtern zurückgreifst (siehe die Fertigkeitsbeschreibung für Einschüchtern) und erleidest keinen Malus auf den Fertigkeitswurf, wenn du kleiner bist als dein Ziel.

Verteidigung gegen Erzfeinde

Deine Schläue ist dein Schild gegen deine Beute.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Erzfeind.

Vorteil: Wähle einen deiner Erzfeinde. Du fügst deinen halben Erzfeindbonus zu deiner KMV und als Ausweichbonus zu deiner RK hinzu, wenn du von diesem Erzfeind angegriffen wirst.

Speziell: Du kannst dieses Talent mehrfach wählen. Es ist nicht mit sich selbst kumulativ. Jedes Mal, wenn du es nimmst, musst du einen anderen deiner Erzfeinde wählen.

Vielseitig

Du hast eine Talent dafür verschiedene Tätigkeiten auszuüben.

Voraussetzung: Mensch.

Vorteil: Wähle eine weitere bevorzugte Klasse und erhalte entweder einen zusätzlichen Trefferpunkt oder einen Fertigkeitspunkt, wenn du in dieser Klasse eine Stufe nimmst. Solltest du eine Klasse wählen, in der du bereits Stufen besitzt, erhältst du die Punkte rückwirkend.

Vollstrecker (Kampf)

Du bist begabt darin, denen den du Gewalt antust, Furcht einzuflößen.

Voraussetzung: Einschüchtern 1 Rang.

Vorteil: Wenn du mit einer Nahkampfwaffe nicht-tödlichen Schaden verursachst, kannst du als Freie Aktion einen Wurf auf Einschüchtern machen, um dein Ziel zu entmutigen. Bei Erfolg ist das Ziel für eine Anzahl von Runden gleich des verursachten Schadens erschüttert. Bei einem kritischen Treffer ist es nach einem erfolgreichen Wurf auf Einschüchtern zusätzlich für 1 Runde verängstigt.

Wachsamer Kämpfer (Kampf)

Du hältst das Schlachtfeld im Auge und reagierst auf Bedrohungen, wenn sie entstehen.

Voraussetzungen: Beweglichkeit, Kampfreflexe, Grund-Angriffsbonus +5.

Vorteil: Mit einer Vollen Aktion kannst du den Perimeter deines überwachten Bereiches etablieren. Der von dir bedrohte Bereich wächst um +1,50 m für jeweils 5 Punkte deines Grund-Angriffsbonus. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges kannst du Gelegenheitsangriffe gegen jeden Gegner innerhalb deines Perimeters durchführen, der solche provoziert. Du kannst dich im Rahmen dieser Angriffe bewegen, solange du deine Bewegungsreichweite nicht überschreitest, ehe dein nächster Zug beginnt. Deine Bewegung provoziert wie üblich Gelegenheitsangriffe.

Weiterkämpfen

Du kämpfst selbst dann noch weiter, wenn du eigentlich sterbend am Boden liegen solltest.

Voraussetzungen: KO 13, Halb-Ork, Ork, Zwerg.

Vorteil: Einmal am Tag erhältst du für 1 Minute temporäre Trefferpunkte entsprechend deines KO-Modifikators. Du kannst dieses Talent im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion einsetzen, wenn du auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert worden bist. Du kannst diese Talent einsetzen, damit du nicht sterbend bist. Sollten deine Trefferpunkt bei Verlust dieser temporären Trefferpunkte in den negativen Bereich fallen, wirst du wie sonst auch bewusstlos und bist sterbend. Solltest du das Volksmerkmal Wildheit besitzen, kannst du dies einsetzen, sobald du die temporären Trefferpunkte aus diesem Talent verloren hast.

Weitreichender Zauber (Metamagie)

Deine Zauber reichen weiter als normal.

Vorteil: Du kannst Zauber der Reichweite Berührung, Nahe oder Mittlere Entfernung so modifizieren, dass sie die jeweils nächsthöhere Entfernungskategorie besitzen. Für jede Kategorieeinheit, in der der Zauber nach oben bewegt wird, benötigt er einen Zauberplatz, der um eins höher ist. Wird z.B. die Reichweite eines Zauber der Kategorie Berührung auf Weite Entfernung erhöht, so erfordert der Zauber einen Zauberplatz, der um drei Grade höher ist. Berührungszauber, deren Reichweite auf diese Weise erhöht werden, erfordern nun einen Berührungsangriff im Fernkampf.

Zauber, deren Reichweite nicht Berührung, Nah oder Mittlere Entfernung ist, können nicht von diesem Talent profitieren.

Wirbelnder Schild (Kampf)

Deine wilden Schläge schützen dich zusätzlich.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Grund-Angriffsbonus +1.

Vorteil: Wenn du mit einer Zweihandwaffe einen Vollen Angriff ausführst, kann du wählen, deinen Schaden auf die Hälfte zu reduzieren und dafür einen Schildbonus von +4 auf RK und KMV bis zum Beginn deines nächsten Zuges zu erhalten. Diese Reduzierung des von dir verursachten Schadens wirkt ebenfalls bis zum Beginn deines nächsten Zuges.

Wohlvorbereitet

Irgendwie hast du immer die richtigen Werkzeuge zur Hand.

Voraussetzung: Halbling.

Vorteil: Einmal am Tag, wenn du einen bestimmten gewöhnlichen Ausrüstungsgegenstand benötigst, kannst du einen Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit gegen einen SG von 10 plus der Kosten des Gegenstandes in Goldmünzen machen, um

den Gegenstand ganz zufällig dabei zu haben. Eine Brechstange dabei zu haben hätte z.B. einen SG von 12, während der SG für eine Flasche mit Säure bei 20 liegt. Der Gegenstand muss zudem leicht zu tragen sein – wenn du z.B. zu Fuß unterwegs wärst und nur einen Rucksack hättest, könntest du keinen großen eisernen Kessel mit dir führen. Du kannst dieses Talent nicht nutzen, um magische Gegenstände oder spezielle Gegenstände, wie den Schlüssel zu einer bestimmten Tür, zu „finden". Sollten dir deine Ausrüstung oder deine Besitzgegenstände abgenommen werden, verlierst du die Vorteile dieses Talents, bis du wenigstens einen Tag nutzen konntest, um dich neu auszustatten und neue Gegenstände zu „besorgen". Du musst diese neue Ausrüstung natürlich normal bezahlen.

Speziell: Wenn es der SL gestattet, kannst du in Bezug auf dieses Talent auf Überlebenskunst zurückgreifen, anstelle Fingerfertigkeit für den Wurf einzusetzen. Diese Wahl wäre aber permanent.

Wolkenschritt

Dein Schritt ist von einer unirdischen Leichtigkeit.

Voraussetzungen: Spinnenschritt, MÖN 12.

Vorteil: Im Rahmen einer Bewegungsaktion kannst du dich wie unter der Wirkung des Zaubers *Luftweg* bis zu deiner halben Reichweite deiner Fähigkeit Sturz abbremsen durch die Luft bewegen, bis zu einem Maximum von 15 m. Zum Ende deines Zuges musst du eine feste Oberfläche erreicht haben, oder du stürzt.

Zähe Verwandlung

Deine Meisterschaft der Verwandlungsmagie macht deine Verwandlungszauber dauerhafter.

Voraussetzung: Zauberfokus (Verwandlung).

Vorteil: Der SG des Wurfes auf die Zauberstufe, um deine Verwandlungseffekte zu bannen oder zu entfernen, steigt um +2. Selbst wenn der Effekt aufgehoben wird, hält er noch eine weitere Runde an, ehe er sich verflüchtigt.

Zauberparade

Du kannst einen Zauber auf den Anwender zurückwerfen.

Voraussetzungen: Zauberkunde 15 Ränge, Verbesserter Gegenzauber.

Vorteil: Wenn du einen Zauber erfolgreich konterst, wird er auf den Anwender zurückgeworfen. Dies funktioniert wie der Zauber *Zauber zurückwerfen* im *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 367.

Zauberperfektionierung

Niemand kommt dir beim Wirken eines bestimmten Zauber gleich.

Voraussetzungen: Zauberkunde 15 Ränge, wenigstens 3 Metamagische Talente.

Vorteil: Wähle einen Zauber, den du wirken kannst. Wenn du diesen Zauber anwendest, kannst du ein metamagisches Talent auf ihn nutzen, ohne dass dies seinen Zaubergrad oder den Zauberaufwand erhöht, solange der modifizierte Zauber keinen Zauberplatz jenseits des 9. Grades belegen würde. Falls du ferner weitere metamagische Talente in Verbindung mit diesem Zauber nutzt, welche einen festen Zahlenwert zu irgendwelchen Aspekten des Zaubers hinzuaddieren (z.B. Durchschlagende Zauber, Waffenfokus [Strahl], Zauberfokus, usw.), so werden die Boni verdoppelt.

Zauberstörender Schuss (Kampf)

Mit einem gutplatzierten Schuss machst du es einem nahen Gegner schwerer, Zauber zu wirken.

Voraussetzungen: GE 13, Kernschuss, KÄM 6.

Vorteil: Wenn du eine Aktion vorbereitest, um auf einen Gegner innerhalb von 9 m zu schießen, wenn dieser einen Zauber wirkt, und ihn dann erfolgreich mit einem Fernkampfangriff triffst, erhöht sich der SG des Konzentrationswurfes, um den Zauber zu wirken, um +4.

Zauberstörender Zauber (Metamagie)

Die magischen Energien deiner Zauber haften am Gegner und erschweren es ihm, Zauber zu wirken.

Vorteil: Ziele, die von einem zauberstörenden Zauber betroffen sind, müssen für 1 Runde einen Konzentrationswurf ablegen, wenn sie Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen wollen. Der SG des Konzentrationswurfes ist gleich dem SG des Rettungswurfes gegen den zauberstörenden Zauber plus dem Grad des Zaubers, den sie wirken wollen. Ziele, welche die Effekte des Zaubers vermeiden konnten, vermeiden auch diesen Effekt. Ein zauberstörender Zauber belegt einen Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers als der Ausgangszauber.

Zerschmetternder Schlag (Kampf)

Deine kritischen Treffer zerschmettern die Waffen deiner Gegner.

Voraussetzungen: ST 13, Heftiger Angriff, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Grund-Angriffsbonus +9.

Vorteil: Wenn du einen kritischen Treffer mit einem Angriff im Nahkampf landest, kannst du die Waffe deines Gegners zusätzlich zum normalen Schaden zerschmettern. Sollte dein Bestätigungswurf die KMV deines Gegners übertreffen, kannst du der Waffe deines Gegners Schaden zufügen, als wäre dir das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern gelungen (würfele den Schaden an der Waffe getrennt aus). Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Normal: Du musst das Kampfmanöver Gegenstand zerschmettern ausführen, um die Waffe eines Gegners zu zerschmettern.

Speziell: Ein kritischer Treffer kann nur von einem der folgenden Talente gleichzeitig profitieren: Ansturmschlag, Entwaffnender Schlag, Versetzender Schlag, Zerschmetternder Schlag oder Zu-Fall-bringender Schlag. Du kannst dich entscheiden, welches Talent zur Anwendung kommt, wenn du deinen Kritischen Treffer bestätigt hast.

Zertrümmern (Kampf)

Du überwindest Hindernisse, indem du sie zerbrichst.

Voraussetzungen: Heftiger Angriff, Halb-Ork.

Vorteil: Wenn du einen leblosen Gegenstand, den niemand gegenwärtig in Besitz hat, angreifst, ignorierst du die ersten 5 Punkte Härte. Du erhältst ferner einen Bonus von +5 auf Stärkewürfe, um Türen aufzubrechen oder einzutreten.

Speziell: Die Vorteile dieses Talentes erstrecken sich nicht auf Kampfmanöver zum Waffe zerschmettern oder auf Angriffe gegen Konstrukte, nur auf Angriffe gegen unbelebte Objekte, die niemand am Körper oder in der Hand trägt.

Zielgerichteter Zauber (Metamagie)

Wenn du einen Zauber wirkst, der mehrere Ziele betrifft, fällt es einem der Gegner schwerer, dem Zauber zu widerstehen.

Vorteil: Wenn du einen Zauber wirkst, der mehr als eine Kreatur betrifft, kannst du innerhalb des Wirkungsbereiches ein Ziel oder eine Kreatur auswählen. Der SG des Rettungswurfes des Zieles gegen deinen Zaubers steigt um +2. Du musst das Ziel wählen, bevor du den Zauber wirkst. Ein zielgerichteter Zauber belegt einen Zauberplatz eines um einen Grad höheren Zaubers als der Ausgangszauber.

Auf Zauber, die keinen Rettungswurf erfordern, um dem Effekt zu widerstehen oder ihn zu mindern, kann dieses Talent nicht angewandt werden.

Zu-Fall-bringender Schlag (Kampf)

Die deinen kritischen Treffern innewohnende Kraft wirft deine Gegner nieder.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Grund-Angriffsbonus +9.

Vorteil: Wenn du mit einer Nahkampfwaffe einen kritischen Treffer landest, kannst du neben dem normalen Schaden deinen Gegner zu Fall bringen. Sollte dein Bestätigungswurf die KMV deines Gegners übertreffen, wirfst du deinen Gegner zu Boden wie durch das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Sollte dein Gegner im Gegenzug versuchen, dich zu Fall zu bringen, kannst du deine Waffe fallen lassen, um dies zu vermeiden.

Normal: Um einen Gegner zu Fall zu bringen ist das gleichnamige Kampfmanöver erforderlich.

Speziell: Ein kritischer Treffer kann nur von einem der folgenden Talente profitieren: Ansturmschlag, Entwaffnender Schlag, Versetzender Schlag, Zerschmetternder Schlag oder Zu-Fall-bringender Schlag. Du kannst dich entscheiden, welches Talent zur Anwendung kommt, wenn du deinen kritischen Treffer bestätigt hast.

Zusätzliche Wesenszüge

Du besitzt zwei Wesenszüge mehr als normal wäre.

Vorteil: Du erhältst zwei Wesenszüge deiner Wahl (siehe Kapitel 8). Diese Wesenszüge müssen aus unterschiedlichen Kategorien stammen, von denen du noch keinen Wesenszug ausgewählt hast. Du musst alle zusätzlichen Anforderungen dieser Wesenszüge erfüllen.

Zusätzliche Bomben

Du kannst am Tag mehr Bomben werfen.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Bombe.

Vorteil: Du kannst am Tag zwei zusätzliche Bomben werfen.

Speziell: Du kannst Zusätzliche Bomben mehrfach nehmen, die Wirkung ist kumulativ.

Zusätzliche Entdeckung

Du machst eine neue alchemistische Entdeckung.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Entdeckung.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Entdeckung. Du musst die Voraussetzungen dieser Entdeckung erfüllen.

Speziell: Du kannst Zusätzliche Entdeckung mehrfach wählen.

Zusätzliche Hexerei

Du erlernst das Geheimnis einer neuen Hexerei.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Hexerei.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Hexerei. Du musst die Voraussetzungen dieser Hexerei erfüllen.

Speziell: Du kannst Zusätzliche Hexerei mehrfach wählen.

Zusätzliche Kampfrauschkraft

Du hast eine neue Fähigkeit entdeckt, die du im Kampfrausch nutzen kannst.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Kampfrausch.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Kampfrauschkraft. Du musst alle Voraussetzungen dieser Kampfrauschkraft erfüllen.

Speziell: Du kannst Zusätzliche Kampfrauschkraft mehrfach wählen.

Zusätzliche Offenbarung

Du hast einen neuen Aspekt deines Mysteriums enthüllt.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Offenbarung.

Vorteil: Du erhältst eine zusätzliche Offenbarung. Du musst alle Voraussetzungen dieser Offenbarung erfüllen.

Speziell: Du kannst Zusätzliche Offenbarung mehrfach nehmen.

Zusätzlicher Schurkentrick

Durch ständige Übung hast du einen speziellen Trick erlernt.

Voraussetzung: Klassenmerkmal Schurkentrick.

Vorteil: Du erhältst einen zusätzlichen Schurkentrick. Du musst alle Voraussetzungen dieses Schurkentricks erfüllen.

Speziell: Du kannst Zusätzlichen Schurkentrick mehrfach nehmen.

Zweite Chance (Kampf)

Deine schnellen Reflexe verwandeln fehlgegangene Schläge in neue Gelegenheiten.

Voraussetzungen: IN 13, Defensive Kampfweise, Grund-Angriffsbonus +6.

Vorteil: Wenn du einen Vollen Angriff machst und bei deinem ersten Angriff das Ziel verfehlst, kannst du auf alle weiteren Angriffe für den Rest deines Zuges verzichten, um diesen Angriff mit deinem höchsten Grund-Angriffsbonus zu wiederholen.



4 Ausrüstung



Ich glaube, wir haben sie beleidigt“, bot Merisiel eine Erklärung für den pferdegroßen Felsbrocken ab, welcher neben ihr einschlug, während sie zur Seite tänzelte.

„Wie kommst du denn darauf?“, fragte Valeros.

Über ihnen brüllte der Höhlenbär auf und entblößte gelbe, stoßzahnartige Fänge. Valeros knurrte zurück.

„Diebe!“, schrie der erste Steinriese und Valeros seufzte.

„Sag mal, Merisiel, hast du schon einmal bestimmte Muster in deinem Leben bemerkt?“, sagte er ruhig.

Ehe sie antworten konnte, schoss er nach vorn, sprang gegen das Knie des Riesen, stieß sich dort ab und flog mit gezückten Schwertern auf den Höhlenbären zu, wobei er auf dessen Nacken zielte.

Ausrüstung

Ein gut ausgerüsteter Charakter kann sich nahezu jeder Herausforderung stellen. Er kann in der Wildnis überleben oder auch einen guten Eindruck beim Festmahl des Königs machen. Dieses Kapitel stellt alle Arten gewöhnlicher und exotischer Ausrüstung für Spielercharaktere vor, welche sie erwerben und benutzen können, egal ob Waffen und Rüstungen, alchemistische Gegenstände und meisterlich angefertigte Werkzeuge oder gute Weine und Eiserne Rationen. In den meisten Ortschaften und Städten sollten diese Gegenstände vergleichsweise leicht zu finden sein, während der SL die Verfügbarkeit der teuren und exotischen Ausrüstungsstücke möglicherweise beschränken möchte.

Waffen

Abenteurer sind stets auf der Suche nach neuen oder fremdartigen Waffen, welche ihnen im Kampf Vorteile verschaffen.

Bajonett: Bajonette sind Nahkampfwaffen, die auf Armbrüste oder Schusswaffen gesteckt werden. Sie erlauben dir, mit diesen Waffen Nahkampfangriffe auszuführen, machen sie aber vorübergehend als Fernkampfwaffen nutzlos. Ein Bajonett aufzusetzen oder zu entfernen ist eine Bewegungsaktion.

Bardiche: Die halbmondförmige Klinge dieser Stangenwaffe ist mit dem Stiel an zwei Punkten verbunden: mittig mit der Spitze des Stiels und das untere Ende an einem zweiten Punkt. Die Klinge ist oft sehr lang, manchmal fast so lang wie der Stiel. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deine KMV, um Versuchen, deine Bardiche zu zerschmettern, zu widerstehen.

Bumerang: Der Bumerang ist in erster Linie ein Jagdwerkzeug, es ist aber nicht unüblich, dass diese vielseitige Waffe im Kampf mitgeführt wird. Ein Bumerang besteht aus einem flachen, stark gebogenem Holzstück mit einem langen Griff. Ein geworfener Bumerang kehrt nicht zurück, zurückkehrende Bumerangs dienen rein der Freizeitgestaltung.

Caestus: Der Caestus ist ein Handschuh aus Leder oder dickem Stoff, welcher die Hand seines Trägers von der Mitte der Finger bis zur Mitte des Unterarms bedeckt. Die Nahkampfwaffe ist mit Metallplatten über den Fingern verstärkt und oft mit bösartigen Stacheln am Handrücken und Handgelenk besetzt. Wenn du einen Caestus trägst, giltst du als bewaffnet und deine waffenlosen Angriffe verursachen normalen Schaden. Solltest du im Umgang mit dem Caestus geübt sein, können deine waffenlosen Angriffe Stich- oder Wuchtschaden verursachen. Mönche gelten als im Umgang mit dem Caestus geübt. Wenn du einen Caestus benutzt, kannst du einen Gegenstand in der Hand tragen und benutzen. Deine Fingerfertigkeit ist aber insoweit eingeschränkt, dass du einen Malus von –2 auf alle Würfe erhältst, die Präzision erfordern (z.B. Schlösser öffnen usw.).

Chakram: Das Chakram ist eine einfache, elegante und gut tragbare Wurfwaffe. Es ist ein flacher Metalldiskus mit offenem Zentrum und einer scharfen Kante. Du kannst ein Chakram als Nahkampfwaffe benutzen, allerdings ist es dazu nicht gedacht – du erleidest einen Malus von –1 auf deine Angriffswürfe und musst einen Reflexwurf gegen SG 15 schaffen, um dich nicht selbst an der Klinge zu schneiden (halber Schaden, kein Stärke-Modifikator). Der Rettungswurf ist nicht erforderlich, wenn du schwere Rüstung trägst.

Doppelarmbrust: Diese schwere Waffe feuert mit einem Schuss ein Paar Bolzen mit Eisenspitze ab. Durch ihre Größe und Gewicht erleidest du einen Malus von –4 auf deinen Angriffswurf, wenn du mit der Doppelarmbrust geübt bist, oder einen Malus von –8, so du es nicht bist. Sollte der Angriff treffen, nimmt das Ziel Schaden durch beide Bolzen. Ein kritischer Treffer, Hinterhältiger Schaden und anderer Präzisionsschaden gilt nur beim ersten Bolzen. Einen Bolzen nachzuladen erfordert eine Standard-Aktion, das Talent Schnelles Nachladen verringert dies zu einer Bewegungsaktion.

Falcata: Diese schwere Klinge hat ein scharfe, konkav gebogene Klinge und einen hakenförmigen Griff. Ihre Form verteilt das Gewicht derart, dass die Wucht einer Axt mit der Schneide eines Schwertes verbunden wird.

Glefe-Guisarme: Diese Stangenwaffe verbindet die Klinge einer Glefe mit einem bösartigen Haken. Ein berittener Kämpfer, der von einer Glefe-Guisarme getroffen wird, erleidet einen Malus von –2 bei seinem Wurf auf Reiten, um im Sattel zu bleiben.

Hippe: Die Klinge dieser Stangenwaffe ist ein gebogenes oder hakenförmiges Hackmesser mit einer stachelförmigen Verlängerung an der Rückseite. Der Stachel wird üblicherweise genutzt, um Angriffe abzublocken und zu parieren. Wenn du defensiv kämpfst oder Volle Verteidigung nutzt, erhältst du einen Schildbonus von +1 auf deine RK. Ein berittener Kämpfer, der von einer Hippe getroffen wird, erleidet einen Malus von –1 bei seinem Wurf auf Reiten, um im Sattel zu bleiben.

Holzpflock: Diese Nahkampfwaffe ist nur ein zugespitztes Stück Holz. Als Waffen benutzte lange Eisennägel verursachen denselben Waffenschaden wie ein Holzpflock.

Kettenspeer: Aufgrund ihrer Vielseitigkeit wird diese Waffe oft bei Gladiatorenkämpfen eingesetzt. Der Hauptteil der Waffe ist ein gewöhnlicher Kurzspeer, der in erster Linie zum Stoßen benutzt wird. Am Ende des Speers ist eine häufig mit Stacheln besetzte Kette befestigt, an deren Ende sich wiederum ein Haken befindet. Der Haken und die Kette können benutzt werden, um Gegner zu-Fall-zu-bringen. Sollte dein entsprechendes Kampfmanöver um 10 oder mehr scheitern, kannst du den Kettenspeer fallen lassen, um zu verhindern, dass du niedergeworfen wirst.

Klingenbrecherdolch: Du kannst diesen Dolch verwenden, um Gegner zu entwaffnen oder ihre Klingen zu zerbrechen, indem du diese in den Vertiefungen auf der Rückseite der Klinge erfasst und deine Waffe als Hebel einsetzt. Solltest du mit dieser Waffe geübt sein, erhältst du gegen Klingenwaffen einen Bonus von +4 auf Entwaffnen oder Gegenstand zerschmettern.

Kopesh: Diese schwere Klinge hat eine konvexe Biegung am Ende, so dass ihre Form der einer Streitaxt ähnelt.

Lasso: Diese Wurfwaffe ist ein Stück Seil mit einem einfachen offenen Knoten an einem Ende, der es dir erlaubt, einen Gegner wie mittels eines Netzes zu verstricken. Der SG einen Zauber zu wirken, während man mit einem Lasso verstrickt ist, beträgt 10 + Zaubergrad. Eine verstrickte Kreatur kann sich mit einer Vollen Aktion durch einen Wurf auf Entfesselungskunst gegen SG 15 befreien. Das Lasso hat 2 Trefferpunkte und RK 10. Um es zu zerreißen, ist ein Stärkewurf gegen SG 23 erforderlich. Bei einem erfolgreichen Treffer zieht sich das Lasso zusammen. Um es erneut zu verwenden, musst du eine Standard-Aktion aufwenden, um den Knoten zu lockern und die Schlaufe zu vergrößern.

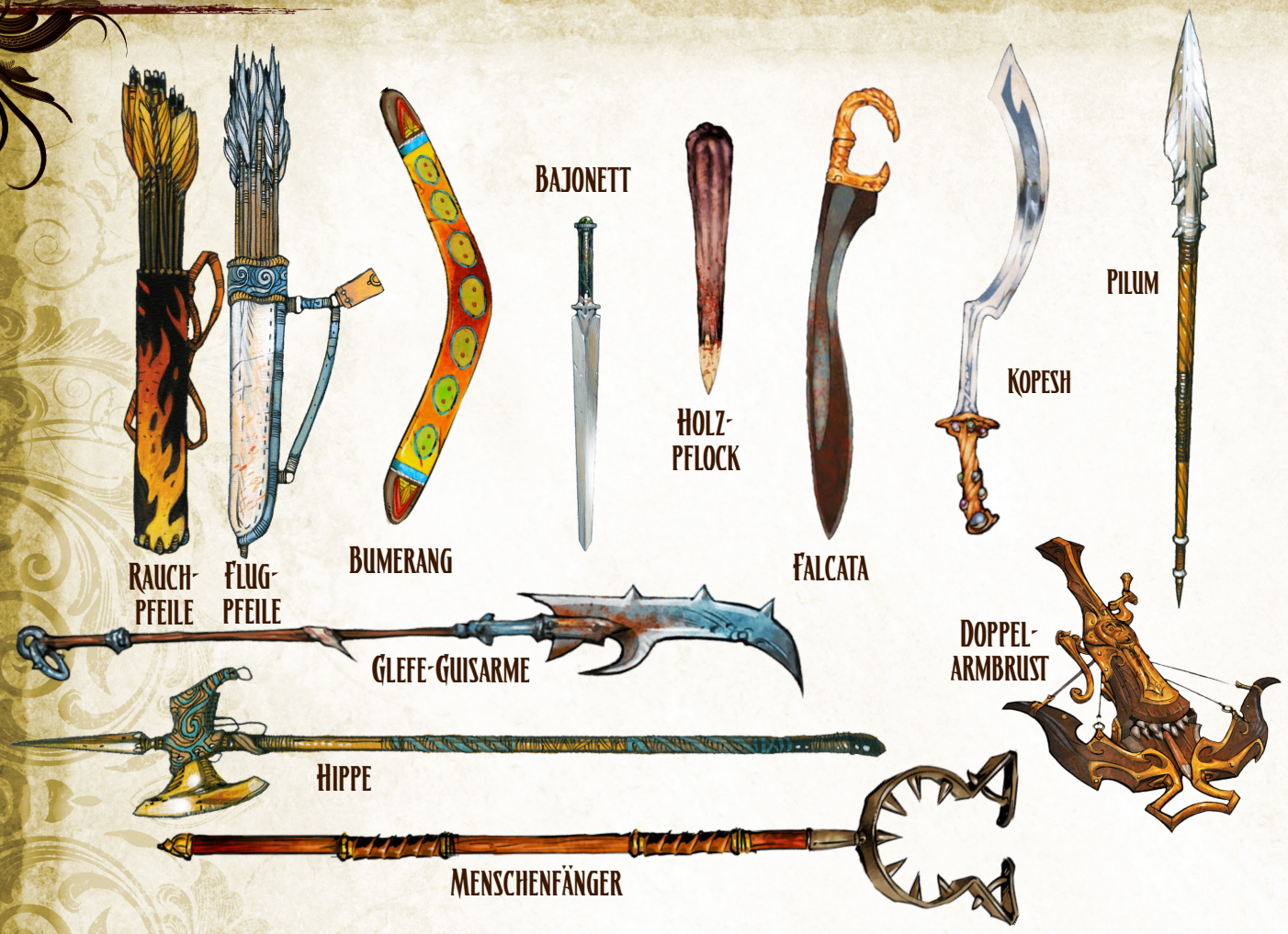
Tabelle 4-1: Waffen

Einfache Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	GRW[1]	Gewicht[2]	Art[3]	Speziell
Waffenlose Angriffe								
Schlagring	1 GM	1W2	1W3	x2	—	1 Pfd.	W	Mönch, siehe Text
Leichte Waffen								
Caestus	5 GM	1W3	1W4	19–20/x2	—	1 Pfd.	W oder S	Mönch, siehe Text
Holzpflock	—	1W3	1W4	x2	3 m	1 Pfd.	S	—
Streitsprengel	5 GM	1W4	1W6	x2	—	4 Pfd.	W	siehe Text
Zweihandwaffen								
Bajonett	5 GM	1W4	1W6	x2	—	1 Pfd.	S	—
Saufeder	5 GM	1W6	1W8	x2	—	8 Pfd.	S	Abwehr, siehe Text

Kriegswaffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	GRW[1]	Gewicht[2]	Art[3]	Speziell
Einhandwaffen								
Stockdegen	45 GM	1W4	1W6	x2	—	4 Pfd.	S	—
Zweihandwaffen								
Bardiche	13 GM	1W8	1W10	19–20/x2	—	14 Pfd.	H	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Glefe-Guisarme	12 GM	1W8	1W10	x3	—	10 Pfd.	W	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Hippe	11 GM	1W6	1W8	x3	—	11 Pfd.	H	Abwehr, Entwaffnen, Reichweite, siehe Text
Luzerner Hammer	15 GM	1W10	1W12	x2	—	12 Pfd.	W oder H	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Rabenschnabel	15 GM	1W8	1W10	x3	—	12 Pfd.	W oder H	Abwehr, Reichweite, siehe Text
Fernkampfwaffen								
Chakram	1 GM	1W6	1W8	x2	9 m	1 Pfd.	H	—
Pilum	5 GM	1W6	1W8	x2	6 m	4 Pfd.	S	siehe Text
Pfeil, Flug- (20)	2 GM	—	—	—	siehe Text	3 Pfd.	S	siehe Text
Pfeil, Rauch-	10 GM	—	—	—	—	—	S	siehe Text
Pfeil, stumpf (20)	2 GM	—	—	—	—	3 Pfd.	W	siehe Text

Exotische Waffen	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	GRW[1]	Gewicht[2]	Art[3]	Speziell
Leichte Waffen								
Klingenbrecherdolch	10 GM	1W3	1W4	x2	—	3 Pfd.	S	Entwaffnen, siehe Text
Einhandwaffen								
Falcata	18 GM	1W6	1W8	19–20/x3	—	4 Pfd.	H	—
Kopesh	20 GM	1W6	1W8	19–20/x2	—	8 Pfd.	H	Zu-Fall-bringen
Tempelschwert	30 GM	1W6	1W8	19–20/x2	—	3 Pfd.	H	Mönch, Zu-Fall-bringen
Zweihandwaffen								
Kettenspeer	15 GM	1W4/1W4	1W6/1W6	x2	—	13 Pfd.	H und S	Zu-Fall-bringen
Menschenfänger	15 GM	1	1W2	—	—	10 Pfd.	S	Reichweite, siehe Text
Fernkampfwaffen								
Bumerang	3 GM	1W4	1W6	x2	9 m	3 Pfd.	W	siehe Text
Doppelarmbrust	300 GM	1W6	1W8	19–20/x2	24 m	18 Pfd.	S	—
Lasso	1 SM	—	—	—	—	5 Pfd.	—	siehe Text

1 Grundreichweite
2 Die Gewichtsangaben sind für mittelgroße Waffen. Ein kleine Waffe kostet die Hälfte, eine große Waffe das Doppelte.
3 Eine mit zwei Schadensarten gekennzeichnete Waffe, verursacht beide Arten von Schaden, sollte im Eintrag „und“ stehen, bzw. nur eine Schadensart nach Wahl des Anwenders, wenn im Eintrag „oder“ steht.



Luzerner Hammer: Diese Stangenwaffe hat sowohl einen gezackten Hammerkopf für zerschmetternde Schläge und einen Stachel, um Rüstung zu durchstoßen und abzuziehen. Die meisten Angriffe erfolgen mit dem Hammer. Der lange Schaft erlaubt dem Träger, viel Kraft in seine Schläge zu legen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf deinen KMB, um mittelschwere oder schwere Rüstung mit einem Luzerner Hammer zu zerschmettern.

Menschenfänger: Diese Stangenwaffe besteht aus zwei gebogenen Metallbändern, die sich bei einem Angriff um das Ziel schließen und dir erlauben, eine Kreatur zu fesseln. Ein Menschenfänger ist gebaut, um eine Kreatur einer bestimmten Größe (z.B. Klein oder Mittelgroß) einzufangen, und funktioniert nicht bei Kreaturen der falschen Größe. Führe einen Berührungsangriff aus, um einen Gegner zu treffen und einen Kampfmanöverwurf, um ihn in einen Ringkampf zu verwickeln (du erleidest keinen Malus von –4, weil du nicht beide Hände frei hast). Ein Erfolg bedeutet, dass du und dein Gegner in einen Ringkampf verstrickt sind, du kannst ihn nun bewegen oder im Ringkampf Schaden zufügen. Der Menschenfänger verfügt über 5 Trefferpunkte, Härte 10 und um ihn zu zerbrechen ist ein Stärkewurf gegen SG 26 erforderlich. Wenn du ihn fallen lässt, kann dein Ziel sich mit einer Standard-Aktion selbst befreien.

Pilum: Die Spitze dieses schweren Wurfspeers bricht ab und bleibt in einem Schild stecken, wenn er trifft. Dabei wird der Wurfspeer ähnlich wie Munition zerstört. Wenn du einen Gegner triffst, der einen Schild verwendet, verliert er den RK-Bonus durch seinen Schild, bis er eine Standard-Aktion aufwendet, um die abgebrochene Spitze aus dem Schild zu ziehen.

Pfeil, Flug-: Diese Pfeile haben zur Erzielung einer höheren Reichweite leichte Schäfte und eine besondere Befiederung. Die Grundreichweite eines Flugpfeils steigt um 6 m, wenn er mit einem Langbogen abgeschossen wird und um 3 m bei einem Kurzbogen. Der Flugpfeil verursacht Schaden, als wäre er eine Größenkategorie kleiner.

Pfeil, Rauch-: Dieser Pfeil ist eigentlich ein speziell-geformter Rauchstab, der mit einem Bogen abgeschossen werden kann. Er hinterlässt eine Rauchspur im Flug und erschafft beim Einschlag einen Rauchwürfel mit 1,50 m Kantenlänge. Ansonsten gelten die normalen Werte für einen Pfeil.

Pfeil, stumpf: Diese Pfeile haben abgerundete Holzspitzen. Statt Stichschaden verursachen sie Wuchtschaden. Ein Bogenschütze kann stumpfe Pfeile verwenden, um nicht-tödlichen Schaden mit dem üblichen Malus von –4 wegen der Verwendung einer tödlichen Waffe für nicht-tödlichen Schaden zu verursachen.

Rabenschnabel: Der Rabenschnabel ist eine Stangenwaffe, die große Ähnlichkeit zum Luzerner Hammer aufweist. Der Hammerkopf ist jedoch stumpf und nicht stachelbesetzt, der Stachel ist kräftiger und gebogener. Du greifst in erster Linie mit dem Stachel an und erhältst einen Bonus von +2 auf deinen KMB, um mittelschwere oder schwere Rüstung mit dem Rabenschnabel zu zerschmettern.

Saufeder: Dieser Speer hat eine gedrehte Klinge mit einer metallenen Querstange auf etwa halber Länge. Wenn du eine Saufeder zur Abwehr gegen einen Sturmangriff bereit machst und triffst, erhältst du gegen die betroffene Kreatur bis zu deinem nächsten Zug einen Schildbonus von +2 auf deine RK.

Schlagring: Diese Nahkampfwaffe bedeckt die Knöchel und verstärkt die Wucht von Faustschlägen. Dies erlaubt dir mit waffenlosen Angriffen tödlichen Schaden zu verursachen. Während du einen Schlagring übergestreift hast, kannst du eine Waffe oder anderen Gegenstand in der Hand halten, aber nicht benutzen. Du kannst auch Zauber mit der Komponente Gesten wirken, allerdings muss dir ein Konzentrationswurf gegen SG 10 + Zaubergrad gelingen. Mönche sind geübt im Umgang mit Schlagringen und können ihren waffenlosen Schaden nutzen, wenn sie mit ihnen kämpfen.

Stockdegen: Diese dünne, leichte Klinge ruht in einem hölzernen Behälter, der zugleich als Scheide, wie auch als Versteck dient. Du kannst die Klinge mit einer Schnellen Aktion ziehen (oder als Freie Aktion, falls du über das Talent Schnelle Waffenbereitschaft verfügst). Einem Beobachter muss ein Wahrnehmungswurf gegen SG 20 gelingen, um zu erkennen, dass ein nicht-gezogener Stockdecken eine Waffe ist und kein Spazier- oder Gehstock; der SG sinkt auf 10, sofern der Beobachter mit solch einer Waffe umgehen kann.

Streitsprengel: Diese leichte Keule ist dem gewöhnlichen Weihwasserwedel nachempfunden, mit dem Priester heiliges Wasser sprenkeln. Der Kopf ist hohl und ein metallener Pfropfen steckt knapp darunter. Wenn die Keule eine Kreatur trifft, sprenkelt heiliges Wasser durch winzige Löcher aus dem Kopf der Keule. Kreaturen, die durch heiliges Wasser Schaden nehmen, erleiden 1 Schadenspunkt neben den normalen Auswirkungen eines Treffers mit einer Keule (ein nichtmagischer Streitsprengel kann auf diese Weise einer körperlosen Kreatur Heiligen Schaden durch das Wasser zufügen, selbst wenn die Keule keinen Schaden verursacht. Nach 5 Treffern ist der Streitsprengel leer und muss nachgefüllt werden. Hierfür ist eine Standard-Aktion erforderlich, die Gelegenheitsangriffe provoziert (wie bei der Einnahme eines Trankes). Ein gefüllter Streitsprengel wird üblicherweise mit dem Kopf nach oben getragen, da das heilige Wasser ansonsten ausläuft.

Tempelschwert: Diese schweren, normalerweise von den Wächtern religiöser Plätze genutzten, halbmondförmigen Klingen wirken wie eine Verbindung aus Sichel und Schwert. Bei vielen sind Löcher in die Klinge oder den Knauf gebohrt, wo Glöckchen, Glücksbringer oder andere heilige Schmuckstücke angebracht werden können. Mönche sind geübt im Umgang mit dem Tempelschwert.

Rüstungen

Diese Rüstungen folgen denselben Regeln wie die im *Pathfinder Grundregelwerk* vorgestellten Rüstungen.

Behände Brustplatte: Diese Brustplatte wurde speziell so konstruiert, dass sie dem Träger zusätzliche Beweglichkeit bei verschiedenen Aktivitäten gestattet. Der Rüstungsmalus bei Würfen auf Klettern und Springen beträgt nur –1 (Meisterarbeit und Mithralausführungen dieser Rüstung reduzieren diesen Malus sowie den normalen Malus).

Behänder Plattenpanzer: Dieser Plattenpanzer wurde speziell so konstruiert, dass er dem Träger zusätzliche Beweglichkeit bei verschiedenen Aktivitäten gestattet. Der Rüstungsmalus bei Würfen auf Klettern und Springen beträgt nur –4 (Meisterarbeit und Mithralausführungen dieser Rüstung reduzieren diesen Malus sowie den normalen Malus). Außerdem kann der Träger immer noch mit dem vierfachen seiner Bewegungsrate rennen statt nur des dreifachen.

Bereitschaftsschild, Leichter Holz- oder Stahl-: Dieser leichte Schild ist mit einer Reihe von Lederriemen ausgestattet, die es einem Charakter, der im Umgang mit Schilden geübt ist, erlauben, ihn schnell anzulegen oder auf dem Rücken festzuzurren. Sollte dein Grundangriffsbonus +1 oder höher sein, kannst du einen Bereitschaftsschild während einer Bewegung als Schnelle Aktion an- oder ablegen. Solltest du das Talent Kampf mit zwei Waffen besitzen, kannst du mit einer Hand eine leichte oder einhändige Waffe ziehen und mit der anderen den Schild in derselben Zeit bereit machen, in der du normalerweise eine Waffe ziehst. Solltest du über das Talent Schnelle Waffenbereitschaft verfügen, kannst du den Bereitschaftsschild mit einer Freien Aktion an- oder ablegen.

Gepanzerter Mantel: Dieser widerstandsfähige Ledermantel ist mit eingenähten Metallplatten verstärkt. Er behindert mehr als eine leichte Rüstung und ist weniger effektiv als eine mittlere Rüstung. Sein Vorteil liegt darin, dass man ihn mit einer Bewegungsaktion an- und ablegen kann, es gibt aber keine Möglichkeit, ihn schnell anzulegen. Sollte er über einer anderen Rüstung getragen werden, gelten der jeweils höchste RK-Bonus und der höchste Rüstungsmalus. Der gepanzerte Mantel bringt keinen Nutzen in Kombination mit schwerer Rüstung. Es kommen nur die magischen Effekte der obersten Rüstungsschicht zur Wirkung.

Gesteppter Waffenrock: Diese verbesserte Version des Waffenrocks hat eingenähte Schichten, die Pfeile, Bolzen, Wurfpfeile, Shuriken, Wurfdolche und andere kleine im Fernkampf benutzte Stichwaffen aufhalten sollen. Wenn dich solche Waffen treffen, bleiben sie in den Schichten hängen und verletzen dich nicht. Du besitzt gegen solche Angriffe SR 3/–. Die besonderen Schichten haben aber keine Auswirkungen bei anderen Waffengattungen.

Holzrüstung: Bei dieser Lederrüstung wurden mit Feuer behandelte Holzplättchen über den schützenswerten Stellen aufgenäht. Auch wenn sie nicht so gut ist wie Metallrüstung, bietet diese Rüstung besseren Schutz als die Standard-Lederrüstung. Das Holz verleiht dir im Wasser leichten Auftrieb, so dass der Rüstungsmalus für Würfe auf Schwimmen in dieser Rüstung 0 beträgt.



Gepanzerter Mantel



Behänder Plattenpanzer



Gesteppter Waffenrock



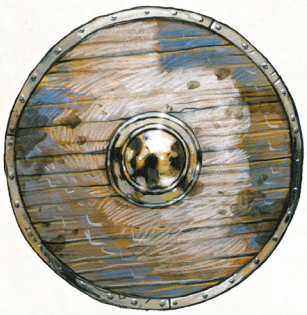
Holzrüstung



Behände Brustplatte



Stählerner Bereitschaftsschild



Hölzerner Bereitschaftsschild

Tabelle 4-2: Rüstungen und Schilde

Rüstung/Schild	Preis	Rüstungs-/ Schildbonus	Max. GE-Bonus	Rüstungsmalus	Chance für arkane Zauberpatzer	Bewegungsrate 9 m	Bewegungsrate 6 m	Gewicht[1]
Leichte Rüstung								
Holzrüstung	20 GM	+3	+3	–1	15 %	9 m	6 m	25 Pfd.
Gesteppter Waffenrock	100 GM	+1	+8	0	10 %	9 m	6 m	15 Pfd.
Mittelschwere Rüstung								
Behände Brustplatte	400 GM	+6	+3	–4	25 %	6 m	4,50 m	25 Pfd.
Gepanzerter Mantel	50 GM	+4	+3	–2	20 %	6 m	4,50 m	20 Pfd.
Schwere Rüstung								
Behänder Plattenpanzer	850 GM	+8	+0	–7	40 %	6 m[2]	4,50 m[2]	55 Pfd.
Schilde								
Bereitschaftsschild, Leichter Holz-	53 GM	+1	—	–2	5 %	—	—	6 Pfd.
Bereitschaftsschild, Leichter Stahl-	59 GM	+1	—	–2	5 %	—	—	7 Pfd.

1 Das angegebene Gewicht ist für Rüstungen, die mittelgroßen Charakteren passen. Bei Rüstungen für kleine Charaktere wird es halbiert, bei großen Charakteren verdoppelt.
2 In einem Behänden Plattenpanzer kann man mit dem Vierfachen seiner Bewegungsrate rennen. Normal: Nur dreifache Bewegungsrate beim Rennen in schwerer Rüstung.

Güter und Dienstleistungen

Abenteurer sind immer auf der Suche nach Ausrüstungsgegenständen, die ihnen Vorteile verschaffen, schließlich hängt ihr Überleben davon ab.

Abenteurerausrüstung

Die folgenden Ausrüstungsgegenstände ergänzen die im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführten Dinge:

Boje, gewöhnliche: Eine Boje wird verwendet, um einen bestimmten Punkt in Seen, Flüssen oder anderen Wasserkörpern zu markieren, so dass du später dorthin zurückkehren kannst. Zu jeder Boje gehören ein Schwimmkörper (meist eine luftgefüllte Blase oder eine versiegelte Kürbisflasche), 60 m Schnur und ein 15-Pfund-Stein, der als Anker dient. Der Schwimmkörper ist üblicherweise in einer gut erkennbaren Farbe gestaltet und zuweilen mit einer kleinen Fahne ausgestattet, um Aufmerksamkeit zu erwecken. Der Anker ist gegenüber den Gezeiten und normalem Wetter recht widerstandsfähig. Er stellt aber keine wirkliche Herausforderung für intelligente Wesen dar, die ihn sabotieren wollen.

Boje, höherwertige: Der hohle, kugelförmige oder ovale Schwimmkörper dieser Boje besteht aus Metall (meist Kupfer). Statt Schnur ist eine Kette an ihr angebracht und der Anker besteht aus Metall. Ansonsten verhält sie sich wie eine gewöhnliche Boje.

Decke: Diese warme Wolldecke ist mit Riemen versehen, so dass man sie zusammenrollen und -binden kann.

Eisennagel: Dieser etwa 30 cm lange eiserne Nagel wird verwendet, um Türen offen oder geschlossen zu halten und Seile beim Klettern zu sichern. Zu hören, wie ein Nagel eingeschlagen wird, erfordert einen Wahrnehmungswurf gegen SG 5.

Faden oder Zwirn: Faden und Zwirn wird als Knäul oder Spule verkauft. Man kann damit Fallen und Alarmvorrichtungen aufstellen, außerdem sind sie wichtige Bestandteile von Wurfhaken und Pfeilen. Faden und Zwirn haben Härte 0, 1 TP und SG 14 gegen Zerreißen.

Giftring: Dieser Ring hat ein winziges Fach unter seiner Oberfläche, welches üblicherweise Gift enthält. Das Fach zu öffnen oder zu schließen ist eine Bewegungsaktion, die einen Wurf auf Fingerfertigkeit gegen SG 20 erfordert, um unbemerkt zu bleiben.

Imkerkleidung: Diese schweren und überlappenden Stoffschichten machen es in Verbindung mit einem weiten Hut und einem dichten, schleierartigen Netz nahezu unmöglich für winzige Kreaturen, Hautkontakt herzustellen. Eine Imkerkleidung halbiert deine Bewegungsrate und verleiht dir SR 10/– gegen Schwärme aus Mini-Kreaturen und SR 5/– gegen Schwärme winziger Kreaturen.

Schiefertafel: Die Ausmaße dieses dünnen Stücks polierten schwarzen Steins, der mit einem hölzernen Rahmen versehen wurde, entsprechen etwa einem größeren Buch. Wenn du etwas mit Kreide auf die Oberfläche geschrieben hast, kannst du es mit einem feuchten Tuch wieder entfernen.

Magnet: Handgroße Magnete sind meist recht schwach und werden hauptsächlich verwendet, um Adamant, Eisen oder Mithral auf kurze Entfernung zu entdecken und zu ziehen. Ein handgroßer Hufeisenmagnet kann bis zu 3 Pfund Eisen an Gewicht heben.

Murmeln: Wie Krähenfüße können Murmeln verwendet werden, um Gegner zu verlangsamen. Ein 2-Pfund-Beutel Murmeln bedeckt einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m. Eine Kreatur, die ein Feld betritt, auf dem Murmeln verstreut sind, muss einen Reflexwurf gegen SG 10 ablegen, oder fällt zu Boden (so vorhanden wird der Stabilitätsbonus gegen Zu-Fall-bringen auf den Rettungswurf addiert). Eine Kreatur, die sich nur mit ihrer halben Bewegungsrate durch ein von Murmeln bedecktes Feld bewegt, hat keine Schwierigkeiten dabei.

Ohrstöpsel: Ohrstöpsel aus wachsüberzogener Baumwolle oder Kork geben dir einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die Gehör erfordern, zugleich aber auch einen Malus von –5 auf gleichartige Wahrnehmungswürfe.

Papier: Ein Blatt gewöhnlichen Papiers misst etwa 27 cm x 18 cm und ist nicht geeignet, um magische Schriftrollen damit anzufertigen. Es hat Härte 0, 1 TP und einen SG zum Zerreißen von 5.

Periskop: Diese 60 cm lange Metallröhre ist an jedem Ende im rechten Winkel gebogen und im Inneren mit Spiegeln ausgestattet – wenn du in das eine Ende blickst, kannst du durch das andere sehen, so dass du sicher um Ecken, über Hindernisse hinweg und in kleine Bereiche, in welche dein Kopf nicht passen würde, blicken kannst. Wenn du ein Periskop benutzt, zählt das Ende als winziges Objekt, so dass es weniger wahrscheinlich ist, dass eine beobachtete Kreatur dich bemerkt – solltest du Volle Tarnung gegen die beobachtete Kreatur haben und das Ende des Periskops sichtbar sein, dann verwende den Größenmodifikator für Winzig statt deines eigenen beim Heimlichkeitswurf. Aufgrund der Unschärfe und Verzerrung durch die Spiegel erleidest du einen Malus von –4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Die Röhre hält einiges aus (Härte 5, TP 2), doch die Spiegel darin sind zerbrechlich (Härte 1, TP 1) und jeder Schaden, der die Härte der Röhre überwindet, betrifft die Röhre und die Spiegel.

Pfeife, Signal-: Du kannst eine Signalpfeife mit einem Wurf auf Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 5 wie ein Signalhorn benutzten. Die Pfeife kann etwa 400 m weit klar gehört werden (Wahrnehmungswurf gegen SG 0). Für jeweils weitere 400 m unterliegen Wahrnehmungswürfe zum Hören der Pfeife einem Malus von –2.

Es gibt auch stumme Pfeifen, die nur von Tieren und anderen Kreaturen mit scharfem Gehör vernommen werden können.

Pulver: Zerriebene Kreide, Mehl und ähnliches ist bei Abenteurern beliebt, weil man damit unsichtbare Kreaturen enttarnen kann. Einen Beutel voll Pulver in ein Feld zu werfen ist ein Angriff gegen RK 5 und enthüllt kurzfristig, ob sich dort eine unsichtbare Kreatur aufhält. Eine effektivere Methode besteht darin, im Rahmen einer vollen Runde Pulver auf einer Oberfläche zu verstreuen und dann nach Fußabdrücken zu suchen.

Rauchglasbrille: Diese Brille hat Linsen aus Rauchglas, welche dich gegen Blickangriffe schützen. Du wirst stets behandelt, als würdest du deinen Blick abwenden und erhältst einen Situationsbonus von +8 auf Rettungswürfe gegen sichtbasierende Angriffe (jeden Angriff, gegen den eine blinde Kreatur immun wäre). Während du die verdunkelten Gläser trägst, erleidest du einen Malus von –4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung und alle deine Gegner werden von dir behandelt, als hätten sie Tarnung (20 % Wahrscheinlichkeit zu verfehlen).

Tabelle 4-3: Güter und Dienstleistungen

Abenteurerausrüstung	Preis	Gewicht
Boje, gewöhnliche	5 SM	16 Pfd.
Boje, höherwertige	10 GM	30 Pfd.
Decke	2 SM	1 Pfd.[1]
Eisennagel	5 KM	1 Pfd.
Faden oder Zwirn (15 m)	1 KM	½ Pfd.
Giftring	+20 GM	—
Imkerkleidung	20 GM	10 Pfd.[1]
Magnet	5 SM	½ Pfd.
Murmeln	1 SM	2 Pfd.
Ohrstöpsel	3 KM	—
Papier (Blatt)	4 SM	—
Periskop	20 GM	4 Pfd.
Pfeife, Signal (oder still)	8 SM (9 SM)	—
Pulver	1 KM	½ Pfd.
Rauchglasbrille	10 GM	—
Reispapier (Blatt)	6 KM	—
Rucksack, Meisterarbeit	50 GM	4 Pfd.[1]
Sanduhr (1 Stunde)	25 GM	1 Pfd.
Sanduhr (1 Minute)	20 GM	½ Pfd.
Sanduhr (6 Sekunden)	10 GM	—
Schiefertafel	1 GM	2 Pfd.
Schmetterlingsnetz	5 GM	2 Pfd.[1]
Schriftrollenbehälter	1 GM	½ Pfd.
Seil, Spinnenseide (15 m)	100 GM	4 Pfd.
Signalhorn	1 GM	2 Pfd.[1]
Stachelweste	10 GM	4 Pfd.
Tätowierung	1 KM–20 GM	—
Truhe, klein	2 GM	25 Pfd.
Truhe, mittelgroß	5 GM	50 Pfd.
Truhe, groß	10 GM	100 Pfd.
Truhe, riesig	25 GM	250 Pfd.
Waffenkordel	1 SM	—
Zelt, klein	10 GM	20 Pfd.[1]
Zelt, mittelgroß	15 GM	30 Pfd.[1]
Zelt, groß	30 GM	40 Pfd.[1]
Zelt, Pavillon	100 GM	50 Pfd.[1]

Besondere Substanzen und Gegenstände	Preis	Gewicht	Herstellungs-SG
Alchemistische Schmiere	5 GM	1 Pfd.	15
Alchemistische Lösung (Phiole)	20 GM	½ Pfd.	20
Alkaliflasche	15 GM	1 Pfd.	20
Blitzpulver	50 GM	—	20
Blutungsstiller	25 GM	—	25
Flüssiges Eis (Flasche)	40 GM	2 Pfd.	25
Gipspulver	5 SM	5 Pfd.	—
Katertrunk	1 GM	—	20
Klingenschutz	40 GM	—	15
Lichtfinder	1 GM	—	10
Magenbalsam	25 GM	½ Pfd.	15
Niespulver (Beutel)	60 GM	2 Pfd.	25
Rauchkugel	25 GM	—	20
Riechsalz	25 GM	—	25
Salmiak (Phiole)	10 GM	1 Pfd.	20
Seuchenschutz (Phiole)	50 GM	—	25
Waffenbeschichtung, Adamant	100 GM	½ Pfd.	25
Waffenbeschichtung, Kaltes Eisen	20 GM	½ Pfd.	20
Waffenbeschichtung, Silber	5 GM	½ Pfd.	20

Werkzeuge und Zubehör für Fertigkeiten	Preis	Gewicht
Abakus	2 GM	2 Pfd.
Alchemistenausrüstung	25 GM	5 Pfd.
Alchemistenlabor, tragbar	75 GM	20 Pfd.
Amboss	5 GM	10–100 Pfd.
Astrolabium	100 GM	6 Pfd.
Balancierstange	8 SM	12 Pfd.
Bärenfalle	2 GM	10 Pfd.
Blasebalg	1 GM	3 Pfd.
Aderlassausrüstung	5 GM	5 Pfd.
Bohrer	5 SM	1 Pfd.
Flaschenzug	2 GM	10 Pfd.
Fußabdruckbuch	50 GM	3 Pfd.
Kartenzeichnerausrüstung	10 GM	2 Pfd.
Kessel	1 GM	5 Pfd.
Kompass	10 GM	½ Pfd.
Porträtbuch	10 GM	3 Pfd.
Reisezauberbuch (leer)	10 GM	1 Pfd.
Säge	4 KM	10 Pfd.
Sextant	500 GM	2 Pfd.
Simulantentasche	25 GM	5 Pfd.
Wahrsagekarten, gewöhnlich	1 GM	½ Pfd.
Wahrsagekarten, hochwertig	25 GM	1 Pfd.
Wahrsagekarten, Meisterarbeit	50 GM	1 Pfd.

Kleidung	Preis	Gewicht
Felle	12 GM	5 Pfd.[1]
Kleidung für heißes Wetter	8 GM	4 Pfd.[1]
Schneeschuhe	5 GM	4 Pfd.[1]
Stollen 5 GM	2 Pfd.[1]	

Tierzubehör	Preis	Gewicht
Hundeschlitten	20 GM	300 Pfd.
Käfig, riesig	60 GM	960 Pfd.
Käfig, groß	30 GM	240 Pfd.
Käfig, klein oder mittelgroß	15 GM	60 Pfd.
Käfig, sehr klein	2 GM	5 Pfd.
Käfig, winzig oder mini	10 GM	2 Pfd.
Tiergeschirr	2 GM	2 Pfd.

Unterhaltung	Preis	Gewicht
Gezinkte Spielkarten	1 GM	1 Pfd.
Gezinkter Würfel, durchschnittlich	10 GM	—
Gezinkter Würfel, überlegen	50 GM	—

1 Diese Gegenstände wiegen ein Viertel des angegebenen Gewichts, wenn sie für kleine Charaktere angefertigt werden. Behälter für kleine Charaktere fassen auch nur ein Viertel der üblichen Menge.

Reispapier: Diese Art von Papier wird aus Reis oder Baumrinde angefertigt. Die Härte beträgt 0, es hat 1 TP und der SG um es zu zerreißen beträgt 2.

Rucksack, Meisterarbeit: Dieser Rucksack verfügt über zahlreiche Taschen, in denen man verschiedene Gegenstände verstauen kann, die vielleicht während eines Abenteuers benötigt werden. Haken gehören ebenfalls zur Ausstattung, an denen man Gegenstände wie Feldflaschen, Beutel oder auch eine zusammengerollte Decke befestigen kann. Er hat gepolsterte Bänder, die über Brust und Taille verlaufen, um das Gewicht besser zu verteilen. Wie ein normaler Rucksack kann der Hauptbehälter 54 l an Material aufnehmen. Wenn du einen meisterhaft gefertigten Rucksack benutzt, wird dein Stärkewert hinsichtlich deiner Tragkapazität um +1 höher behandelt.

Sanduhr: Bei einer gewöhnlichen Sanduhr benötigt der Sand 1 Stunde, um aus der oberen Kammer zu fließen. Es gibt größere und kleinere Zeitmesser für Zeitintervalle bis zu 6 Sekunden.

Schmetterlingsnetz: An einem Ende dieser 1,80 m langen Stange befindet sich ein großer Metallreifen, der von einem dünnen Drahtnetz bedeckt ist. Du kannst es benutzen, um Gegenstände aus Material herauszusieben, die imstande sind, das Netz zu passieren, wie Sand oder Wasser. Du kannst es auch verwenden, um winzige Kreaturen einzufangen, als wäre es ein Netz (Waffe). Bei einem Fehlschlag musst du das Netz aber nicht neu ordnen. Die Stange funktioniert wie das Seil einer Netzwaffe.

Schriftrollenbehälter: Dieser aus Leder oder Holz gefertigte Behälter hält vier Schriftrollen. Du kannst mehr hineinquetschen, doch dann benötigst du eine Volle Aktion statt einer Bewegungsaktion, um eine zu entnehmen. Du musst den Behälter zuerst zerstören, wenn du den Inhalt beschädigen willst (Härte 2 bei Leder oder 5 bei Holz, TP 2, Zerschmettern SG 15). Ein Schriftrollenbehälter ist nicht wasserdicht.

Seil, Spinnenseide: An der Oberfläche nahezu unbekannt, werden Spinnenseidenseile von Goblinsklaven im Dienste der Drow aus den Seidenfäden von Monsterspinnen angefertigt. Daher wird diese Art von Seil in der Regel von Drow verwendet. Kürzere Seilstücke, meist nicht länger als 3 m, werden aber oft auch von Goblins genutzt. Ein Spinnenseidenseil hat 6 TP und kann mittels eines Stärkewurfs gegen SG 25 zerrissen werden.

Signalhorn: Ein Horn zu blasen erfordert einen Wurf auf Auftreten (Blasinstrumente) gegen SG 10, um Signale wie „Angriff!“, „Hilfe!“, „Vorrücken!“, „Rückzug!“, „Feuer!“ oder „Alarm!“ zu übermitteln. Ein Signalhorn kann problemlos bis zu 800 m weit gehört werden (Wahrnehmungswurf gegen SG 0), für jeweils weitere 400 m erleiden Wahrnehmungswürfe um das Horn zu hören einen Malus von –1.

Stachelweste: Dünne Lederstreifen verhindern, dass die zahllosen, kleinen, angelhakenartigen Nadeln, welche die Oberfläche dieser schwarzen Weste bedecken, ihren Träger verletzen. Jede Kreatur, die dich mit einem natürlichen oder waffenlosen Angriff verletzt, während du diese Weste trägst, muss einen Reflexwurf gegen SG 15 schaffen, oder sie nimmt 1 Schadenspunkt. Sollte eine Kreatur dich vollständig verschlucken, nimmt sie je Runde 1 Schadenspunkt, bis sie dich ausspuckt, du fliehen kannst oder stirbst (dann hat auch die Weste so viel Schaden genommen, dass sie keine Bedrohung mehr darstellt). Die Weste kann ohne Rüstung oder über Leichter Rüstung getragen werden.

Tätowierung: Der Preis einer Tätowierung hängt von der Qualität, der Größe und der Zahl der benutzten Farben ab. Eine münzgroße Tätowierung mit blauer Tinte, die während der nächsten zehn Jahr verblasst, kann 1 KM kosten, eine handgroße Tätowierung in Schwarz, die nicht verblasst, 1 SM und eine Tätowierung, welche den ganzen Rücken bedeckt und mehrere Sitzungen erfordert 10 GM. Jede zusätzliche Farbe kostet so viel wie eine einzelne Tätowierung der entsprechenden Größe.

Truhe: Die gewöhnliche Holztruhe kommt in verschiedenen Größen: Klein (54 l, TP 1, Zerschmettern SG 17), Mittelgroß (108 l, TP 15, Zerschmettern SG 23), Groß (162 l, TP 30, Zerschmettern SG 29) und Riesig (216 l, TP 50, Zerschmettern SG 35). Die meisten verfügen über ein einfaches Schloss.

Waffenkordel: Eine Waffenkordel ist eine 60 cm lange Lederschnur, mit der du deine Waffe an deinem Handgelenk befestigst. Solltest du deine Waffe fallen lassen oder entwaffnet werden, kannst du sie mit einer Schnellen Aktion aufnehmen. Sie ist auch nie weiter von dir entfernt als ein benachbartes Feld. Du kannst aber nicht die Waffe wechseln, ohne zuvor die Kordel zu lösen oder zu durchschneiden (Bewegungsaktion oder Angriff, Härte 0, TP 0). Anders als bei einem Beriemten Panzerhandschuh kannst du trotz der Waffenkordel noch immer die Hand benutzen, die herabhängende Waffe könnte aber bei feineren Handlungen stören.

Zelt: Zelte gibt es in unterschiedlichen Größen. Sie können 1–10 Personen aufnehmen. Ein kleines Zelt bietet einer mittelgroßen Kreatur Platz, der Aufbau dauert 20 Minuten. Ein mittelgroßes Zelt bietet zwei Kreaturen Platz und der Aufbau dauert 30 Minuten. Ein großes Zelt fasst vier Kreaturen und benötigt 45 Minuten, ein Pavillon zehn Kreaturen und erfordert 90 Minuten (zwei kleine Kreaturen zählen als eine mittelgroße Kreatur und eine große Kreatur als zwei mittelgroße). Ein Pavillon ist groß genug, um ein kleines Feuer in der Mitte zu erlauben. Ein Zelt abzubauen und zusammenzupacken dauert halb so lange wie der Aufbau.

Besondere Substanzen und Gegenstände

Jede dieser Substanzen kann von einem Charakter mit der Fertigkeit Handwerk (Alchemie) hergestellt werden.

Alchemistische Schmiere: Jeder Topf dieses zähen schwarzen Schleims reicht aus, um eine mittelgroße oder zwei kleine Kreaturen zu bedecken. Wenn du dich selbst mit Alchemistischer Schmiere bedeckst, erhältst du einen alchemistischen Bonus von +5 bei Würfen auf Entfesselungskunst, bei Kampfmanöverwürfen, um einem Ringkampf zu entkommen und auf die KMV, um zu vermeiden, in einen Ringkampf verstrickt zu werden. Der Bonus hält 4 Stunden lang an, bzw. solange, bis die Schmiere abgewaschen wird.

Alchemistisches Lösungsmittel: Dieses blubbernde purpurne Gel zerfrisst Klebstoffe. Jede Phiole kann ein Feld von 1,50 m x 1,50 m abdecken. Es zerstört normale Klebstoffe (z.B. Teer, Baumharz oder Klebstoff) in einer Runde, benötigt aber 1W4+1 Runden bei stärkeren Klebstoffen (z.B. Verstrickungsbeuteln, Spinnennetzen, usw.). Es hat keine Auswirkungen bei magischen Klebstoffen wie *Ewiger Leim*.

Alkaliflasche: Diese beißende Flüssigkeit reagiert mit den natürlichen Säuren eines Schlicks. Du kannst eine Alkaliflasche als Wurfwaffe mit Flächenwirkung schleudern, die Grundreichweite beträgt 3 m. Gegen andere Kreaturen als Schlicke funktioniert sie wie eine normale Säureflasche. Gegen Schlicke und andere



Käfig



Kompass



Zelt



Sanduhr



Decke



Schneeschuhe



Gezinkte Spielkarten



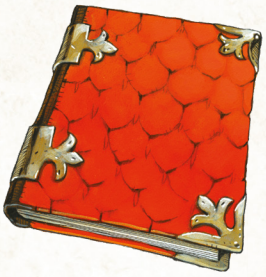
Gezinkter Würfel



Giftring



Schriftrollenbehälter



Reisezauberbuch



Tragbares Alchemistisches Labor

säurebasierende Kreaturen verursacht eine Alkaliflasche doppelten Schaden.

Blitzpulver: Dieses raue graue Pulver entzündet sich und verbrennt nahezu sofort, wenn es mit einer Flamme in Kontakt kommt, gerieben wird oder einfacher Krafteinwirkung ausgesetzt wird, z.B. indem es mit einer Standard-Aktion auf den Boden geworfen wird. Kreaturen innerhalb von 3 m sind für 1 Runde blind (Zähigkeit gegen SG 13 negiert).

Blutungsstiller: Diese schleimige, rosafarbene Substanz hilft bei der Behandlung von Wunden. Eine Anwendung verleiht dir einen alchemistischen Bonus von +5 auf Heilkunde für Erste Hilfe und die Behandlung von Wunden, die durch Krähenfüße verursacht wurden, sowie bei tödlichen Verletzungen. Eine Anwendung Blutungsstiller beendet eine Blutung, als wäre dir ein Heilkundewurf gegen SG 15 gelungen. Wenn du tödliche Verletzungen behandelst, zählt eine Anwendung wie eine Anwendung einer Heilertasche, du erhältst ferner den Bonus von +5.

Flüssiges Eis: Diese kristallblaue Flüssigkeit ist auch bekannt als „Alchemisten- Eis“. Wenn das versiegelte Gefäß geöffnet wird, beginnt sich die Flüssigkeit zu verflüchtigen. Innerhalb der nächsten 1W6 Runden kannst du damit eine Flüssigkeit gefrieren lassen oder einen Gegenstand mit einer dünnen Schicht Eis überziehen. Du kannst Flüssiges Eis auch als Wurfwaffe mit Flächenschaden verwenden. Ein direkter Treffer verursacht 1W6 Punkte Kälteschaden, Kreaturen innerhalb von 1,50 m vom Aufschlagpunkt nehmen 1 Punkt Kälteschaden.

Gipspulver: Dieses trockene weiße Pulver wird mit Wasser zu einer Paste gemischt, welche in einer Stunde verhärtet. Man kann damit Abdrücke von Fußabdrücken oder Wandschnitzereien nehmen, Lücken und Risse in Wänden verstopfen oder es über einem Stoffstreifen anbringen, um einen Gips für einen gebrochenen Knochen herzustellen. Verhärteter Gips hat Härte 1 und 5 TP pro 3 cm Dicke. Ein 5 Pfund-Topf kann 1,50 cm² Fläche mit einer Schicht von 3 cm bedecken, fünf mittelgroße Unterarme oder Unterschenkel eingipsen, bzw. zwei ganze Arme oder Beine.

Katertrunk: Dieses bei jungen Schönlingen und anderen bedeutenden Persönlichkeiten beliebte, kristalline Pulver ähnelt Salz. Bei Vermengung mit Wasser erzeugt es eine zischende Mischung, die binnen 10 Minuten nach der Einnahme die Folgen eines Katers beseitigt.

Klingenschutz: Dieses klare Harz schützt eine Waffe für 24 Stunden vor schädigenden Angriffen durch Schlicke, Rostmonster und dergleichen, die Waffen korrodieren oder schmelzen. Ein Topf kann eine Zweihandwaffe, zwei Einhand- oder Leichte Waffen oder 50 Geschosse bedecken. Das Auftragen dauert eine Volle Runde. Wenn du die Waffe in Wasser oder ähnliche Flüssigkeit tauchst, wird der Klingenschutz abgewaschen.

Lichtfinder: Diese handgroße Metallplatte ist mit einer dünnen Schicht aus lichtempfindlicher Paste überzogen. Wenn sie Licht ausgesetzt wird, dunkelt die Paste ab und wird undurchsichtig,

dies ist abhängig von der Stärke des Lichts. Helles Licht lässt die Paste in 1 Runde völlig dunkel werden, normales Licht in 3 Runden, schwaches Licht in 10 Runden. Sie wird hauptsächlich von Kreaturen mit Dunkelsicht verwendet, die feststellen wollen, ob in letzter Zeit jemand mit einer Lichtquelle einen Bereich durchquert hat. Die Platte wird normal in dicke Stoffschichten verpackt, um zu vermeiden, dass unbeabsichtigter Kontakt mit Licht die Paste ruiniert.

Magenbalsam: Diese süße und wunderbar schmeckende blaue Flüssigkeit ruft ein Gefühl von Wärme und Behaglichkeit hervor. Der Sirup legt sich auf deine Magenwände und macht es dir schwerer, Unwohlsein zu erliegen. Für die Dauer 1 Stunde nach Einnahme des Magenbalsams, erhältst du einen alchemistischen Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die bei dir ansonsten Übelkeit hervorrufen oder dich kränkeln lassen würden.

Niespulver: Dieses raue gelblich-rote Pulver ist eine Waffe mit Flächenwirkung, welche unkontrollierbares Niesen für 1W4+1 Runden verursacht. Wer sich auf dem Feld des Einschlages befindet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 schaffen, um dem Pulver zu widerstehen, während diejenigen auf den benachbarten Feldern Zähigkeitswürfe gegen SG 8 schaffen müssen. Von Niespulver betroffene Kreaturen müssen für die Dauer der Wirkung jede Runde einen Zähigkeitswurf gegen 10 schaffen, andernfalls sind sie bis zum nächsten Zug wankend.

Rauchkugel: Diese kleine Tonkugel enthält zwei alchemistische Substanzen, die durch eine dünne Barriere getrennt werden. Wenn du die Kugel zerbrichst, vermischen sich die Substanzen und füllen einen Bereich von 1,50 m x 1,50 m mit einer Wolke übel riechenden, ansonsten aber harmlosen Rauchs, der sich nach 1 Runde wieder verflüchtigt. Du kannst eine Rauchkugel mit einem Berührungsangriff im Fernkampf werfen, die Grundreichweite ist 3 m.

Riechsalz: Diese scharf riechenden grauen Kristalle lassen Leute, die sie einatmen, das Bewusstsein zurückerlangen. Riechsalz gestattet einen neuen Rettungswurf gegen einen Zauber oder Effekt, welcher dich bereits hat bewusstlos oder wankend werden lassen. Solltest du Riechsalz ausgesetzt werden, während du stirbst, wirst du sofort wach und bist wankend, musst aber immer noch Stabilisierungswürfe jede Runde ablegen; sollte du eine Standard-Aktion oder eine andere anstrengende Tätigkeit ausüben, nimmst du im Anschluss einen Schadenspunkt und wirst wieder bewusstlos. Ein Behälter mit Riechsalz kann dutzende Male eingesetzt werden, wenn er jedes Mal wieder verschlossen wird, andernfalls verflüchtigt sich sein Inhalt innerhalb einiger Stunden.

Salmiak: Dieses Reagens wird normalerweise in Form kleiner salziger Kügelchen in einem trockenen Behälter aufbewahrt, kann aber auch mit Wasser vermischt und sicher eingelagert werden. Salmiak neutralisiert Säuren – eine Phiole mit Kügelchen oder eine Flasche mit flüssigem Salmiak genügt, um 27 l Säure binnen 1 Minute zu neutralisieren, so dass man sie sicher berühren kann. Dies ist natürlich meist nicht schnell genug, um den Schaden durch eine geworfene Säureflasche oder die Verdauungssäfte im Magen eines großen Monsters zu neutralisieren. Die Dämpfe von Salmiak sind leicht irritierend für Augen, Nase und Mund und verursachen für 1W4 Runden Übelkeit, wenn man ihnen zu nahe kommt (Zähigkeit gegen SG 10 negiert).

Seuchenschutz: Wenn du eine Phiole dieses übelriechenden, milchigen Tonikums zu dir nimmst, erhältst du für die nächste Stunde einen alchemistischen Bonus von +5 auf Rettungswürfe gegen Krankheiten. Solltest du bereits infiziert sein, kannst du zwei Rettungswürfe ohne den Bonus an diesem Tag machen und das bessere Ergebnis verwenden.

Waffenbeschichtung: Diese alchemistischen Pulver sind recht klebrig. Wenn du sie über eine Waffe streust und diese dann für 1 Runde über eine heiße Flamme hältst, schmilzt das Pulver und bildet einen temporären Überzug über der Waffe. Die Beschichtung verleiht der Waffe die Fähigkeit, eine Art von Schadensreduzierung wie z.B. Adamant, Kaltes Eisen oder Silber zu überwinden. Sie bleibt wirksam, bis dir ein Angriff gelungen ist. Jede Anwendung kann eine Waffe überziehen oder bis zu 10 Geschosse. Nur eine Beschichtung kann auf eine Waffe gleichzeitig angewendet werden, Waffen aus einem speziellen Material wie z.B. Adamant können aber mit einer anderen Beschichtung wie z.B. Silber behandelt werden und zählen für den ersten Treffer, als bestünden sie aus beiden Materialien.

Werkzeuge und Zubehör für Fertigkeiten

Diese Gegenstände sind nützlich für Charaktere mit bestimmten Fertigkeiten und Klassenmerkmalen:

Abakus: Diese Gerätschaft hilft dir bei mathematischen Berechnungen.

Aderlassausrüstung: Dieses standfeste Keramikgefäß hat einen schweren Deckel, in den einige kleine Luftlöcher gebohrt wurden. Es ist normalerweise zur Hälfte mit Wasser gefüllt und enthält vier ausgewachsene Blutegel, jeder etwa 15 cm lang. Eine Aderlassausrüstung verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Heilkunde um Vergiftungen zu heilen. Ein zum medizinischen Aderlass genutzter Blutegel kann 6 Monate ohne Nahrung überleben.

Alchemistenausrüstung: Ein Alchemist mit einer Alchemistenausrüstung hat alle Materialkomponenten zur Hand, die er für seine Extrakte, Mutagene und Bomben benötigt, Komponenten mit spezifischen Kosten ausgenommen. Die Ausrüstung gibt keinen Bonus bei Würfen auf Handwerk (Alchemie).

Alchemistenlabor, tragbar: Diese Kompaktversion eines Labors liefert einen Situationsbonus von +1 bei Würfen auf Handwerk (Alchemie).

Amboss: Auch wenn die Größe eines Amboss davon abhängt, was auf ihm geschmiedet wird, haben alle eine gemeinsame Form und Bauweise. Der Amboss eines Grobschmiedes ist in der Regel schwerer und größer (100 Pfund) als der eines Hufschmiedes (50 Pfund), welche beide viel größer sind als der Amboss eines Gold- oder Silberschmiedes (10 Pfund). Ohne einen richtigen Amboss sind viele Metallarbeiten nicht möglich.

Astrolabium: Diese Gerätschaft besteht aus einer flachen Scheibe, auf der zwei weitere Scheiben befestigt sind. Diese rotieren um eine zentrale Achse, so dass sie sich für Tage drehen und bewegen können. Die untere Scheibe steht für den Längengrad des Benutzers, während die obere Scheibe den Himmel repräsentiert und mit astronomischen Zeichen beschriftet ist. Jedem kann beigebracht werden, ein Astrolabium in der Nacht zu benutzen, um Datum und Zeit festzustellen (dies dauert 1 Minute). Ein Astrolabium verleiht einen Situationsbonus von +2 bei Würfen auf Wissen (Geographie) und Überlebenskunst, um sich in der Wildnis zu orientieren, sowie auf Beruf (Seefahrer), um sich auf dem Meer zu orientieren.



Seuchenschutz | Alchemistisches Lösungsmittel | Magenbalsam | Flüssiges Eis | Klingenschutz | Alkaliflasche | Alchemistische Schmiere

Balancierstange: Diese flexiblen Stangen haben eine Länge zwischen 4,50 m und 6 m. Wenn sie richtig benutzt werden, helfen sie dir dabei, deine Balance zu bewahren, wenn du schmale Pfade beschreitest oder auf Seilen balancierst. Die Verwendung einer Balancierstange verleiht dir einen Situationsbonus von +1 auf Akrobatikwürfe, um schmale Übergänge zu beschreiten.

Bärenfalle: Auch wenn sie eigentlich dazu gedacht ist, große Tiere zu fangen, kann eine Bärenfalle auch benutzt werden, um Humanoide oder Monster zu fangen. Die Kiefer der Falle sind mit einer Kette verbunden, welche wiederum mit einem Stachel verbunden ist, der in den Boden gestoßen wird, um zu verhindern, dass das Opfer einfach davon kriecht. Um die Kiefer aufzubiegen oder den Stachel aus dem Boden zu ziehen, ist ein Stärkewurf gegen SG 20 erforderlich.

BÄRENFALLE **HG 1**

Typ mechanisch; **Wahrnehmung** SG 15;
Mechanismus ausschalten SG 20

EFFEKTE

Auslöser Ort; **Rücksetzer** manuell

Effekt Nahkampfangriff +10 (2W6+3); die gezahnten Kiefer schließen sich um den Knöchel der Kreatur und halbieren ihre Bewegungsrate oder halten sie fest, falls die Falle an einem massiven Gegenstand befestigt ist. Die Kreatur kann mit einem Wurf auf Mechanismus ausschalten gegen SG 20, Entfesselungskunst gegen SG 22 oder Stärke gegen SG 26 entkommen.

Blasebalg: Blasebälge sind nützlich, um Feuer zu entfachen und liefern einen Situationsbonus von +1 auf passende Würfe auf Überlebenskunst.

Bohrer: Ein Bohrer kann ein Loch mit einem Durchmesser von 2,50 cm in Stein, Holz oder Metall mit einer Standard-Aktion bohren. Härtere Materialien nutzen den Bohrer schneller ab oder lassen ihn brechen. Um das Geräusch eines Bohrers zu hören, ist ein Wahrnehmungswurf gegen SG 15 erforderlich.

Flaschenzug: Dieser einfache Flaschenzug liefert, sofern er richtig befestigt wurde, einen Situationsbonus von +5 auf Stärkewürfe, um schwere Objekte anzuheben. Den Flaschenzug zu befestigen nimmt 1 Minute in Anspruch.

Fußabdruckbuch: Dieses 50-Seiten-Buch enthält genaue Zeichnungen verschiedener üblicher Spuren von Tieren, Humanoiden und Monstern sowie Bemerkungen hinsichtlich Schrittweite und -tiefe und dergleichen. Das Buch verleiht dir einen Situationsbonus von +2, um Tiere mittels ihrer Spuren identifizieren zu können. Humanoide, welche Schuhe tragen, sind aber nur schwer oder unmöglich zu identifizieren. Auch wenn das Buch dir nicht dabei hilft, Individuen zu erkennen, kann es dir doch dabei helfen, den Fußabdruck eines Ogers von dem eines Trolls zu unterscheiden, oder die Spuren eines Elfen von denen eines Orks. Fußabdruckbücher können sich regional voneinander im Inhalt unterscheiden, je nachdem, welche Kreaturen es vor Ort gibt.

Kartenzeichnerausrüstung: Dieses kleine Ausrüstungspaket enthält eine einfache Schieferplatte, in die ein Raster eingeritzt ist, sowie verschiedenfarbige Kreidestücke. Jeder, der diese Ausrüstung zum Kartenzeichnen verwendet, erhält einen Situationsbonus von +2 auf Überlebenskunstwürfe, um zu vereiteln, dass er sich verirrt.

Kessel: Dieser eiserne Topf könnte über einen Griff verfügen, an dem man ihn über ein Feuer hängen kann, doch die Reiseversion hat meist drei oder vier Füße, um über einem Feuer zu stehen. In den Topf passt etwa vier Liter Flüssigkeit, er kann zum Kochen, Tränke brauen und dergleichen verwendet werden.

Kompass: Ein gewöhnlicher Kompass, der zum magnetischen Nordpol zeigt, verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Überlebenskunstwürfe, um zu vermeiden, dass du dich verirrst. Er kann denselben Bonus auf Wissen (Höhlenkunde) geben, wenn du unter der Erde unterwegs bist.

Porträtbuch: Dieses 100-Seiten-Buch enthält Zeichnungen der Gesichter männlicher und weiblicher Elfen, Gnome, Halb-Elfen, Halb-Orks, Halblinge, Menschen und Zwerge. Indem er das passende Porträt wählt und Haare, Bart oder andere Einzelheiten wie Grübchen oder Narben hinzufügt, kann selbst ein schlechter Künstler ein Bild mit passabler Ähnlichkeit mit einer bestimmten Person erschaffen – wie z.B. ein Inquisitor, der ein Suchplakat einer halb-elfischen Hexe erstellt.

Reisezauberbuch (leer): Ein Reisezauberbuch ist leichter und

weniger hinderlich als sein normalgroßes Gegenstück. Es hat 50 Seiten.

Säge: Du kannst eine Säge zwischen einer Tür und ihrem Rahmen ansetzen, um hölzerne Bolzen oder Stangen zu zersägen. Dabei verursachst du mit einer Vollen Aktion in einer Runde 5 Schadenspunkte plus deinen Stärke-Modifikator bei dem angesägten Gegenstand. Das Geräusch der Säge wahrzunehmen erfordert einen Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 10. Sägen, die benutzt werden, um auf Flüssen Eis zu schneiden, haben an einem Ende eine Spitze, um vor dem Sägen die Eisdecke zu durchstechen.

Sextant: Ein Sextant wird verwendet, um deinen Längengrad festzustellen. Er verleiht dir einen Situationsbonus von +4 auf Überlebenskunstwürfe, um dich an der Oberfläche zu orientieren.

Simulantentasche: Diese kleine Holzschachtel enthält viele winzige Fächer, die mit nützlichen Gegenständen gefüllt sind, wenn du eine Krankheit vortäuschen willst, sowie ein Referenzbuch, in dem du die üblichen Symptome der gefürchteteren Ansteckungskrankheiten aufgelistet findest. Die Ausrüstung enthält falsche Pusteln, Pillen, die dir Schaum vor den Mund treten lassen, und Kräutermixturen, die Fieber oder Erbrechen hervorrufen usw.. Die Verwendung der Simulantentasche verleiht dir einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitswüfe für Verkleiden, um Krankheiten vorzutäuschen. Die Ausrüstung enthält genug Material für 10 Anwendungen.

Wahrsagekarten: Diese bebilderten Karten werden üblicherweise von jenen benutzt, die im Einklang mit der Geisterwelt sind und die Zukunft vorhersagen – und von Betrügern, die den leicht zu Täuschenden oder Verzweifelten ihr Geld abnehmen. Gewöhnliche Karten sind nur mit einfachen Zeichnungen versehene Pergamentfetzen oder Holzplättchen, während Karten guter Qualität in der Regel haltbare Holzplättchen mit farbigen Bildern sind. Sie können als Fokus für den Zauber *Vorahnung* genutzt werden und geben einen Situationsbonus von +1 bei Würfen auf Beruf (Wahrsager), Beruf (Medium) und dergleichen. Meisterhaft gearbeitete Karten können aus Holz, Elfenbein oder sogar Metall hergestellt und mit gemalten oder geschnitzten Bildern versehen sein, werden zudem oft auch mit Goldeinlagen und kleinen Edelsteinen verziert. Sie können wie Karten guter Qualität benutzt werden, der Situationsbonus steigt sogar auf +2.

Kleidung

Die folgenden Gegenstände können andere Arten von Kleidung ergänzen:

Felle: Tierfelle sind die Grundform jeder Schutzkleidung gegen Kälte und halten ihren Träger warm. Wenn du genug Felle trägst, um deinen Körper zu bedecken, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen kaltes Wetter. Dies ist nicht kumulativ mit Boni, die du über deine Fertigkeit Überlebenskunst erhältst.

Kleidung für heißes Wetter: Wenn du deinen Körper von Kopf bis Fuß mit hellen, luftigen Stoffen bedeckst, hält dich dies kühler als wenn du deine Haut entblößt. Diese Kleidung besteht normalerweise aus einer Leinenrobe und entweder einem Turban oder loser Kopfbekleidung und einem Schleier. Sie bietet einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe gegen warmes oder heißes Wetter. Dies ist nicht kumulativ mit Boni, die du über deine Fertigkeit Überlebenskunst erhältst.

Schneeschuhe: Diese hölzernen Rahmen mit straff gespannten Netzen aus Seil oder Sehnen werden unter den Füßen befestigt, um dein Gewicht besser auf dem Schnee zu verteilen. Du brichst weniger leicht durch die Schneekruste, so dass du auch leichter gehen kannst. Schneeschuhe reduzieren den Malus um 50 %, wenn du dich durch hohen Schnee bewegst. So kostet dich z.B. die Fortbewegung über 1 Feld Schnee normalerweise 2 Felder deiner Bewegungsrate (1 zusätzliches Feld), wenn du jedoch Schneeschuhe verwendest, kostet es dich nur 1,5 Felder.

Stollen: Stollen sind Dornen oder Haken, die an den Schuhsohlen befestigt werden, um dir besseren Halt auf dem Boden zu verleihen. Sie reduzieren den Malus bei Fortbewegung über glitschiges Gelände um 50 % – z.B. kostet dich die Fortbewegung über 1 Feld Eis normalerweise 2 Felder deiner Bewegungsrate, wenn du jedoch Stollen verwendest, kostet es dich nur 1,5 Felder. Stollen beschädigen gearbeitete Fußböden.

Tierzubehör

Hundeschlitten: Dieser Schlitten ist mehrere Fuß lang und wird von einer Gruppe ausgebildeter Hunde über Eis und Schnee gezogen. Die meisten Schlitten haben am Ende einen Platz, auf dem der Schlittenlenker stehen kann. Ein Hundeschlitten kann maximal eine Last tragen, die der kombinierten Tragkapazität der Schlittenhunde entspricht.

Käfig: Diese sicheren, tragbaren Behältnisse werden benutzt, um Kreaturen gefangen zu halten – üblicherweise Tiere, doch ein Käfig ausreichender Größe kann alles halten. Käfige werden aus Eisen, Holz oder Bambus angefertigt, abhängig von den örtlichen Gegebenheiten und verfügbaren Materialien.

Tiergeschirr: Dieses Geschirr aus Leder oder Hanf erlaubt es dir, ein domestiziertes Tier unter Kontrolle zu halten. Für die meisten Haustiere wie Katzen, Hunde, Pferde oder Ochsen gibt es Tiergeschirre auf den meisten Märkten zu erwerben. Außerdem kann ein Tiergeschirr für fast jede Kreatur angefertigt werden.

Unterhaltungsgegenstände

Manche Abenteurer suchen immer nach Möglichkeiten, bei Spielen und beim Glücksspiel zu betrügen.

Gezinkte Spielkarten: Egal ob geknickt, farbig markiert oder zerkratzt, gezinkte Karten erlauben einem informierten Nutzer genau zu erkennen, welchen Wert die Karte hat, indem er ihre Rückseite betrachtet. Um gezinkte Karten zu erkennen, ist ein Wahrnehmungswurf gegen SG 25 erforderlich.

Gezinkter Würfel: Die meisten gezinkten Würfel haben ein ungleichmäßig verteiltes Gewicht, ihr Schwerpunkt liegt der gewünschten Zahl gegenüber. Du kannst solche Würfel mit einem Wurf auf Schätzen oder Wahrnehmung gegen SG 15 erkennen. Bei höherwertigen Würfeln liegt der SG zwischen 20 und 30.



5 Zauber



Angelockt von der Aussicht auf frische Beute, brach ein Knäuel aus Schlangenköpfen aus den Wellen hervor. Ihre schuppigen Hälse schabten kreischend aneinander, so als ob Stahl auf Stein treffen würde. Der Geruch von Tod und Meeresgrund umfing den Felsvorsprung, auf dem Seoni stand. Zu ihrer Rechten vernahm sie Valeros' schnell leiser werdenden Schrei, als einer der massiven Köpfe der Bestie ihn mit einem Schwung zur Seite in Richtung der Felsen schleuderte.

Seoni schaute nicht einmal hin. Der Zauberspruch musste vollendet werden und Valeros würde erst in ein paar Sekunden aufschlagen. Sie hatte noch genügend Zeit.

Zauber

Neben den Zaubern, welche im *Pathfinder Grundregelwerk* aufgeführt sind, warten zahllose weitere mystische Entdeckungen und geheime Tricks arkaner und göttlicher Zauberkundiger darauf, gefunden zu werden. Die folgenden Listen geben einen Überblick über alle neuen Zauber in diesem Buch, unterteilt nach Klassen. Achte bitte darauf, dass die Listen – mit Ausnahme der des Antipaladins – wirklich nur die neuen Zauber aufführen, die in diesem Buch dargestellt werden. Ein *M* oder *F* am Ende des Zaubernamens in den Zauberlisten gibt eine Material- oder Fokuskomponente an, welche für gewöhnlich nicht in einem Beutel für Materialkomponenten vorhanden ist.

Komplette Zauberlisten: Die kompletten Zauberlisten für die Zauber wirkenden Basisklassen in diesem Buch findest du in Kapitel 2 am Ende der Beschreibung der jeweiligen Klasse. Beachte bitte, dass Mystiker im *Pathfinder Grundregelwerk* dieselbe Zauberliste wie Kleriker verwenden.

Reihenfolge: In den Zauberlisten und den Kurzbeschreibungen darin sind die Zauber in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. 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 auf Effekte, die eine Anzahl von Trefferwürfeln von Kreaturen betreffen, synonym mit dem Begriff „Charakterstufen“ verwendet. Kreaturen, die ihre Trefferwürfel nur aufgrund ihres Volkes und 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.

Alchemistenformeln

Alchemistenformeln des 1. Grades

Ameisenstärke: Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur.
Auge des Bombenwerfers: Erhöht die Reichweite geworfener Waffen; Angriffe +1.
Geruchlosigkeit: Ziel kann nicht mittels Geruchssinn aufgespürt werden.
Geschärfte Sinne: Erhalte +2 auf Wahrnehmungswürfe und Dämmersicht.
Handwerkers Glück: Ziel erhält +5 auf Handwerkswürfe.
Hauch der See: Deine Schwimmbewegungsrate steigt auf 9 m.
Steinfaust: Deine unbewaffneten Hiebe sind tödlich.

Alchemistenformeln des 2. Grades

Alchemistische Aufteilung: Erhalte die Vorzüge eines Trankes, ohne ihn zu trinken.
Feuerspeien: Atme beliebig oft einen Flammenkegel aus.
Hauch der Elemente: Erhalte einen Berührungsangriff mit Energieschaden.
Schwarm ausspeien: Erzeugt einen Spinnenschwarm, der für dich kämpft.
Trank in Gift verwandeln: Trinke einen Trank und speie Gift auf eine Waffe.
Verhalten durchschauen: 10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung.

Alchemistenformeln des 3. Grades

Absorbierende Hand: Zauberkundige absorbiert einen Gegenstand für 1 Tag/Stufe.
Bluthund: Der Zauberkundige erhält die Besondere Fähigkeit Geruchssinn.
Dornenhaut: Angreifer erhalten 1W6+1 Schaden/Stufe.
Drakonisches Reservoir: Ziel kann Energieschaden absorbieren und Nahkampfangriffe damit verstärken.
Elementaraura: Erzeugt eine Energieaura um dich herum.
Elixier verstärken: Elixier oder Trank wird ausgedehnt oder verstärkt.
Gedanken suchen: Entdeckt die Gedanken denkender Wesen.

Alchemistenformeln des 4. Grades

Detonation[M]: Verursacht 1W8/Stufe Energieschaden gegen alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m.
Drachenodem: Verleiht dir die Odemwaffe eines Drachen.
Flüssige Gestalt: Das Ziel erhält SR 10/Hiebwaffen, die Fähigkeit, Wasser zu atmen, und Reichweite steigt um 3 m.
Universalformel[M]: Funktioniert wie ein beliebiges Extrakt der 3. Stufe oder niedriger.

Alchemistenformeln des 5. Grades

Belebende Transformation[M]: Erhalte neue Kraft, wenn du kurz vor dem Tod stehst.
Der Zeit entrinnen[M]: Versetzt dich zeitweilig in Stasis.
Planare Anpassung: Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene.
Verzögerte Wirkung: Extrakt wirkt erst dann, wenn du es willst.

Alchemistenformeln des 6. Grades

Zwillingsgestalt: Erzeugt ein kontrollierbares Double.

Antipaladinzauber

Antipaladinzauber des 1. Grades

Befehl: Ein Ziel befolgt den erteilten Befehl 1 Runde lang.
Furcht auslösen: Eine Kreatur mit 5 oder weniger TW flieht 1W4 Runden lang.
Gift entdecken: Entdeckt Gifte in einer Kreatur oder einem Gegenstand.
Leichte Wunden verursachen: Berührung verursacht 1W8 Schaden +1/Stufe (max. +5).
Magie lesen: Du kannst Schriftrollen und Zauberbücher lesen.

Magische Waffe: Waffe erhält einen Bonus von +1.
Monster herbeizaubern I: *(Nur böse Kreaturen)* Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Schutz vor Gutem/Ordnung: +2 auf die RK und Rettungswürfe, zusätzlicher Schutz gegen die gewählte Gesinnung.
Selbstverkleidung: Verändert dein Aussehen.
Totenglocke: Tötet sterbende Kreaturen; du erhältst 1W8 temporäre TP, +2 auf ST und +1 Stufe.
Unheil: Ein Ziel erhält –2 auf Angriffs-, Schadens-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe.
Verfluchen: Feinde erhalten –1 auf Angriffswürfe und Rettungswürfe gegen Furcht.
Wasser entweihen[M]: Erzeugt unheiliges Wasser.

Antipaladinzauber des 2. Grades

Bärenstärke: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf ST.
Blind- oder Taubheit verursachen: Macht ein Ziel blind oder taub.
Dunkelheit: Übernatürliche Schatten in einem Radius von 6 m.
Dunkelsicht: Du kannst in absoluter Dunkelheit 18 m weit sehen.
Erschrecken: Verängstigt Kreaturen mit weniger als 6 TW.
Gesinnung verbergen: Verbirgt eine Gesinnung 24 Stunden lang.
Monster herbeizaubern II: *(Nur böse Kreaturen)* Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Oppositionsresistenz: Schützt eine Kreatur vor Angriffen, die auf der Gesinnung basieren.
Ort entweihen[M]: Erfüllt einen Bereich mit negativer Energie, die untote Kreaturen stärkt.
Person festhalten: Lähmt einen Humanoiden für 1 Runde/Stufe.
Pracht des Adlers: Ziel erhält 1 Min./Stufe +4 auf CH.
Unsichtbarkeit: Ziel ist 1 Min./Stufe oder bis es angreift unsichtbar.
Stille: Negiert Geräusche in einem Radius von 6 m.

Antipaladinzauber des 3. Grades

Ansteckung: Infiziert Ziel mit ausgewählter Krankheit.
Fluch: –6 auf einen Attributswert; –4 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe oder 50 % Chance bei jeder Aktion, diese zu verlieren.
Mächtige Magische Waffe: +1/4 Stufen (max. +5).
Magie bannen: Beendet einen Zauber oder magischen Effekt.
Mittelschwere Wunden verursachen: Berührungsangriff, 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +10).
Monster herbeizaubern III: *(Nur böse Kreaturen)* Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Rüstung entweihen: Wie *Rüstung weihen*, aber Ziel erhält SR 5/Gutes, wenn es Niederstrecken oder Richtspruch anwendet.
Schutzkreis gegen Gutes/Ordnung: Wie der Zauber *Schutz*, aber in einem Radius von 3 m und 10 Min./Stufe.
Tiefere Dunkelheit: Gegenstand verbreitet übernatürliche Schatten in einem Radius von 18 m.
Tote beleben[M]: Erzeugt untote Skelette und Zombies.
Unauffindbarkeit[M]: Verbirgt ein Ziel vor Erkenntnismagie und Ausspähung.
Vampirgriff: Berührung verursacht 1W6 Schaden/2 Stufen; Zaubernder erhält dieselbe Menge als temporäre TP.

Antipaladinzauber des 4. Grades

Furcht: Ziele innerhalb des Kegels fliehen 1 Runde/Stufe.
Gutes/Rechtschaffenes bannen: +4 Bonus gegen Angriffe von guten / rechtschaffenen Kreaturen.
Mächtige Unsichtbarkeit: Wie *Unsichtbarkeit*, Ziel kann aber angreifen, ohne sichtbar zu werden.
Monster herbeizaubern IV: *(Nur böse Kreaturen)* Ruft extraplanare Kreaturen herbei, die an deiner Seite kämpfen.
Nachhallender Schlag: Nahkampfangriff versursacht zusätzlich 1W6 Schaden.
Schneller Tod: Berührungsangriff verursacht 12W6 + 1/Stufe Schaden.
Schwere Wunden verursachen: Berührungsangriff, 3W8 Schaden +1/Stufe (max. +15).
Vergiften: Deine Berührung verursacht 1W3 KO-Schaden für 6 Runden.

BARDENZAUBER

Bardenzauber des Grades 0

Ahnungsloser Verbündeter: Ziel wird für 1 Runde zum Verbündeten.
Aussieben: Betrachte ein Gebiet, als ob du es gründlich durchsuchst.
Funken: Entzündet brennbare Objekte.

Bardenzauber des 1. Grades

Beleben: Behebt zeitweilig Erschöpfung oder Entkräftung.
Erholsamer Schlaf: Erhalte im Schlaf mehr Trefferpunkte zurück.
Federleicht: Ignoriere Bewegungsmali in schwierigem Gelände.
Fertigkeit ausborgen: Führe einen Fertigkeitswurf mit den Rängen eines anderen durch.
Feststehender Ton: Erzeugt physisch existenten Ton.
Gedächtnislücke: Ziel vergisst Ereignisse bis hin zu seinem letzten Zug.
Hauch der Tollpatschigkeit: Ziel verliert 1W6+1 GE/2 Stufen und geht eher zu Boden.
Lichtblitze: Wie *Aufblitzen*, wirkt aber auf alle Kreaturen innerhalb von 3 m.
Rechtzeitige Inspiration: Gibt Bonus auf gescheiterten Wurf oder Angriff.
Rettender Ausklang: Ziel wiederholt gescheiterten Rettungswurf.
Sprache weitergeben: Ziel versteht ausgewählte Sprache.
Tanzende Laterne: Animiert eine Laterne, die dir dann folgt.
Unschuld: Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um unschuldig zu wirken.
Verführerisches Geschenk: Ziel akzeptiert augenblicklich einen angebotenen Gegenstand und benutzt ihn.
Verschwinden: Wie *Unsichtbarkeit*, aber nur 1 Runde/Stufe (max. 5).

Bardenzauber des 2. Grades

Beherzte Inspiration: Bonus von +2W4 auf einen gescheiterten Angriffs- oder Fertigkeitswurf.
Blick durch eigene Augen: Verlagert dein Bewusstsein in ein Objekt, das dein Bild trägt.

Dämmerstaub: Schwarze Staubkörner löschen Lichtquellen.
Geschichte des Blutes: Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes.
Kakophonie: Verursacht Übelkeit beim Ziel.
Klagelied des Geisterbanns: Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffen.
Schatzkarte erschaffen[M]: Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte.
Silberzunge: Wirf 2 Würfel bei Diplomatiewürfen, nimm das höchste Ergebnis.
Verborgene Nachrichten: Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um geheime Nachrichten zu übermitteln.
Vielseitige Waffe: Waffe durchdringt einige SR.

Bardenzauber des 3. Grades

Arkaner Gleichklang: Spreche arkane Zauber mit Metamagie aus.
Massen-Beleben: Wie *Beleben*, aber mehrere Kreaturen.
Belebender Ausklang: Heilt Verbündeten 2W6 Schaden.
Donnernde Trommeln: 1W8 Schaden/Stufe und zu Boden werfen.
Elementare Zungen: Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen.
Massen-Federleicht: Wie *Federleicht*, aber mehrere Kreaturen.
Gedanken suchen: Entdeckt die Gedanken denkender Wesen.
Konzertierte Aktion: Verleiht ein Gemeinschaftstalent, das du besitzt.
Narrensprung: Teleportiere ein Ziel innerhalb von 9 m um es herum.
Schützendes Lagerfeuer: Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer.
Wohltuender Ausklang: Entfernt einen negativen Effekt.

Bardenzauber des 4. Grades

Anprangern: Verschlechtert Einstellungen gegenüber dem Ziel.
Explosiver Missklang: 3W6 Schallschaden in 3-m-Explosion oder 9-m-Kegel wirkt wie Ansturm.
Gestickter Schatz[M]: Gegenstände auf einem Stück Stoff werden eingestickt.
Heroischer Ausklang: Ziel in Reichweite deines Bardenauftritts kann eine Aktion durchführen.
Massen-Klagelied des Geisterbanns: Wie *Klagelied des Geisterbanns*, wirkt aber gegen mehrere Kreaturen.
Wanderndes Sternenfunkeln: Erhellt Ziel und produziert Licht.

Bardenzauber des 5. Grades

Bardenabgang: Du und Verbündete fliehen aus einer Notlage durch Teleportation.
Betäubender Ausklang: Betäubt 3 Kreaturen für 1 Runde.
Feind zu Freund: Lenke den Angriff eines Gegners ab.
Massen-Kakophonie: Verursacht bei mehreren Zielen Übelkeit.
Ohrenbetäubender Dreiklang: Bolzen aus Tönen verursacht 3W10 Schaden und macht das Ziel taub.
Phantomnetz: Ziele verfangen sich in illusionärem Netz.
Stillstehender Ton: Lähmt eine Kreatur, die deinem Lied lauscht.
Traumumhang: Lebende Kreaturen innerhalb von 1,50 m schlafen ein.
Unwilliger Schild[M]: Ziel teilt die Wunden, die du erhältst.

Bardenzauber des 6. Grades

Flucht: Teleportiert eine vorbestimmte Gruppe von Verbündeten und Kreaturen an einen vorbestimmten Ort.
Fröhliche Gelassenheit: Macht eine Kreatur freundlich und friedlich.
Geniale Eingebung: Nimm den besseren von zwei W20-Würfen.
Rattenfängers Pfeifen: Zwinge sich ähnelnde Kreaturen, dir zu folgen.
Tödlicher Ausklang: Verursacht mehreren Zielen 2W8 Schaden.
Unantastbarkeit des Narren: Verwirrt Gegner, die in eine auf dich zentrierte magische Ausstrahlung treten.

DRUIDENZAUBER

Druidenzauber des Grades 0

Funken: Entzündet brennbare Objekte.

Druidenzauber des 1. Grades

Aberrationen entdecken: Enthüllt Präsenz von Aberrationen.
Ameisenstärke: Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur.
Aspekt des Adlers: Verleiht Boni auf Wahrnehmungswürfe und Fernkampfangriffe.
Aufbrausen: Tausche Natürliche RK gegen Bonus auf Angriffe mit Natürlichen Waffen.
Federleicht: Ignoriere Bewegungsmali in schwierigem Gelände.
Geruchlosigkeit: Ziel kann nicht mittels Geruchssinn aufgespürt werden.
Geschärfte Sinne: Erhalte +2 auf Wahrnehmungswürfe und Dämmersicht.
Hauch der See: Deine Schwimmbewegungsrate steigt auf 9 m.
Lichtblitze: Wie *Aufblitzen*, wirkt aber auf alle Kreaturen innerhalb von 3 m.
Rasches Graben: Bewegt 1,50 m-Würfel an Erde.
Schattenumhang: Reduziert Wirkung von Hitze und Sonneneinstrahlung.
Steinfaust: Deine unbewaffneten Hiebe sind tödlich.
Tier herbeirufen: Bringe ein Tier dazu, zu dir zu kommen.
Wasserstrahl: Eine Wasserwelle führt einen Ansturm gegen einen Gegner aus.
Windstärke anpassen: Erhöhe oder schwäche die Kraft natürlicher Winde.

Druidenzauber des 2. Grades

Adlerauge: Erzeugt einen magischen Sensor hoch über dir.
Aspekt des Bären: +2 auf RK und Kampfmanöverwürfe.
Brennender Blick: Verursacht 1W6 Feuerschaden bei einer Kreatur.
Duftspur: Hinterlasse eine Spur, der Verbündete folgen können.
Elementare Zungen: Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen.
Festbeißen: Kreatur erhält die Fähigkeit Ergreifen bei Angriff mit Natürlicher Waffe.
Gift beschleunigen: Beschleunigt das Einsetzen der Wirkung eines Giftes.
Gleiten: Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde.
Krätze: Ziel kränkelt und erhält –4 GE.

Natürlicher Rhythmus: +1 auf Schadenswürfe bei jedem Treffer (max. +5).
Schützendes Lagerfeuer: Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer.
Sprache weitergeben: Ziel versteht ausgewählte Sprache.
Steinschlag: Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W6 Schaden.
Unstillbarer Hunger: Das Ziel verhungert.
Wellenritt: Welle erhöht Bewegungsrate einer Kreatur.

Druidenzauber des 3. Grades

Massen-Federleicht: Wie *Federleicht*, aber mehrere Kreaturen.
Lagerplatz verstecken: Verbirgt alle Spuren deines Lagers.
Schatzkarte erschaffen[M]: Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte.
Seerosenpfad: Gehe auf sich bewegende Seerosen über das Wasser.
Sturzflut: Wasserflut führt Ansturm gegen jede Kreatur in ihrem Weg aus.
Unlöschbarer Durst: Eine Kreatur leidet an Austrocknung.
Verbannt aus der Natur: Ziel erhält –10 auf Überlebenskunstwürfe.
Versanden: Erzeugt schwieriges Gelände und verwischt Spuren. Kann Kreaturen und Gegenstände bewegen.
Wasserkugel: Erzeugt rollende Kugel aus Wasser.
Windumhang: Erzeugt Vorhang aus Wind um dich herum.

Druidenzauber des 4. Grades

Aspekt des Hirsches: +2 RK gegen Gelegenheitsangriffe und erhöhte Bewegungsrate.
Blitzkugeln: Fliegende Blitzkugeln verursachen je 3W6 Elektrizitätsschaden.
Blutige Klauen: Verursache blutende Wunden durch Angriffe mit Natürlichen Waffen.
Dornenhaut: Angreifer erhalten 1W6+1 Schaden/Stufe.
Geysir: Erzeugt einen Geysir aus kochendem Wasser.
Hain der Erholung: Erzeugt Bäume und eine kleine Quelle.
Mondsucht: Ziel ist verwirrt und wütend.
Schutzhülle des Lebens: Schützt Kreatur vor der Umwelt.
Starker Kiefer: Deine Angriffe mit Natürlichen Waffen wirken als wärst du zwei Kategorien größer.
Wahre Gestalt: Entfernt Effekte, die Gestaltwechsel erzeugen.
Windstrom: Erzeugt Wind, der nicht-tödlichen Schaden verursacht und Kreaturen zu Boden werfen oder wegschieben kann.

Druidenzauber des 5. Grades

Aspekt des Wolfes: +4 ST und GE, +2 Bonus auf Zu-Fall-bringen.
Dreigestalt[F]: Erscheine älter oder jünger.
Ewige Ruhe[M]: Tote Kreatur kann nicht wiederbelebt werden.
Feuerschlange: Erzeugt schlängelnden Feuerstrom, der 1,50 m/Stufe lang ist und 1W6 Feuerschaden/Stufe verursacht.
Schlangenstab: Verwandelt Stab oder anderes Holz in Schlangen, die für dich kämpfen.
Segen des Salamanders: Ziel erhält Schnelle Heilung 2, Feuerresistenz 10 und +2 auf seine KMV.

Druidenzauber des 6. Grades

Schwarmhaut: Verwandelt deinen Körper in einen Schwarm, der kämpfen kann.
Scirocco: Heißer Wind verursacht 4W6 Schaden, erschöpft jene, die Schaden genommen haben, und stößt Kreaturen zu Boden.

Druidenzauber des 7. Grades

Erdwall: Erzeugt eine 1,50 m dicke Erdbarriere.
Strudel: Erzeugt einen Wirbel in Wasser. Druidenzauber des 8. Grades

Druidenzauber des 8. Grades

Blitzgewitter: Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8).
Fröhliche Gelassenheit: Macht eine Kreatur freundlich und friedlich.
Lavawand: Wand schadet Gegnern, die sie durchqueren, und wirft Lava auf nahe Ziele.
Mantel der See: Hüllt dich in schützende Wasser. Druidenzauber des 9. Grades

Druidenzauber des 9. Grades

Tsunami: Riesige Welle fegt alles in ihrem Weg hinweg und verübt Schaden.
Weltenwoge: Erde oder Wasser befördert dich über weite Strecken und schadet allen nicht natürlichen Dingen.
Winde der Vergeltung: Verleiht die Fähigkeit zu fliegen und mit Wind Angriffe durchzuführen.
Zerschmetternde Felsen: Ziel erleidet 20W6 Schaden.

ELEMENTARMAGIERZAUBER

Elementarmagierzauber des Grades 0

Erde
Säurespritzer: Kugel verursacht 1W3 Säureschaden.
Feuer
Funken: Entzündet brennbare Objekte.
Luft
Botschaft: Geflüsterte Unterhaltung auf Entfernung.
Wasser
Kältestrahl: Strahl verursacht 1W3 Kälteschaden.

Elementarmagierzauber des 1. Grades

Erde
Rasches Graben: Bewegt 1,50 m-Würfel an Erde.
Schmieren: Macht eine 3 m x 3 m Fläche oder Gegenstand rutschig.
Steinfaust: Deine unbewaffneten Hiebe sind tödlich.
Feuer
Brennende Hände: 1W4 Feuerschaden pro Stufe (max. 5W4).
Tanzende Laterne: Animiert eine Laterne, die dir dann folgt.
Luft
Federfall: Gegenstände und Kreaturen fallen langsam.
Schockgriff: Berührung verursacht 1W6 Elektrizitätsschaden/Stufe (max. 5W6).
Windstärke anpassen: Erhöhe oder schwäche die Kraft natürlicher Winde.
Wasser
Hauch der See: Deine Schwimmbewegungsrate steigt auf 9 m.
Verhüllender Nebel: Nebel umgibt dich.

Wasserstrahl: Eine Wasserwelle führt einen Ansturm gegen einen Gegner aus.

Elementarmagierzauber des 2. Grades

Allgemein

Elementare Zungen: Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen.

Energien widerstehen: Du kannst 10 (oder mehr) Schadenspunkte/Angriff durch eine Art von Energie ignorieren.

Hauch der Elemente: Erhalte einen Berührungsangriff mit Energieschaden.

Monster herbeizaubern II: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.

Erde

Glitzerstaub: Blendet Kreaturen und macht die Umrisse unsichtbarer Kreaturen sichtbar.

Grube erschaffen[F]: Erzeugt eine extradimensionale Grube.

Säurepfeil: Berührungsangriff auf Entfernung; 1 Runde + 1 Runde/3 Stufen 2W4 Schaden.

Steinschlag: Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W6 Schaden.

Zerbersten: Schallwellen beschädigen Gegenstände und kristalline Kreaturen.

Feuer

Brennender Blick: Verursacht 1W6 Feuerschaden bei einer Kreatur.

Feuerspeien: Atme beliebig oft einen Flammenkegel aus.

Feuerwerk: Verwandelt Feuer in blendendes Licht oder erstickenden Rauch.

Flammenkugel: Erschafft eine rollende Feuerkugel, 3W6 Feuerschaden.

Sengender Strahl: Berührungsangriff auf Entfernung, verursacht 4W6 Feuerschaden, +1 Strahl/4 Stufen (max. 3).

Luft

Gleiten: Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde.

Schweben: Ziel bewegt sich nach deinen Vorgaben nach oben oder unten.

Windgeflüster: Sendet eine kurze Nachricht über 1,5 km/Stufe.

Windstoß: Weht kleinere Kreaturen weg oder wirft sie um.

Wasser

Gift beschleunigen: Beschleunigt das Einsetzen der Wirkung eines Giftes.

Nebelwolke: Nebel behindert die Sicht.

Wellenritt: Welle erhöht Bewegungsrate einer Kreatur.

Elementarmagierzauber des 3. Grades

Allgemein

Drakonisches Reservoir: Ziel kann Energieschaden absorbieren und Nahkampfangriffe damit verstärken.

Elementaraura: Erzeugt eine Energieaura um dich herum.

Schutz vor Energien: Absorbiert 12 Punkte/Stufe des Schadens von irgendeinem Energietyp.

Erde

Mördergrube: Wie *Grube erschaffen*, aber mit Dornen versehen.

Stinkende Wolke: Übelkeitserregende Dämpfe für 1 Runde/Stufe.

Versanden: Erzeugt schwieriges Gelände und verwischt Spuren. Kann Kreaturen und Gegenstände bewegen.

Feuer

Feuerball: 1W6 Schaden pro Stufe, 6 m Radius.

Flammenpfeil: Pfeil verursacht +1W6 Feuerschaden.

Schützendes Lagerfeuer: Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer.

Luft

Blitz: Elektrizität verursacht 1W6 Schaden/Stufe.

Fliegen: Ziel kann mit einer Bewegungsrate von 18 m fliegen.

Gasförmige Gestalt: Ziel wird körperlos und kann langsam fliegen.

Windumhang: Erzeugt Vorhang aus Wind um dich herum.

Windwall: Lenkt Pfeile, kleinere Kreaturen und Gase ab.

Wasser

Schneesturm: Behindert Sicht und Bewegung.

Sturzflut: Wasserflut führt Ansturm gegen jede Kreatur in ihrem Weg aus.

Wasser atmen: Ziele können unter Wasser atmen.

Wasserkugel: Erzeugt rollende Kugel aus Wasser.

Elementarmagierzauber des 4. Grades

Allgemein

Detonation[M]: Verursacht 1W8/Stufe Energieschaden gegen alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m.

Drachenodem: Verleiht dir die Odemwaffe eines Drachen.

Elementargestalt I: Du nimmst die Gestalt eines kleinen Elementars an.

Monster herbeizaubern IV: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.

Erde

Säuregrube[M]: Erzeugt eine Grube, in der sich Säure befindet.

Stein formen: Verwandelt Stein in eine gewünschte Form.

Steinhaut[M]: Gewährt SR 10/Adamant.

Versteinernder Hauch: Berührung verlangsamt Ziel und verursacht 1W4 GE-Schaden.

Feuer

Feuerfalle[M]: Geöffneter Gegenstand verursacht 1W4 Schaden +1/Stufe.

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.

Flammenfontäne: Feuer bricht aus und versursacht 2W6 Feuerschaden.

Luft

Blitzkugeln: Fliegende Blitzkugeln verursachen je 3W6 Elektrizitätsschaden.

Brüllen: Macht alle in einem Kegel taub und verursacht 5W6 Schallschaden.

Windstrom: Erzeugt Wind, der nicht-tödlichen Schaden verursacht und Kreaturen zu Boden werfen oder wegschieben kann.

Wasser

Eissturm: Hagel verursacht in einem Zylinder von 12 m Durchmesser 5W6 Schaden.

Eiswand: Erschafft eine Mauer oder Halbkugel aus Eis.

Fester Nebel: Behindert die Sicht und verlangsamt Bewegungen.

Elementarmagierzauber des 5. Grades

Allgemein

Schwächerer Bindender Ruf: Hält eine extraplanare Kreatur mit 6 oder weniger TW gefangen, bis sie eine Aufgabe erledigt hat.

Elementargestalt II: Du kannst die Gestalt eines mittelgroßen Elementars annehmen.

Monster herbeizaubern V: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.

Planare Anpassung: Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene.

Erde

Fels zu Schlamm verwandeln: Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge.

Hungrige Grube: Wie *Grube erschaffen*, aber sie verusacht 4W6 Schaden, wenn sie sich schließt.

Schlamm zu Fels verwandeln: Verwandelt zwei Würfel/Stufe mit jeweils 3 m Kantenlänge.

Steinwand: Erschafft eine Steinwand, die noch geformt werden kann.

Wände passieren: Erschafft Durchgänge durch Holz- oder Steinwände.

Feuer

Feuerschlange: Erzeugt schlängelnden Feuerstrom, der 1,50 m/Stufe lang ist und 1W6 Feuerschaden/Stufe verursacht.

Geysir: Erzeugt einen Geysir aus kochendem Wasser.

Luft

Ersticken: Das Ziel erstickt.

Überlandflug: Du fliegst mit einer Bewegungsrate von 12 m und kannst über größere Distanzen eilen.

Wasser

Geysir: Erzeugt einen Geysir aus kochendem Wasser.

Kältekegel: 1W6 Kälteschaden/Stufe.

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.

Elementarmagierzauber des 6. Grades

Allgemein

Bindender Ruf: Wie *Schwächerer Bindender Ruf*, betrifft aber Kreaturen mit bis zu 12 TW.

Elementargestalt III: Du kannst dich in einen großen Elementar verwandeln.

Monster herbeizaubern VI: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.

Erde

Eisenwand™: 30 TP/4 Stufen, kann auch auf Feinde fallen.

Erde bewegen: Erzeugt Gräben oder Hügel.

Fleisch zu Stein: Verwandelt das Ziel in eine Statue.

Säurenebel: Nebel, der Säureschaden verursacht.

Stein zu Fleisch: Verwandelt eine versteinerte Kreatur wieder zurück.

Feuer

Ansteckende Flamme: Strahlen verursachen 4W6 Feurschaden und springen auf neue Ziele über.

Scirocco: Heißer Wind verursacht 4W6 Schaden, erschöpft jene, die Schaden genommen haben, und stößt Kreaturen zu Boden.

Luft

Kugelblitz: 1W6 Schaden/Stufe; 1 Folgeblitz/Stufe.

Scirocco: Heißer Wind verursacht 4W6 Schaden, erschöpft jene, die Schaden genommen haben, und stößt Kreaturen zu Boden.

Wasser

Flüssige Gestalt: Das Ziel erhält SR 10/Hiebwaffen, die Fähigkeit Wasser zu atmen und Reichweite steigt um 3 m.

Frostsphäre: Lässt Wasser gefrieren oder verursacht Kälteschaden.

Elementarmagierzauber des 7. Grades

Allgemein

Elementargestalt IV: Du kannst dich in einen riesigen Elementar verwandeln.

Monster herbeizaubern VII: Ruft eine extraplanare Kreatur herbei, die an deiner Seite kämpft.

Massen-Planare Anpassung: Wie *Planare Anpassung*, betrifft aber mehrere Kreaturen.

Erde

Erdwall: Erzeugt eine 1,50 m dicke Erdbarriere.

Schwerkraft umkehren: Objekte und Kreaturen fallen nach oben.

Statue: Ziel kann sich freiwillig in eine Statue verwandeln.

Feuer

Feuersegen: Verbündete erhalten *aufflammende* Waffen, Immunität gegen deine Feuerzauber und einen einmaligen Feuerstrahlangriff.

Spätzündender Feuerball: 1W6 Feuerschaden/Stufe; du kannst die Explosion bis zu 5 Runden lang verzögern.

Luft

Massen-Fliegen: Eine Kreatur/Stufe erhält die Fähigkeit zu fliegen.

Wetterkontrolle: Verändert das Wetter in der Umgebung.

Wasser

Strudel: Erzeugt einen Wirbel im Wasser.

Wetterkontrolle: Verändert das Wetter in der Umgebung.

Elementarmagierzauber des 8. Grades

Allgemein

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.

Erde

Eiserner Körper: Dein Körper verwandelt sich in lebendes Eisen.

Lavawand: Wand schadet Gegnern, die sie durchqueren, und wirft Lava auf nahe Ziele.

Feuer

Flammende Wolke: Wolke verursacht 6W6 Feuerschaden pro Runde.

Lavawand: Wand schadet Gegnern, die sie durchqueren, und wirft Lava auf nahe Ziele.

Luft

Blitzgewitter: Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8).

Mächtiges Brüllen: Verheerender Schrei verursacht 10W6 Schallschaden; betäubt Kreaturen.

Wasser
Mantel der See: Hüllt dich in schützende Wasser.
Polarstrahl: Berührungsangriff auf Entfernung, verursacht 1W6 Kälteschaden/Stufe und 1W4 Geschicklichkeitsentzug.
Verdorren: Verursacht 1W6 Schaden/Stufe innerhalb von 9 m.

Elementarmagierzauber des 9. Grades

Allgemein
Tor[M]: Verbindet zwei Ebenen zum Zweck des Reisens oder Herbeizauberns.
Erde
Weltenwoge: Erde oder Wasser befördert dich über weite Strecken und schadet allen nicht natürlichen Dingen.
Zerschmetternde Felsen: Ziel erleidet 20W6 Schaden.
Feuer
Feurige Gestalt: Du erhältst verschiedene feurige Kräfte.
Meteoritenschwarm: Vier explodierende Kugeln verursachen jeweils 6W6 Feuerschaden.
Luft
Massen-Ersticken: Eine Kreatur/Stufe erstickt.
Winde der Vergeltung: Verleiht die Fähigkeit zu fliegen und mit Wind Angriffe durchzuführen.
Wasser
Tsunami: Riesige Welle fegt alles in ihrem Weg hinweg und verübt Schaden.
Weltenwoge: Erde oder Wasser befördert dich über weite Strecken und schadet allen nicht natürlichen Dingen.

HEXENZAUBER

Hexenzauber des Grades 0

Funken: Entzündet brennbare Objekte.
Nahrung und Wasser verderben: Nahrung und Wasser werden ungenießbar.

Hexenzauber des 1. Grades

Schlechtes Omen: Ziel muss Angriff oder Wurf wiederholen und das schlechtere Ergebnis nehmen.
Tanzende Laterne: Animiert eine Laterne, die dir dann folgt.
Verführerisches Geschenk: Ziel akzeptiert augenblicklich einen angebotenen Gegenstand und benutzt ihn.
Zauber verbergen: Verbirgt Zauber vor *Magie entdecken*.

Hexenzauber des 2. Grades

Brennender Blick: Verursacht 1W6 Feuerschaden bei einer Kreatur.
Eitern: Ziel erhält ZR 12+deine Stufe gegen Heileffekte.
Gleiten: Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde.
Krätze: Ziel kränkelt und erhält –4 GE.
Schwarm ausspeien: Erzeugt einen Spinnenschwarm, der für dich kämpft.
Unstillbarer Hunger: Das Ziel verhungert.
Verborgene Nachrichten: Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um geheime Nachrichten zu übermitteln.
Verhalten durchschauen: 10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung.

Hexenzauber des 3. Grades

Brennende Schmerzen: Verursacht 1W6 nicht-tödlichen Schaden für 1 Runde/Stufe.
Gedanken suchen: Entdeckt die Gedanken denkender Wesen.
Kreischen: Gegner provozieren Gelegenheitsangriffe.
Leitstern: Kenne die ungefähre Entfernung zu dem Ort, an dem du diesen Zauber gewirkt hast.
Sinne teilen: Höre/Rieche/Sieh wo dein Vertrauter sich befindet.
Unlöschbarer Durst: Eine Kreatur leidet an Austrocknung.
Verbannt aus der Natur: Ziel erhält –10 auf Überlebenskunstwürfe.
Zwielichtsklinge: Schwebendes Messer greift mit dir an.

Hexenzauber des 4. Grades

Bosheit[M]: Bringe gegen angreifende Kreatur einen Berührungszauber.
Dreigestalt[F]: Erscheine älter oder jünger.
Mondsucht: Ziel ist verwirrt und wütend.
Schlafwandeln[M]: Kreatur bewegt sich, während sie schläft.
Wanderndes Sternenfunkeln: Erhellt Ziel und produziert Licht.

Hexenzauber des 5. Grades

Massen-Brennende Schmerzen: Wie *Brennende Schmerzen*, betrifft aber mehrere Kreaturen.
Erscheinung bannen: Bannt berührte Illusionen oder veränderte Form einer Kreatur.
Ersticken: Das Ziel erstickt.
Ewige Ruhe[M]: Tote Kreatur kann nicht wiederbelebt werden.

Hexenzauber des 6. Grades

Massen-Eitern: Wie *Eitern*, betrifft aber mehrere Ziele.
Schwarmhaut: Verwandelt deinen Körper in einen Schwarm, der kämpfen kann.
Traumumhang: Lebende Kreaturen innerhalb von 1,50 m schlafen ein.
Unwilliger Schild[M]: Ziel teilt die Wunden, die du erhältst.

Hexenzauber des 8. Grades

Blitzgewitter: Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8).

Hexenzauber des 9. Grades

Massen-Ersticken: Eine Kreatur/Stufe erstickt.

HEXENMEISTER- & MAGIERZAUBER

Hexenmeister- und Magierzauber des Grades 0 (Zaubertricks)

Hervorrufung
Funken: Entzündet brennbare Objekte.

Hexenmeister- und Magierzauber des 1. Grades

Beschwörung
Schlagloch[F]: Kleines Loch lässt Kreaturen stolpern.
Hervorrufung
Lichtblitze: Wie *Aufblitzen*, wirkt aber auf alle Kreaturen innerhalb von 3 m.

Wasserstrahl: Eine Wasserwelle führt einen Ansturm gegen einen Gegner aus.

Illusion

Verschwinden: Wie *Unsichtbarkeit*, aber nur 1 Runde/Stufe (max. 5).

Nekromantie

Leiche verwandeln: Verwandelt Leiche in andere Kreatur.

Verwandlung

Ameisenstärke: Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur.

Beschädigen: Ein Gegenstand erhält den Zustand Beschädigt.

Durchschlagende Geschosse: Pfeile verursachen Schaden, als wären sie größer.

Handwerkers Fluch: Ziel erhält –5 auf Handwerkswürfe.

Handwerkers Glück: Ziel erhält +5 auf Handwerkswürfe.

Hauch der See: Deine Schwimmbewegungsrate steigt auf 9 m.

Hauch der Tollpatschigkeit: Ziel verliert 1W6+1 GE/2 Stufen und geht eher zu Boden.

Rasches Graben: Bewegt 1,50 m-Würfel an Erde.

Steinfaust: Deine unbewaffneten Hiebe sind tödlich.

Tanzende Laterne: Animiert eine Laterne, die dir dann folgt.

Windstärke anpassen: Erhöhe oder schwäche die Kraft natürlicher Winde.

Verzauberung

Gedächtnislücke: Ziel vergisst Ereignisse bis hin zu seinem letzten Zug.

Hexenmeister- und Magierzauber des 2. Grades

Beschwörung

Dämmerstaub: Schwarze Staubkörner löschen Lichtquellen.

Grube erschaffen[F]: Erzeugt eine extradimensionale Grube.

Pfeilexplosion: Erzeugt Kopien eines Pfeiles, der in der vorigen Runde eine Kreatur getötet hat.

Steinschlag: Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W6 Schaden.

Wellenritt: Welle erhöht Bewegungsrate einer Kreatur.

Erkenntnis

Elementare Zungen: Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen.

Schatzkarte erschaffen[M]: Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte.

Sprache weitergeben: Ziel versteht ausgewählte Sprache.

Hervorrufung

Brennender Blick: Verursacht 1W6 Feuerschaden bei einer Kreatur.

Feuerspeien: Atme beliebig oft einen Flammenkegel aus.

Hauch der Elemente: Erhalte einen Berührungsangriff mit Energieschaden.

Verwandlung

Gift beschleunigen: Beschleunigt das Einsetzen der Wirkung eines Giftes.

Gleiten: Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde.

Hexenmeister- und Magierzauber des 3. Grades

Bannzauber

Windumhang: Erzeugt Vorhang aus Wind um dich herum.

Beschwörung

Mördergrube: Wie *Grube erschaffen*, aber mit Dornen versehen.

Wasserkugel: Erzeugt rollende Kugel aus Wasser.

Erkenntnis

Gedanken suchen: Entdeckt die Gedanken denkender Wesen.

Geschichte des Blutes: Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes.

Hervorrufung

Brennende Schmerzen: Verursacht 1W6 nicht-tödlichen Schaden für 1 Runde/Stufe.

Drakonisches Reservoir: Ziel kann Energieschaden absorbieren und Nahkampfangriffe damit verstärken.

Elementaraura: Erzeugt eine Energieaura um dich herum.

Schützendes Lagerfeuer: Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer.

Sturzflut: Wasserflut führt Ansturm gegen jede Kreatur in ihrem Weg aus.

Zwielichtsklinge: Schwebendes Messer greift mit dir an.

Verwandlung

Blick durch eigene Augen: Verlagert dein Bewusstsein in ein Objekt, das dein Bild trägt.

Devolution: Eidolon verliert zeitweilig 1 Evolution +1/5 Stufen.

Versanden: Erzeugt schwieriges Gelände und verwischt Spuren. Kann Kreaturen und Gegenstände bewegen.

Vielseitige Waffe: Waffe durchdringt einige SR.

Hexenmeister- und Magierzauber des 4. Grades

Bannzauber

Wahre Gestalt: Entfernt Effekte, die Gestaltwechsel erzeugen.

Beschwörung

Säuregrube[M]: Erzeugt eine Grube, in der sich Säure befindet.

Erkenntnis

Sinne teilen: Höre/Rieche/Sieh wo dein Vertrauter sich befindet.

Hervorrufung

Blitzkugeln: Fliegende Blitzkugeln verursachen je 3W6 Elektrizitätsschaden.

Detonation[M]: Verursacht 1W8/Stufe Energieschaden gegen alle Kreaturen innerhalb von 4,50 m.

Drachenodem: Verleiht dir die Odemwaffe eines Drachen.

Windstrom: Erzeugt Wind, der nicht-tödlichen Schaden verursacht und Kreaturen zu Boden werfen oder wegschieben kann.

Illusion

Wanderndes Sternenfunkeln: Erhellt Ziel und produziert Licht.

Nekromantie

Schattenprojektion: Werde zeitweilig zum Schatten.

Verwandlung

Flammenfontäne: Feuer bricht aus und versursacht 2W6 Feuerschaden.

Versteinernder Hauch: Berührung verlangsamt Ziel und verursacht 1W4 GE-Schaden.

Verzauberung

Mondsucht: Ziel ist verwirrt und wütend.

Hexenmeister- und Magierzauber des 5. Grades

Bannzauber
- **Schutzhülle des Lebens:** Schützt Kreatur vor der Umwelt.

Beschwörung
- **Geysir:** Erzeugt einen Geysir aus kochendem Wasser.
- **Hungrige Grube:** Wie *Grube erschaffen*, aber sie verusacht 4W6 Schaden, wenn sie sich schließt.

Hervorrufung
- **Massen-Brennende Schmerzen:** Wie *Brennende Schmerzen*, betrifft aber mehrere Kreaturen.
- **Feuerschlange:** Erzeugt schlängelnden Feuerstrom, der 1,50 m/Stufe lang ist und 1W6 Feuerschaden/Stufe verursacht.

Illusion
- **Phantomnetz:** Ziele verfangen sich in illusionärem Netz.

Nekromantie
- **Ersticken:** Das Ziel erstickt.

Verwandlung
- **Planare Anpassung:** Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene.
- **Gestickter Schatz^{M}:** Gegenstände auf einem Stück Stoff werden eingestickt.

Hexenmeister- und Magierzauber des 6. Grades

Beschwörung
- **Flucht:** Teleportiert eine vorbestimmte Gruppe von Verbündeten und Kreaturen an einen vorbestimmten Ort.

Hervorrufung
- **Ansteckende Flamme:** Strahlen verursachen 4W6 Feurschaden und springen auf neue Ziele über.
- **Scirocco:** Heißer Wind verursacht 4W6 Schaden, erschöpft jene, die Schaden genommen haben, und stößt Kreaturen zu Boden.

Nekromantie
- **Unwilliger Schild^{M}:** Ziel teilt die Wunden, die du erhältst.

Verwandlung
- **Fleischkeule:** Lässt dich einen Gegner telekinetisch als Waffe verwenden.
- **Flüssige Gestalt:** Das Ziel erhält SR 10/Hiebwaffen, die Fähigkeit, Wasser zu atmen, und Reichweite steigt um 3 m.

Verzauberung
- **Traumumhang:** Lebende Kreaturen innerhalb von 1,50 m schlafen ein.

Hexenmeister- und Magierzauber des 7. Grades

Bannzauber
- **Angriff zurückwerfen:** Verfehlende Angriffe werden auf den Angreifer reflektiert.
- **Erzwungene Verschwendung:** Verschwendet eine beschränkt nutzbare magische Fähigkeit einer Kreatur.

Beschwörung
- **Erdwall:** Erzeugt eine 1,50 m dicke Erdbarriere.

Hervorrufung
- **Strudel:** Erzeugt einen Wirbel in Wasser.

Illusion
- **Rachsüchtiges Phantom:** Der Geist einer Leiche jagt seinen Mörder.

Verwandlung
- **Feuersegen:** Verbündete erhalten *aufflammende* Waffen, Immunität gegen deine Feuerzauber und einen einmaligen Feuerstrahlangriff.
- **Massen-Fliegen:** Eine Kreatur/Stufe erhält die Fähigkeit zu fliegen.
- **Massen-Planare Anpassung:** Wie *Planare Anpassung*, betrifft aber mehrere Kreaturen.

Hexenmeister- und Magierzauber des 8. Grades

Beschwörung
- **Lavawand:** Wand schadet Gegnern, die sie durchqueren, und wirft Lava auf nahe Ziele.
- **Mantel der See:** Hüllt dich in schützende Wasser.

Hervorrufung
- **Blitzgewitter:** Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8).

Verzauberung
- **Fröhliche Gelassenheit:** Macht eine Kreatur freundlich und friedlich.

Hexenmeister- und Magierzauber des 9. Grades

Bannzauber
- **Wand des Zauberunterdrückens^{M}:** Erzeugt Wand, die Magie unterdrückt.

Beschwörung
- **Tsunami:** Riesige Welle fegt alles in ihrem Weg hinweg und verübt Schaden.
- **Zerschmetternde Felsen:** Ziel erleidet 20W6 Schaden.

Hervorrufung
- **Winde der Vergeltung:** Verleiht die Fähigkeit zu fliegen und mit Wind Angriffe durchzuführen.

Nekromantie
- **Massen-Ersticken:** Eine Kreatur/Stufe erstickt.

Verwandlung
- **Feurige Gestalt:** Du erhältst verschiedene feurige Kräfte.
- **Weltenwoge:** Erde oder Wasser befördert dich über weite Strecken und schadet allen nicht natürlichen Dingen.

INQUISITORENZAUBER

Inquisitorenzauber des Grades 0

Aussieben: Betrachte ein Gebiet, als ob du es gründlich durchsuchst.

Brandzeichen: Erzeugt permanentes Zeichen auf Zielkreatur.

Inquisitorenzauber des 1. Grades

Fesseln sprengen: 1W6 Schaden/Stufe (max. 5W6) gegen alle Fesseln.

Unermüdliche Verfolgung: Ignoriere Erschöpfung, wenn du eilst.

Zorn: +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Zielkreatur.

Inquisitorenzauber des 2. Grades

Aura verfolgen: Verfolge die Spur einer Gesinnungsaura.
Beichte: Kreatur muss Frage wahrhaft beantworten oder 1W6 Schaden/2 Stufen erleiden (max. 5W6).
Bluthund: Der Zauberkundige erhält die besondere Fähigkeit Geruchssinn.
Ehrfurchtgebietende Waffe: Waffe erhält +2 auf Schadenswürfe.
Flammen der Gläubigen: Waffe erhält Eigenschaft *Aufflammen*.
Heilige Bande[F]: Wirke Heilzauber mit der Reichweite Berührung auf Distanz.
Klagelied des Geisterbanns: Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffen.
Oppositionsresistenz: Schützt eine Kreatur vor Angriffen, die auf der Gesinnung basieren.
Silberzunge: Wirf 2 Würfel bei Diplomatiewürfen, nimm das höchste Ergebnis.
Tadel: Ziel ist erschüttert und kauernd.
Verhalten durchschauen: 10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung.

Inquisitorenzauber des 3. Grades

Auge des Jägers: +20 auf Wahrnehmungswürfe, um ein Ziel zu entdecken.
Austreiben: Ziel erleidet 2W8 Schaden +1/Stufe (max. +15) und ein auf ihm liegender Effekt wird gebannt.
Eitern: Ziel erhält ZR 12+deine Stufe gegen Heileffekte.
Erscheinung bannen: Bannt berührte Illusionen oder veränderte Form einer Kreatur.
Gedanken suchen: Entdeckt die Gedanken denkender Wesen.
Gerechte Kraft: Erhöht Angriffsbonus mit jedem Treffer.
Geschichte des Blutes: Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes.
Konzertierte Aktion: Verleiht ein Gemeinschaftstalent, das du besitzt.
Schutz der Gläubigen: Kreaturen mit gleichem Glauben erhalten Boni auf RK und Rettungswürfe.
Verborgene Nachrichten: Erhalte +10 auf Bluffenwürfe, um geheime Nachrichten zu übermitteln.
Vergeltung: Letzter Angreifer wird von Mali betroffen.

Inquisitorenzauber des 4. Grades

Anprangern: Verschlechtert Einstellungen gegenüber dem Ziel.
Bestrafung: Feinde erleiden 1W8 Schaden/2 Zauberstufen (max. 5W8).
Mächtiges Brandzeichen: Wie *Brandzeichen*, aber das Zeichen leuchtet, wenn es in der Nähe deines heiligen Symbols ist.
Erzwungene Reue: Ziel fällt zu Boden und beichtet all seine Sünden.
Feiglings Leid: Wenn das Ziel dich nicht angreift, erhält es einen Malus.
Geteilter Zorn: Wie *Zorn*, betrifft aber mehrere Ziele.
Rüstung entweihen: Wie *Rüstung weihen*, aber Ziel erhält SR 5/Gutes, wenn es Niederstrecken oder Richtspruch anwendet.
Rüstung weihen: +1 RK/4 Stufen (max. +5).
Schlafwandeln[M]: Kreatur bewegt sich, während sie schläft.
Unermüdliche Verfolger: Wie *Unermüdliche Verfolgung*, betrifft aber mehrere Ziele.

Inquisitorenzauber des 5. Grades

Massen-Klagelied des Geisterbanns: Wie *Klagelied des Geisterbanns*, wirkt aber gegen mehrere Kreaturen.
Nachhallender Schlag: Nahkampfangriff versursacht zusätzlich 1W6 Schaden.
Massen-Tadel: Wie *Tadel*, betrifft aber mehrere Ziele.
Unwilliger Schild[M]: Ziel teilt die Wunden, die du erhältst.

Inquisitorenzauber des 6. Grades

Massen-Eitern: Wie *Eitern*, betrifft aber mehrere Ziele.
Reinigung: Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +25) und entfernt verschiedene Gebrechen.

KLERIKER- UND MYSTIKERZAUBER

Kleriker- und Mystikerzauber des Grades 0

Funken: Entzündet brennbare Objekte.

Kleriker- und Mystikerzauber des 1. Grades

Ameisenstärke: Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur.
Tanzende Laterne: Animiert eine Laterne, die dir dann folgt.

Kleriker- und Mystikerzauber des 2. Grades

Anmut: Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
Bürde des Mystikers: *(Nur Mystiker)* Kreatur wird vom negativen Effekt des Mystikerfluchs betroffen.
Ehrfurchtgebietende Waffe: Waffe erhält +2 auf Schadenswürfe.
Klagelied des Geisterbanns: Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffen.
Rüstung beschwören: Rufe Rüstung herbei, welche deine Kleidung zeitweilig ersetzt.
Segen von Mut und Lebenskraft: +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und Tod.
Sprache weitergeben: Ziel versteht ausgewählte Sprache.

Kleriker- und Mystikerzauber des 3. Grades

Blick durch eigene Augen: Verlagert dein Bewusstsein in ein Objekt, das dein Bild trägt.
Elementare Zungen: Gibt dir die Fähigkeit, mit Elementaren und anderen Kreaturen zu sprechen.
Geschichte des Blutes: Erfahre etwas über eine Kreatur anhand ihres Blutes.
Glück ausborgen: *(Nur Mystiker)* Versuche einen Angriff oder einen anderen Wurf erneut; die nächsten beiden fallen aber schlechter aus.
Heilige Bande[F]: Wirke Heilzauber mit der Reichweite Berührung auf Distanz.
Kurze Rast[M]: Ziele brauchen nur 2 Stunden Rast pro Nacht, können aber für mehr Vorteile länger schlafen.
Leitstern: Kenne die ungefähre Entfernung zu dem Ort, an dem du diesen Zauber gewirkt hast.
Mantel des Zorns: Ziel erhält +1/vier Stufen auf Rettungswürfe.

Kleriker- und Mystikerzauber des 4. Grades

Ewige Ruhe[M]: Tote Kreatur kann nicht wiederbelebt werden.
Planare Anpassung: Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene.

Segen des Eifers: Verbündete erhalten eine Auswahl von Vorteilen.
Verbündeter des Glaubens: Erzeugt einen göttlichen Verbündeten, der dir hilft.

Kleriker- und Mystikerzauber des 5. Grades

Gestickter Schatz[M]: Gegenstände auf einem Stück Stoff werden eingestickt.
Massen-Klagelied des Geisterbanns: Wie *Klagelied des Geisterbanns*, wirkt aber gegen mehrere Kreaturen.
Reinigung: Heilt 4W8 Schaden +1/Stufe (max. +25) und entfernt verschiedene Gebrechen.
Säule des Lebens: Erschaffene Säule heilt 2W8 +1/Stufe (max. +20).
Schlangenstab: Verwandelt Stab oder anderes Holz in Schlangen, die für dich kämpfen.
Schutzhülle des Lebens: Schützt Kreatur vor der Umwelt.

Kleriker- und Mystikerzauber des 6. Grades

Massen-Planare Anpassung: Wie *Planare Anpassung*, betrifft aber mehrere Kreaturen.

Kleriker- und Mystikerzauber des 8. Grades

Blitzgewitter: Verursacht Zielen 1W8 Schaden/Stufe (max. 20W8).
Fröhliche Gelassenheit: Macht eine Kreatur freundlich und friedlich.
Göttliches Gefäß: *(Nur Mystiker)* Verwandle dich in eine riesige, fremdartige Kreatur.

Kleriker- und Mystikerzauber des 9. Grades

Winde der Vergeltung: Verleiht die Fähigkeit, zu fliegen und mit Wind Angriffe durchzuführen.

Paktmagierzauber

Paktmagierzauber des 1. Grades

Ameisenstärke: Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur.
Eidolon loslösen: Entferne die Reichweitenbegrenzung des Eidolons.
Schwächere Eidolonregeneration: Eidolon wird um 1W10 +1/Stufe geheilt (max. +5).

Paktmagierzauber des 2. Grades

Eidolon herbeizaubern: Beschwört augenblicklich dein Eidolon für die Zauberdauer.
Schwächerer Evolutionssprung: Eidolon erhält eine Evolution mit zwei Evolutionspunkten.
Gleiten: Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde.
Grube erschaffen[F]: Erzeugt eine extradimensionale Grube.

Paktmagierzauber des 3. Grades

Devolution: Eidolon verliert zeitweilig 1 Evolution +1/5 Stufen.
Eidolonregeneration: Wie *Schwächere Eidolonregeneration*, heilt aber 3W10 +1/Stufe (max. +10).
Evolutionssprung: Eidolon erhält eine Evolution mit vier Evolutionspunkten.
Gedanken suchen: Entdeckt die Gedanken denkender Wesen.
Mördergrube: Wie *Grube erschaffen*, aber mit Dornen versehen.
Wasserkugel: Erzeugt rollende Kugel aus Wasser.

Paktmagierzauber des 4. Grades

Eidolon umwandeln[M]: Verändere die Evolutionen deines Eidolons.
Mächtiger Evolutionssprung: Eidolon erhält zwei Evolutionen mit insgesamt sechs Evolutionspunkten.
Heilsamer Ruf: Beschworenes Eidolon ist völlig geheilt.
Säuregrube[M]: Erzeugt eine Grube, in der sich Säure befindet.

Paktmagierzauber des 5. Grades

Mächtige Eidolonregeneration: Wie *Schwächere Eidolonregeneration*, heilt aber 5W10 +1/Stufe (max. +20).
Hungrige Grube: Wie *Grube erschaffen*, aber sie verursacht 4W6 Schaden, wenn sie sich schließt.
Planare Anpassung: Widerstehe schädlichen Effekten einer Ebene.

Paktmagierzauber des 6. Grades

Massen-Planare Anpassung: Wie *Planare Anpassung*, betrifft aber mehrere Kreaturen.

Paladinzauber

Paladinzauber des 1. Grades

Anmut: Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe.
Böses herausfordern: Kreatur wird kränkelnd, wenn sie dich nicht bekämpft.
Heldenhafter Widerstand: Du kannst Handauflegen benutzen, wenn du ohnmächtig wirst.
Klagelied des Geisterbanns: Körperlose Kreatur erhält halben Schaden durch nicht-magische Waffen.
Ritterliche Herausforderung: Zwingt Ziel, sich dir zu nähern und dich zu bekämpfen.
Sammelpunkt: Ein Feld verleiht guten Kreaturen Boni.
Schleier aus positiver Energie: +2 RK, +2 auf Rettungswürfe gegen Untote.
Silberzunge: Wirf 2 Würfel bei Diplomatiewürfen, nimm das höchste Ergebnis.

Paladinzauber des 2. Grades

Aufopferung des Paladins: Erleide Schaden und andere Effekte für andere Kreatur.
Aura der mächtigen Tapferkeit: Erhöht Stärke der Aura der Tapferkeit des Paladins.
Ehrfurchtgebietende Waffe: Waffe erhält +2 auf Schadenswürfe.
Flammende Verstrickung: Dein Niederstrecken-Angriff verstrickt Kreaturen.
Leuchtender Weg: Magische Spur hilft guten Kreaturen und behindert böse.
Lichtlanze: Erzeugt ein ermutigendes Leuchtfeuer.
Gerechte Kraft: Erhöht Angriffsbonus mit jedem Treffer.
Heilige Bande[F]: Wirke Heilzauber mit der Reichweite Berührung auf Distanz.

Oppositionsresistenz: Schützt eine Kreatur vor Angriffen, die auf der Gesinnung basieren.
Rüstung beschwören: Rufe Rüstung herbei, welche deine Kleidung zeitweilig ersetzt.
Sattelfestigkeit: Erteile Bonusschaden durch Bewegen auf Reittier.
Segen von Mut und Lebenskraft: +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht und Tod.
Würde verleihen: Ziel erhält Boni auf Rettungswürfe in Höhe seines CH-Wertes.

Paladinzauber des 3. Grades

Flammendes Urteil: Eine niedergestreckte Kreatur erleidet Schaden, wenn sie angreift.
Göttliche Stärkung: Übertrage Trefferpunkte und Zielkreatur erhält SR/Böses.
Heiliges Flüstern: Flüstern lässt böse Kreaturen kränkeln. Gute Kreaturen erhalten Boni.
Massen-Klagelied des Geisterbanns: Wie *Klagelied des Geisterbanns*, wirkt aber gegen mehrere Kreaturen.
Mal des Verbots: 2 Kreaturen müssen Willenswürfe bestehen, um einander angreifen zu können.
Mantel des Zorns: Ziel erhält +1/vier Stufen auf Rettungswürfe.
Rüstung weihen: +1 RK/4 Stufen (max. +5).

Paladinzauber des 4. Grades

Eid der Aufopferung: Erleide viele Runden lang Schaden für einen Verbündeten.
Einhalt gebieten: Ziel kann nicht mit Nahkampfwaffen angreifen.
Erzwungene Reue: Ziel fällt zu Boden und beichtet all seine Sünden.
Flamme der Herrlichkeit: Opfere dich, um gute Kreaturen zu heilen und bösen zu schaden.
Flammende Vergeltung: Niedergestreckte Kreatur erleidet 3W8 Schaden.
Friedensschwur: Verleiht +5 RK und SR 10/Böses; Ziel kann nicht angreifen.
Nachhallender Schlag: Nahkampfangriff verursacht zusätzlich 1W6 Schaden.
Rochade: Tausche augenblicklich den Standort mit einem Verbündeten.

WALDLÄUFERZAUBER

Waldläuferzauber des 1. Grades

Abdrücke lesen: Erkenne das Aussehen einer Kreatur aus ihren Spuren.
Aberrationen entdecken: Enthüllt Präsenz von Aberrationen.
Ameisenstärke: Verdreifacht die Tragkraft einer Kreatur.
Aspekt des Adlers: Verleiht Boni auf Wahrnehmungswürfe und Fernkampfangriffe.
Bleiklingen: Nahkampfwaffen wirken, als wären sie größer.
Durchschlagende Geschosse: Pfeile verursachen Schaden, als wären sie größer.
Federleicht: Ignoriere Bewegungsmali in schwierigem Gelände.
Geruchlosigkeit: Ziel kann nicht mittels Geruchssinn aufgespürt werden.
Geschärfte Sinne: Erhalte +2 auf Wahrnehmungswürfe und Dämmersicht.
Gleiten: Du erleidest keinen Schaden durch Stürze und bewegst dich beim Fallen 18 m/Runde.
Jagdgeheul: Behandle Gegner als Erzfeinde für 1 Runde/Stufe.
Schattenumhang: Reduziert Wirkung von Hitze und Sonneneinstrahlung.
Tanzende Laterne: Animiert eine Laterne, die dir dann folgt.
Tier herbeirufen: Bringe ein Tier dazu, zu dir zu kommen.
Unermüdliche Verfolgung: Ignoriere Erschöpfung, wenn du eilst.

Waldläuferzauber des 2. Grades

Adlerauge: Erzeugt einen magischen Sensor hoch über dir.
Aspekt des Bären: +2 auf RK und Kampfmanöverwürfe.
Auge des Jägers: +20 auf Wahrnehmungswürfe, um ein Ziel zu entdecken.
Bluthund: Der Zauberkundige erhält die Besondere Fähigkeit Geruchssinn.
Festbeißen: Kreatur erhält die Fähigkeit Ergreifen bei Angriff mit Natürlicher Waffe.
Genießbar machen: Verwandle Gegenstände bis zu 5 Pfund/Stufe in Nahrung.
Gift beschleunigen: Beschleunigt das Einsetzen der Wirkung eines Giftes.
Lagerplatz verstecken: Verbirgt alle Spuren deines Lagers.
Leitstern: Kenne die ungefähre Entfernung zu dem Ort, an dem du diesen Zauber gewirkt hast.
Pfeilexplosion: Erzeugt Kopien eines Pfeiles, der in der vorigen Runde eine Kreatur getötet hat.
Schatzkarte erschaffen^{M}: Macht aus einer Leiche eine Schatzkarte.
Schützende Hand: Schützt vor Gelegenheitsangriffen.
Schützendes Lagerfeuer: Erzeugt ein sicheres Gebiet um ein Lagerfeuer.
Segen des Chamäleons: Verleiht einen Bonus von +4 auf Heimlichkeitswürfe und Tarnung.
Steinschlag: Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 2W6 Schaden.
Verhalten durchschauen: 10 min./Stufe lang +5 auf Motiv erkennen und Wahrnehmung.
Vielseitige Waffe: Waffe durchdringt einige SR.
Wellenritt: Welle erhöht Bewegungsrate einer Kreatur.

Waldläuferzauber des 3. Grades

Aspekt des Hirsches: +2 RK gegen Gelegenheitsangriffe und erhöhte Bewegungsrate.
Blutige Klauen: Verursache blutende Wunden durch Angriffe mit Natürlichen Waffen.
Massen-Federleicht: Wie *Federleicht*, betrifft aber mehrere Kreaturen.
Giftbolzen: Bolzen oder Pfeil vergiftet Ziel.
Schutzhülle des Lebens: Schützt Kreatur vor der Umwelt.
Starker Kiefer: Deine Angriffe mit Natürlichen Waffen wirken als wärst du zwei Kategorien größer.
Unermüdliche Verfolger: Wie *Unermüdliche Verfolgung*, betrifft aber mehrere Ziele.
Windumhang: Erzeugt Vorhang aus Wind um dich herum.
Zum Feind erklären: Ziel wird wie ein Erzfeind vom Typ deiner Wahl behandelt.

Waldläuferzauber des 4. Grades

Aspekt des Wolfes: +4 ST und GE, +2 auf Zu-Fall-bringen.
Geist des Schützen: Beschwört einen unsichtbaren Geist, der deine Pfeile als Schnelle Aktion verschießt.
Hain der Erholung: Erzeugt Bäume und eine kleine Quelle.
Segen des Salamanders: Ziel erhält Schnelle Heilung 2, Feuerresistenz 10 und +2 auf seine KMV.

Zauber

Die folgenden Zauber sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt, mit Ausnahme jener, deren Namen mit „Mächtiger", „Schwächerer" oder „Massen-" beginnen. Diese Zauber sind nach dem zweiten Wort ihrer Namen aufgelistet.

Abdrücke lesen

Schule Erkenntnis; **Grad** WAL 1
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M (ein Stückchen Gips)
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Fußabdruck
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Indem du einen Fußabdruck berührst, erhältst du ein klares mentales Bild der Person oder Kreatur, die ihn hinterlassen hat. Das Bild zeigt das exakte Aussehen der Kreatur, die den Fußabdruck hinterlassen hat, in dem Moment, als sie dies tat. Das schließt alle besonderen Merkmale und Gesichtsausdrücke, jegliche Ausrüstung oder alles andere mit ein, das die Kreatur in diesem Augenblick mit sich trug. Z.B. würde der Abdruck eines Pferdehufs sowohl das Pferd zeigen als auch die Kreatur, die es trug, als es den Abdruck hinterließ.

Aberrationen entdecken

Schule Erkenntnis; **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
Dieser Zauber funktioniert wie *Tiere oder Pflanzen entdecken*, mit der Ausnahme, dass er nur Kreaturen des Typs Aberration aufspürt.

Absorbierende Hand

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein
Dein Körper absorbiert den nächsten Gegenstand, den deine Hand berührt. Wenn du schon ein Objekt in der Hand hältst, kannst du versuchen, es zu absorbieren. Ansonsten kannst du einen anderen Gegenstand berühren, indem du eine Standard-Aktion aufwendest, die nicht an den Zauber gekoppelt ist. Du kannst jedes nicht-magische , nichtlebende Objekt aufnehmen, das nicht mehr als 1 Pfund pro Zauberstufe wiegt. Ein Behälter und sein Inhalt zählen als ein Gegenstand. Objekte im Besitz anderer Kreaturen erhalten einen Zähigkeitswurf, um der Absorption zu widerstehen. Du kannst solange versuchen, einen Gegenstand aufzunehmen, bis du einen absorbiert hast.

Ein absorbiertes Objekt verschmilzt mit deiner Hand. Andere können nicht auf es zielen. Sein Gewicht betrifft aber deine Tragkraft. Wenn du den Zauber aufhebst, erscheint der Gegenstand in der Hand, die ihn absorbiert hatte, oder fällt zu Boden, falls diese Hand voll ist. Mehrfaches Wirken des Zaubers lässt dich mehrere Gegenstände absorbieren, aber du kannst nur ein Objekt pro Hand verstauen.

Adlerauge

Schule Erkenntnis; **Grad** DRU 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, GF
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt Magischer Sensor
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Adlerauge erschafft direkt über dir einen magischen Sensor. Dieser kann irgendwo über dir erscheinen, bis zu einer maximalen Höhe, welche der Reichweite des Zaubers entspricht. Du kannst von diesem Punkt aus sehen, als ob du dich wirklich dort befinden würdest und deine Blickrichtung um 360° rotieren lassen. Du siehst mit deinen normalen visuellen Sinnen. Ein Zauberkundiger, der *Adlerauge* verwendet, ist leicht in der Lage, über erhebliche Entfernungen zu sehen. Der Zauber durchdringt keine soliden Oberflächen, wird aber nicht von Laubwerk und ähnlichem behindert.

Ahnungsloser Verbündeter

Schule Verzauberung (Bezauberung) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verwirrst für kurze Zeit den Geist des Ziels, so dass es nicht mehr Freund von Feind unterscheiden kann. Das Ziel wird als dein Verbündeter behandelt und nicht wie einer deiner Gegner, wenn es darum geht, wer wen in die Zange nimmt. Das Ziel unternimmt keine weiteren feindlichen Handlungen gegen deine Gegner.

Alchemistische Aufteilung

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde
Dieser Extrakt erzeugt ein blasses Licht, das aus deinem Mund heraus scheint. Nimmst du in der Runde nach dem Schlucken dieses Extrakts ein Elixier oder einen Trank zu dir, kannst du die Flüssigkeit wieder zurück in das Gefäß spucken. Du erhältst alle Vorteile des Elixiers oder Tranks, aber sie werden nicht konsumiert. Du kannst pro Anwendung dieses Extrakts nur die Vorteile eines Elixiers oder Tranks erhalten.

AMEISENSTÄRKE

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, DRU 1, HXM/MAG 1, KLE 1, PKM 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein kleiner Flaschenzug)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Die Tragkraft des Ziels verdreifacht sich (siehe Tabelle 7–4 im *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 169). Dies beeinflusst in keinster Weise die aktuelle Stärke der Kreatur, sondern nur die Menge an Material, die sie unter Einfluss dieses Zaubers tragen kann. Es hat auch keinen Effekt auf die Belastung durch Rüstungen. Wenn die Kreatur eine Rüstung am Körper trägt, leidet sie weiter unter den entsprechenden normalen Belastungsmali, egal wie viel Gewicht der Zauber zu tragen erlaubt.

ANGRIFF ZURÜCKWERFEN

Schule Bannzauber [Energie]; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück in Leim getauchtes Gummi)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Du umgibst dich mit einer wirbelnden Barriere aus Energie, welche alle Angriffe, die dich verfehlen, auf ihre Quelle zurückschleudert. Dies betrifft sowohl Nah- wie auch Fernkampfangriffe, solange wie sie einen Angriffswurf aufwenden, um dich zu treffen. Wenn dich ein Angriff verfehlt, muss der Angreifer einen zweiten Angriffswurf gegen seine eigene Rüstungsklasse durchführen, wobei er alle zutreffenden Modifikatoren des ursprünglichen Angriffs benutzt. Wenn dieser zweite Angriff trifft, erleidet der Angreifer sowohl den Schaden als auch alle anderen Konsequenzen dieses Angriffs. Du kannst keine Angriffe zurückwerfen, die dich aus einem anderen Grund als einem fehlgeschlagenen Angriffswurf verfehlen (z.B. durch Tarnung). Auch kannst du keine Angriffe zurückwerfen, welche dich zwar treffen, aber keinen Schaden verursachen.

ANMUT

Schule Bannzauber; **Grad** KLE 2, PAL 1
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Siehe Text

Bis zum Ende deines Zugs provoziert keine deiner Bewegungen Gelegenheitsangriffe.

ANPRANGERN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Sprachabhängig]; **Grad** BAR 4, INQ 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Explosion mit 9 m Radius
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du erhebst deine Stimme gegen eine einzige Kreatur in deiner Sichtlinie und wendest mögliche Verbündete gegen sie, indem du die Kraft deiner Stimme und deiner Überzeugungskraft einsetzt. Kreaturen im Wirkungsbereich, welche die gebrandmarkte Kreatur sehen können, müssen einen Willenswurf absolvieren. Bei einem Fehlschlag sinkt ihre anfängliche Einstellung gegenüber der gebrandmarkten Kreatur um zwei Stufen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 91). Beispielsweise werden Kreaturen plötzlich feindlich, die dem Ziel anfänglich gleichgültig gegenüber standen. Diplomatiewürfe, welche die Effekte von *Anprangern* umkehren sollen, müssen mit einem Malus von –10 durchgeführt werden.

ANSTECKENDE FLAMME

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Drei oder mehr Strahlen
Wirkungsdauer 3 Runden
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du greifst mehrere Gegner mit Feuerstrahlen an. Du kannst drei Strahlen verschießen, plus einen zusätzlichen für je vier Zauberstufen nach der 11. (maximal 5 Strahlen auf Stufe 19). Jeder Strahl erfordert einen Berührungsangriff auf Entfernung, um zu treffen und verursacht 4W6 Punkte Feuerschaden. Die Strahlen können auf ein oder mehrere Ziele verschossen werden, aber alle müssen Gegner als Ziel haben, welche sich maximal 9 m voneinander entfernt befinden. Alle Strahlen müssen gleichzeitig abgefeuert werden.

In jeder Runde während deines Zugs wird ein neuer Feuerstrahl von einer Kreatur abgefeuert, welche in der Runde davor durch diesen Zauber Schaden erlitten hat. Diese neuen Strahlen greifen an, als ob du sie verschossen hättest, aber ihr Ursprungsort ist die zuvor verletzte Kreatur. Du kannst als Freie Aktion neue Ziele auswählen, die sich alle innerhalb einer Reichweite von Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen) vom neuen Ursprungsort befinden müssen. Dieses Weiterspringen der Flammen setzt sich insgesamt drei Runden lang fort. Eine Kreatur kann während der Wirkungsdauer mehrmals von diesem Zauber getroffen werden, aber niemals von einem Feuerstrahl, der von ihr selbst ausgeht.

ARKANER GLEICHKLANG

Schule Hervorrufung; **Grad** BAR 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein leerer Zauberstab)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit Radius von 3 m um dich herum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Ein schimmerndes, blau-goldenes Licht umgibt dich. Es verstärkt arkane Zauber, die von deinen Verbündeten im Wirkungsbereich ausgesprochen werden. Jeder arkane Zauber, der von einer Kreatur im Wirkungsbereich gewirkt wird, erhält einen Verbesserungsbonus von +1 auf den SG jeglicher Rettungswürfe, die der Zauber erfordert. Außerdem kann ein Zauber gewirkt werden, als ob die folgenden metamagischen Talente darauf angewendet wurden (ohne den Zeitaufwand oder die Zauberstufe zu erhöhen): Gestenlos zaubern, Lautlos zaubern, Zauber ausdehnen oder Zauberreichweite erhöhen. Du wählst den metamagischen Effekt aus, wenn du *Arkaner Gleichklang* wirkst.

Aspekt des Adlers

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du nimmst einen Aspekt des Adlers an. Deine Augen weiten sich und sehen aus wie die eines Raubvogels. Aus den Seiten deines Kopfes sprießen Federn. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +3 auf Wahrnehmungswürfe sowie einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Fernkampfangriffe. Der Multiplikator für deine Armbrüste und Bögen erhöht sich auf 19–20/X3. Dieser Effekt wird nicht zu anderen Effekten hinzu addiert, welche die Bedrohungschance einer Waffe erweitern, wie z.B. das Talent Verbesserter Kritischer Treffer oder die magische Waffeneigenschaft *Schärfe*.

Aspekt des Bären

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du nimmst einen Aspekt des Bären an. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +2 auf deine Natürliche Rüstungsklasse sowie einen Verbesserungsbonus von +2 auf KMB-Würfe. Außerdem kannst du die Kampfmanöver Ansturm, Ringkampf und Überrennen ausführen, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.

Aspekt des Hirsches

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 4, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du nimmst einen Aspekt des Hirsches an. Deine Gesichtszüge werden länglich und sehnig. Dir wächst ein Geweih, mit dem du dich verteidigen kannst. Du erhältst einen Ausweichenbonus von +2 auf deine RK gegen Gelegenheitsangriffe, deine Grundbewegungsrate erhöht sich um 6 m, du kannst dich mit deiner normalen Bewegungsrate durch Unterholz (einschließlich magisch manipuliertem Unterholz) bewegen und bist sogar fähig, einen 1,50 m-Schritt in solchem Gelände durchzuführen. Des Weiteren kannst du als Augenblickliche Aktion einen Treffer durch einen Gelegenheitsangriff mit einem einfachen Angriff mit deinem Geweih gegen den Gegner erwidern, der dich getroffen hat. Dieser Angriff verwendet deinen höchsten Grundangriffsbonus plus deinen Stärke- oder Geschicklichkeitsbonus (nach deiner Wahl). Er verursacht bei einem erfolgreichen Treffer 1W8 Stichschaden (wenn du mittelgroß bist; 1W6 Schaden wenn klein) plus deinen Stärkemodifikator. Das Geweih hat einen Multiplikator für kritische Treffer von 19–20/X2.

Aspekt des Wolfes

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 5, WAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du nimmst einen Aspekt des Wolfes an. Dein Aussehen wird wilder, deine Ohren werden länger und es wachsen dir scharfe Fänge und Fell. Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +4 auf Stärke und Geschicklichkeit, Geruchssinn und einen Verbesserungsbonus von +2 auf Zu-Fall-bringen. Außerdem kannst du das Kampfmanöver Zu-Fall-bringen als eine Schnelle Aktion durchführen. Dieser Angriff provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Aufbrausen

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du verleihst einer Kreatur die Fähigkeit, einen Teil ihrer angeborenen Widerstandsfähigkeit von Abwehr in Schadenswirkung umzuwandeln, welche sie mit ihren natürlichen Angriffen verursacht. Als Schnelle Aktion am Anfang ihres Zugs kann die Kreatur in jeder Runde einen Teil oder ihre gesamte Natürliche Rüstungsklasse verringern und einen dem entsprechenden Verbesserungsbonus auf alle Schadenswürfe mit ihren Natürlichen Waffen erhalten. Das Verringern der Natürlichen RK und der Bonus zum Schaden kann nicht 1 Punkt pro 3 Zauberstufen übertreffen. Der maximale Malus/Bonus beträgt –5/+5 auf Stufe 15. Eine Kreatur kann mit diesem Zauber ihre Natürliche RK nicht unter 0 senken. Alle gegen die Kreatur gerichteten Angriffe werden bis zum Beginn des nächsten Zugs der Kreatur gegen ihre angepasste RK durchgeführt. Dann kann sie wiederum eine Modifikation vornehmen oder ihre Originalwerte behalten. Kreaturen können diese Entscheidung treffen, ohne die Fähigkeit zum bewussten Denken zu besitzen. Sogar Kreaturen mit einem Intelligenzwert von 0 können von diesem Zauber profitieren. Allerdings entscheiden sie sich immer für die maximal mögliche Verringerung bzw. Erhöhung, egal welche taktischen Vorteile sie dadurch einbüßen.

Aufopferung des Paladins

Schule Bannzauber; **Grad** PAL 2
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du stellst eine kurze, aber mächtige Verbindung zwischen dir und einer anderen Kreatur her, durch die du jeglichen Schaden und andere Effekte erhältst, die das Ziel erleidet. Wenn eine Kreatur innerhalb der Reichweite des Zaubers von einem Angriff getroffen wird oder bei einem Rettungswurf scheitert, kannst du diesen Zauber wirken. Die Wunden und/oder Effekte des Ziels werden auf dich übertragen. Das wirkt sich aus, als ob du von dem betreffenden Angriff getroffen wurdest oder bei dem Rettungswurf versagt hast. Du musst den gesamten Schaden sowie alle negativen Effekte hinnehmen. Alle deine Immunitäten oder Resistenzen funktionieren normal, aber du kannst Schaden oder Effekte auf keine andere Weise abschwächen oder aufheben.

Benutzt du diesen Zauber gegen einen Effekt, der auch dich zum Ziel hat oder in dessen Wirkungsbereich du dich befindest, erleidest du die Effekte sowohl für dich als auch für die Zielkreatur. Damit ist es möglich, dass du zweimal Schaden hinnehmen musst, oder alle anderen Resultate doppelt wirken.

AUGE DES BOMBENWERFERS

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Dieser Extrakt erlaubt es dir, Waffen genauer und weiter zu werfen. Während der Wirkungsdauer wird die Reichweite von Wurfwaffen um 3 m erhöht. Zusätzlich erhältst du einen Verständnisbonus von +1 auf Angriffswürfe mit Wurfwaffen.

AUGE DES JÄGERS

Schule Erkenntnis; **Grad** INQ 3, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Auge des Jägers erhöht deine Wahrnehmungsgabe, besonders im Hinblick auf verhüllende Effekte, welche auf der Zielkreatur liegen. Du erhältst die Fähigkeit, das Ziel zu sehen, selbst wenn es unsichtbar oder ätherisch ist. Dies funktioniert so, als ob du den Zauber *Unsichtbares sehen* verwenden würdest. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +20 auf Fertigkeitswürfe auf Wahrnehmung, um die Zielkreatur zu erkennen. Dabei ignorierst du Tarnung durch Nebel sowie Effekte der Zauber *Standort vortäuschen*, *Unsichtbares sehen*, *Verschwimmen* oder ähnliches, die auf dem Ziel liegen. Du vermagst jedoch nicht, Tarnung durch Dunkelheit zu durchdringen. Dieser Zauber gibt deinen Verbündeten keine Vorteile. Das gleiche gilt für dich, wenn du versuchst, andere Kreaturen als das Ziel aufzuspüren.

AURA DER MÄCHTIGEN TAPFERKEIT

Schule Bannzauber; **Grad** PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Mit diesem Zauber stärkst du deine Aura der Tapferkeit. Bis zum Ende der Wirkungsdauer sind alle Verbündeten innerhalb der Aura immun gegen Furcht (magische oder gewöhnliche). Wenn du die Klassenfähigkeit Aura der Tapferkeit nicht besitzt, hat dieser Zauber keine Wirkung.

AURA VERFOLGEN

Schule Erkenntnis [Böses, Chaos, Gutes, Ordnung]; **Grad** INQ 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Wähle eine Gesinnungsart: Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen. Du erhältst die Fähigkeit, eine starke oder überwältigende Aura (siehe *Böses entdecken* im *Pathfinder Grundregelwerk*, S.254) dieser Gesinnung zu verfolgen. Dies wird so behandelt, als würdest du mit der Fähigkeit Geruchssinn eine Spur verfolgen. Allerdings folgst du den Spuren der Auren auf dem Boden anstatt dem Geruch. Du erhältst keinen Bonus auf Wahrnehmungswürfe. Ab Stufe 10 kannst du auch Spuren mäßiger Auren aufspüren.

Wenn du diesen Zauber verwendest, um eine bestimmte Gesinnung zu verfolgen, wird er zu einem Zauber der entgegengesetzten Gesinnungskategorie. Zum Beispiel wird *Aura verfolgen* zu einem Zauber der Kategorie Gut, wenn er dafür verwendet wird, um etwas Böses zu verfolgen.

AUSSIEBEN

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 0, INQ 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Ein Würfel mit 3 m Kantenlänge
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du untersuchst ein Gebiet aus gewisser Entfernung, so als ob du mit der Fertigkeit Wahrnehmung nach minutiösen Details suchen würdest. Führe einen Wahrnehmungswurf mit einem Malus von –5 durch, der außerdem ganz normal durch die Umgebungszustände modifiziert wird. Mali aufgrund der Entfernung werden nicht angewandt. Wende das Ergebnis gegen den SG für jedes versteckte Merkmal (Geheimtüren, Fallen oder versteckte Schätze) an. Du musst das zu durchsuchende Gebiet sehen können und du kannst nur Details finden, die durch Berührung oder Augen erkannt werden können. *Aussieben* kann nur Objekte oder Umgebungsmerkmale finden, keine Kreaturen.

AUSTREIBEN

Schule Bannzauber; **Grad** INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Du triffst eine Kreatur hart mit einem Berührungsangriff und störst jede Art von kontrollierender Magie, die auf ihr liegt. Das Ziel erleidet 2W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +15). Zusätzlich führst du einen Bannwurf gegen jeden *Magisches-Gefäß*-Effekt (dies schließt die Fähigkeit Böswilligkeit von Geistern ein) oder Zauber der Kategorie Verzauberung (Zwang) durch, der auf dem Ziel liegt. Dabei beginnst du mit dem höchststufigsten Zauber und arbeitest dich zu jenen der niedrigeren Stufe durch. Behandle dies als einen auf ein Ziel gewirktes *Magie bannen*, mit dem Unterschied, dass *Austreiben* nur einen solchen Zauber für jeweils vier deiner Zauberstufen bannen kann. Ein erfolgreicher Willenswurf halbiert den Schaden und beschränkt das Bannen auf einen einzigen Effekt oder Zauber.

BARDENABGANG

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** BAR 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Teile einer zertrümmerten Fidel)

Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Du und eine bereitwillige Kreatur/2 ZS, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du und bereitwillige Verbündete können einer gefährlichen Situation entgehen oder sich strategisch besser positionieren. Du kannst jeden Alliierten im Wirkungsbereich zu einem beliebigen Ort innerhalb der Reichweite transportieren. Der Ort muss nicht in deinem Blickfeld liegen, aber offen sein und sich auf einer Oberfläche befinden, die das Gewicht der teleportierten Kreatur tragen kann. Ansonsten funktioniert dieser Zauber wie *Dimensionstür*.

BEHERZTE INSPIRATION

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 2
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja
Dieses Wort arkaner Inspiration garantiert oft den Erfolg einer wichtigen Unternehmung. Wenn eine Kreatur bei einem Angriffs- oder Fertigkeitswurf scheitert, wirke diesen Zauber. Die Kreatur erhält rückwirkend einen Kompetenzbonus von +2W4 auf den Angriffs- oder Fertigkeitswurf. Ist der Bonus hoch genug, um einen Fehlschlag in einen Erfolg umzuwandeln, ist der jeweilige Wurf auch ein Erfolg.

BEICHTE

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Sprachabhängig]; **Grad** INQ 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Du stellst dem Ziel eine einzige Frage. Es muss seine nächste Aktion darauf verwenden, dir in der Sprache wahrheitsgemäß zu antworten, in welcher die Frage gestellt wurde. Andernfalls erleidet es 1W6 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (maximal 5W6) und kränkelt 2W4 Runden lang. Ein erfolgreicher Willenswurf hebt den Kränkeln-Effekt auf und halbiert den Schaden. Eine Kreatur, die nicht fähig ist zu antworten, erleidet den Schaden trotzdem.

BELEBEN

Schule Illusion [Einbildung]; **Grad** BAR 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Dieser Zauber lässt alle Müdigkeit von einer Kreatur abfallen. Während der Wirkungsdauer leidet das Ziel nicht unter den Zuständen Erschöpft oder Entkräftet. Der Effekt von *Beleben* ist allerdings nur eine Illusion und kein Ersatz für eine echte Rast. Wenn der Zauber endet, erleidet das Ziel 1W6 nicht-tödlichen Schaden. Außerdem kehren alle zuvor bestandenen, bzw. wirkenden Zustände zurück. Eine Kreatur kann nur von jeweils einem *Beleben*-Zauber profitieren. Wird ein Zweiter auf sie gewirkt, endet der erste Effekt augenblicklich.

MASSEN-BELEBEN

Schule Illusion [Einbildung]; **Grad** BAR 3
Ziel Berührte Kreaturen bis zu 1/Stufe
Dieser Zauber funktioniert wie *Beleben*, mit der Ausnahme, dass er mehrere Kreaturen betreffen kann.

BELEBENDE TRANSFORMATION

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** ALC 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Prise Meteoreisens im Wert von 100 GM)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe oder bis ausgelöst, dann 1 Runde/Stufe
Belebende Transfomation verleiht dir die Fähigkeit des Erholens von tödlichen Wunden mit wiederhergestellter Vitalität und dem Willen zum Kampf – allerdings zu einem Preis. Einmal gewirkt, ruht *Belebende Transformation* für bis zu einer Stunde pro Stufe, bis deine Trefferpunkte auf ein Viertel oder weniger reduziert werden. Ist der Effekt einmal ausgelöst, erhältst du augenblicklich einen Verbesserungsbonus von +4 auf Konstitution und Stärke, Schadensreduzierung 5/– sowie die Vorteile des Zaubers *Hast*. Dazu heilst du 4W8 Schadenspunkte + 1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +25). *Belebende Transformation* kann dich sogar vor dem Tod bewahren, indem er den Schaden einer anderweitig tödlichen Wunde heilt. Der Zauber schützt dich aber nicht vor einem Tod durch massiven Schaden oder andere Effekte als Verlust von Trefferpunkten. Durch die magische Transformation werden allerdings deine geistigen Fähigkeiten beeinträchtigt. Du erleidest 1W4 Punkte Intelligenz- und Weisheitsschaden.

Die Vorteile der Transformation halten 1 Runde pro Zauberstufe an, nachdem der Effekt ausgelöst wurde. Hat der Zauber einmal geendet, zahlst du einen hohen Preis. Du bist entkräftet und erleidest 1W4 Punkte Konstitutionsschaden. Mehr als eine *Belebende Transformation* am Tag anzuwenden ist besonders riskant. Das Enden einer zweiten *Belebenden Transformation* innerhalb von 24 Stunden verursacht weitere 1W4 Punkte Konstitutionsschaden und resultiert im Tod durch komplettes Systemversagen, es sei denn, du bestehst einen Zähigkeitswurf SG 15, nachdem du den zweiten Konstitutionsschaden erlitten hast.

Endet der Zauber oder wird er gebannt, bevor die Transformation ausgelöst wurde, folgen keine negativen Auswirkungen.

BELEBENDER AUSKLANG

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** BAR 3
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich Explosion mit 6 m Radius mit dir im Zentrum
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, halbiert (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du musst einen Bardenauftritt aufführen, um diesen Zauber zu wirken. Mit einer kunstvollen Geste beendest du plötzlich deinen Auftritt. Alle Verbündeten im Wirkungsbereich erhalten 2W6 Trefferpunkte zurück. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf untote Kreaturen.



BESCHÄDIGEN

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Zweig)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel ein mittelgroßer oder kleinerer Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du kannst versuchen, einen mittelgroßen oder kleineren Gegenstand in Reichweite zu zerbrechen oder wenigstens zu beschädigen. Schlägt der Rettungswurf des Ziels fehl, wird der Gegenstand in den Zustand Beschädigt versetzt. Wenn der Zauber auf einen beschädigten Gegenstand gewirkt wird, wird dieser bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf zerstört.

BESTRAFUNG

Schule Hervorrufung [Schall]; **Grad** INQ 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich Von dir ausgehende Explosion mit 6 m Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Deine mit Zorn erfüllten Worte verletzen deine Feinde. Sie erleiden 1W8 Punkte Schaden pro zwei Zauberstufen (maximal 5W8) und wanken eine Runde lang. Die Hälfte des Schadens besteht aus Schallschaden. Die andere Hälfte hat ihren Ursprung in göttlicher Macht und wird daher nicht durch irgendeine Schadensreduzierung gegen Schall gemindert. *Bestrafung* ist besonders effektiv gegen Gegner, die deine Gottheit verehren. Sie erleiden 1W6 Punkte Schaden pro Zauberstufe (maximal 10W6) und sind für 1W4 Runden betäubt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und hebt die Effekte Betäubt und Wankend auf.

Gegner müssen die *Bestrafung* nicht hören können, um davon verletzt zu werden. Der Zauber wird allerdings von magischer Stille negiert.

BETÄUBENDER AUSKLANG

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Bis zu 3 Kreaturen, von denen keine mehr als 9 m von einer anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du musst einen Bardenauftritt aufführen, um diesen Zauber zu

wirken. Mit einer kunstvollen Geste beendest du plötzlich deinen Auftritt. Damit überwältigst du die Sinne der Ziele deines Auftritts. Jedes Ziel ist eine Runde lang betäubt. Ist es jedoch bei einem Zähigkeitswurf erfolgreich, wankt es nur eine Runde lang.

BLEIKLINGEN

Schule Verwandlung; **Grad** WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Berührung
Wirkungsdauer 1 Minuten/Stufe (A)

Bleiklingen erhöht die Wucht und Dichte deiner Nahkampfwaffen gerade bevor sie einen Gegner treffen. Alle Nahkampfwaffen, die du beim Wirken des Zaubers am Körper trägst, verursachen Schaden, als wären sie eine Kategorie größer. Zum Beispiel verübt ein mittelgroßes Langschwert normalerweise 1W8 Punkte Schaden. Unter dem Effekt von *Bleiklingen* würde es jedoch 2W6 Schadenspunkte verursachen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S.145 für weitere Informationen). Nur du kannst von diesem Zauber profitieren. Benutzt eine andere Kreatur deine Waffen, verursachen diese normalen Schaden.

BLICK DURCH EIGENE AUGEN

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 3, KLE 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Tropfen Farbe und eine Kugel aus Ton)
Reichweite 15 m/Stufe
Effekt Transferiere dein Bewusstsein in jeden beliebigen Gegenstand, der dein Abbild trägt
Wirkungsdauer Konzentration
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du erhältst vage Eindrücke von Ereignissen, welche um jeden beliebigen Gegenstand geschehen, der dein Gesicht oder deine Gestalt trägt. Du kannst außerdem dein Bewusstsein in einen solchen Gegenstand senden, aber immer nur in einen einzigen zur gleichen Zeit. Dadurch bist du in der Lage, andere Kreaturen zu beobachten oder Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Dieser Zauber erlaubt es dir, deinen Körper zu verlassen und unterbewusst die unmittelbare Umgebung jedes deiner Abbilder zu überwachen. Dabei ist es egal, ob es sich um nur eines, hunderte oder gar tausende davon handelt. Jedes dieser Abbilder besitzt das volle Spektrum deiner Sinne (Sicht, Gehör, Geruch, etc.). Du kannst einen Wahrnehmungswurf machen, um zu erkennen, ob sich etwas in ihrer Umgebung ereignet. Der SG dieses Wurfes ist um 10 höher als der SG wäre, wenn du dich wirklich vor Ort befinden würdest. Das heißt, selbst wenn du normalerweise etwas automatisch entdecken würdest (wie Gespräche, die einen SG von 0 haben), müsstest du einen Wahrnehmungswurf gegen SG 10 durchführen, um auf so etwas aufmerksam zu werden.

Du kannst zu jeder Zeit ein bestimmtes deiner Abbilder innerhalb der Reichweite des Zaubers mit deinem Bewusstsein erfüllen. Während du dich in einem Abbild befindest, verlierst du die Fähigkeit, die anderen Abbilder zu überwachen. Du bleibst dir aber der Umgebung deines Körpers bewusst. Dein Körper ist verteidigungsunfähig und hilflos (er scheitert automatisch bei jedem Rettungswurf), während dein Bewusstsein fort ist. Du kannst aber jederzeit mit einer Sofortigen Aktion in ihn zurückkehren.

Wenn du mit deinem Bewusstsein in ein Abbild fährst, erhält es eine eingeschränkte Bewegungsfähigkeit. Statuen und ähnliche dreidimensionale Darstellungen können ihre Köpfe drehen, Gesten ausführen und sprechen. Sie sind aber nicht fähig, anzugreifen oder ihren Platz ohne Hilfe zu verlassen. Portraits und ähnliche zweidimensionale Abbilder, welche dein Gesicht aufweisen, können ebenfalls sprechen. Dein Portrait kann sich im Bild bewegen oder es für kurze Zeit verändern (wie z.B. eine Blume im Bild pflücken). Du kannst weder Zauber noch irgendwelche anderen Fähigkeiten verwenden, wenn du dich in einem Abbild befindest.

Du kannst ein Abbild jederzeit verlassen und in deinen Körper zurückkehren. Verlässt dein Bewusstsein einen Gegenstand, der dir ähnelt, verwandelt sich dieser augenblicklich in den Zustand zurück, den er vor deinem Eindringen besaß. Beschädigt oder zerstört jemand das Abbild, in dem du dich gerade befindest, kehrst du unverletzt in deinen Körper zurück. Dieser Zauber hält solange an, bis du aufhörst, dich zu konzentrieren oder bis er durch Fremdeinfluss beendet wird, wie z.B. durch den Zauber *Magie bannen*, der auf deinen Körper oder das Abbild gewirkt wird. Der Zauber endet auch, wenn dein Körper getötet wird.

BLITZGEWITTER

Schule Hervorrufung [Elektrizität]; **Grad** DRU 8, HEX 8, HXM/MAG 8, KLE 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine Kupferrute)
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Von dir ausgehende Ausbreitung mit 9 m Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Wenn du diesen Zauber wirkst, emittiert dein Körper Blitze in alle Richtungen. Die Blitze fügen natürlicher Vegetation oder Kreaturen im Wirkungsbereich, die du davor bewahren willst, keinen Schaden zu. Jede andere Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 1W8 Punkte Eletrizitätsschaden pro Zauberstufe (maximal 20W8) und ist eine Runde lang betäubt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und hebt den Betäubungseffekt auf.

BLITZKUGELN

Schule Hervorrufung; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein kleiner Eisenring)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Zwei oder mehr Kugeln mit 1,50 m Durchmesser
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst zwei Blitzkugeln, welche in die Richtung fliegen, die du ihnen anzeigst. Für jeweils 4 Zauberstufen über der 7. Zauberstufe erschaffst du eine zusätzliche Blitzkugel (3 auf ZS 11, 4 auf ZS 15, maximal 5 auf ZS 19). Diese Kugeln fliegen mit einer Bewegungsrate von 6 m pro Runde mit perfekter Manövrierfähigkeit. Wind beeinflusst den Kurs einer Kugel nicht.

Wenn eine Kugel in einem Feld mit einer Kreatur ankommt, bleibt sie dort in dieser Runde stehen und verursacht 3W6 Punkte Elektrizitätsschaden bei der Kreatur. Ein erfolgreicher Reflexwurf vereitelt den Schaden. Kreaturen, die Metallrüstungen tragen, müssen einen Malus von –4 auf den Rettungswurf hinnehmen.

Jede Kugel bewegt sich solange, wie du sie aktiv dirigierst. Ansonsten bleiben sie stehen. Es erfordert eine Bewegungsaktion, um allen Kugeln eine Richtung anzuzeigen, die mit einem Wirken dieses Zaubers erzeugt wurden. Die Kugeln besitzen keine Masse und können unwillige Kreaturen oder feste Gegenstände nicht beiseite schieben. Ein Kugel hört auf zu existieren, wenn sie die Reichweite des Zaubers überschreitet.



BLUTHUND

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3, INQ 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Tropfen Blut und eine Prise Zimt)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Du erhältst die Spezialfähigkeit Geruchssinn, einschließlich der Fähigkeit, Spuren nach dem Geruch zu folgen. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +8 auf Wahrnehmungswürfe, die Geruch betreffen sowie einen Kompetenzbonus von +4 auf Überlebenskunstwürfe, um mit Hilfe deines Geruchssinns Spuren zu verfolgen. Du erhältst einen Malus von –4 auf Rettungswürfe gegen geruchsbezogene Effekte wie die Fähigkeit Gestank und *Stinkende Wolke*. Eine Kreatur unter dem Effekt von *Bluthund* kann mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 per Geruchssinn Gift entdecken.

BLUTIGE KLAUEN

Schule Nekromantie; **Grad** DRU 4, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du verleihst einer Kreatur die Fähigkeit, mit einem Angriff mit einer Natürlichen Waffe Blutungs-Schaden zu verursachen, solange der Angriff Hieb- oder Stichschaden verübt. Der Blutungs-Schaden für jeden Angriff entspricht der Hälfte deiner Zauberstufe (begrenzt durch den maximalen Schaden, den die Kreatur mit diesem Angriff verursachen kann). Allerdings ist Blutungs-Schaden nicht kumulativ. Wenn zwei oder mehr Angriffe Blutungsschaden verursachen, erhält der größere von ihnen Vorrang.

BOSHEIT

Schule Bannzauber; **Grad** HEX 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (seltene Tinten im Wert von 250 GM)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A) oder bis zur Entladung
Wähle einen einzigen Zauber mit Reichweite Berührung vom Grad 4 oder niedriger, der einen Zeitaufwand von einer Standard-Aktion oder weniger hat. Als Teil der Aktion zum Wirken von *Bosheit* kannst du auch den entsprechenden Zauber wirken und ihn als Schutzzeichen in der Form einer Tätowierung, eines Muttermals oder einer Warze irgendwo auf deinem Körper platzieren. Das nächste Mal, wenn du von einem Nahkampfangriff getroffen wirst oder jemand ein erfolgreiches Kampfmanöver gegen dich anwendet, wird der gespeicherte Zauber gegen deinen Gegner

ausgelöst. Du brauchst dafür keinen Berührungsangriff gegen ihn machen. In allen anderen Aspekten wird der Zauber aber so behandelt, als hättest du ihn auf gewöhnliche Weise gewirkt. Ist die angreifende Kreatur kein gültiges Ziel für den Zauber, geht er ohne Auswirkung verloren.

Du kannst immer nur einen *Bosheits*-Zauber zur gleichen Zeit auf dir liegen haben. Wenn du diesen Zauber ein zweites Mal wirkst, endet der Effekt des ersten.

BRANDZEICHEN

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Brandzeichen kerbt eine unauslöschbare Rune oder ein Zeichen mit nicht mehr als 6 Schriftzeichen auf eine Kreatur, wobei du 1 Punkt Schaden verursachst. Das Zeichen kann auf jeder entblößten Stelle des Körpers der Kreatur angebracht werden, normalerweise am Kopf oder auf dem Unterarm. Ein *Brandzeichen* kann durch Kleidung verborgen oder durch Abkratzen entfernt werden (was 1W6 Schadenspunkte verursacht). Das *Brandzeichen* kehrt aber zurück, wenn der Schaden geheilt wird.

MÄCHTIGES BRANDZEICHEN

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 4
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber funktioniert wie *Brandzeichen*, außer dass er 1W6 Schadenspunkte verursacht, wenn er gewirkt wird, und dass er nicht entfernt werden kann (auch nicht zeitweilig). Dazu leuchtet ein *Mächtiges Brandzeichen* so hell wie eine Fackel auf, wenn das Ziel sich innerhalb von 9 m von einem heiligen Symbol deines Glaubens aufhält. Wenn das Zeichen aufleuchtet, kränkelt das Ziel. Wie die Effekte von *Fluch* kann ein *Mächtiges Brandzeichen* nicht gebannt werden. Man kann es aber wie ein *Mal der Gerechtigkeit* entfernen.

BRENNENDE SCHMERZEN

Schule Hervorrufung [Böse]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3
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 (A)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Brennende Schmerzen lässt das Ziel sich in purer Agonie winden. Der Zauber verursacht 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden pro Runde, und zwar eine Runde pro Stufe lang (maximal zehn Runden). Zusätzlich kränkelt die betroffene Kreatur während der Wirkungsdauer. Der Zauberkundige erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe auf Einschüchtern gegen das Ziel.

MASSEN-BRENNENDE SCHMERZEN

Schule Hervorrufung [Böse]; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5
Ziel Eine lebende Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den Anderen entfernt sein darf

Dieser Zauber funktioniert wie *Brennende Schmerzen*, mit Ausnahme der oben beschriebenen Änderungen.

BRENNENDER BLICK

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (Auge eines gewöhnlichen Salamanders)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Deine Augen glimmen wie glühende Kohlen und erlauben es dir, mit einem flüchtigen Blick Feinde und Gegenstände in Brand zu setzen.

Solange der Effekt dieses Zaubers wirkt, kannst du mit einer Standard-Aktion deinen Blick auf einen Gegner oder Gegenstand innerhalb von 9 m Entfernung richten. Der oder den Zielkreaturen muss ein Zähigkeitswurf gelingen oder sie tragen 1W6 Punkte Feuerschaden davon. Nicht benutzte Gegenstände, welche nicht am Körper getragen werden, erhalten keinen Rettungswurf. Von diesem Zauber geschädigte Kreaturen müssen einen Reflexwurf schaffen oder Feuer fangen. Brennende Kreaturen können in jeder folgenden Runde einen weiteren Reflexwurf versuchen, um die Flammen zu ersticken. Bei einem Fehlschlag müssen sie weitere 1W6 Punkte Feuerschaden hinnehmen. Entflammbare Gegenstände, die von einer Kreatur getragen werden, müssen ebenso Rettungswürfe absolvieren oder den gleichen Schaden nehmen wie die brennende Kreatur. Wenn Kreaturen oder Gegenstände bereits in Flammen stehen, werden sie nicht noch zusätzlich von *Brennender Blick* betroffen.

Es ist anzumerken, dass dieser Zauber dir keinen richtigen Blickangriff verleiht. Feinde wie Verbündete sind nicht in Gefahr, nur dadurch Feuer zu fangen, dass sie dir in die Augen blicken.

BÖSES HERAUSFORDERN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** PAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine böse Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du forderst eine böse Kreatur heraus, mit dir zu kämpfen oder negative Konsequenzen zu erleiden. Du erhältst einen heiligen Bonus auf alle Nahkampfangriffe gegen das Ziel. Am Ende seines Zuges muss das Ziel wenigstens einen Angriff gegen dich durchgeführt haben. Ansonsten kränkelt es. Wenn du dich vom Ziel entfernst, endet der Zauber.

BÜRDE DES MYSTIKERS

Schule Nekromantie; **Grad** MYS 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du rufst die Mächte des Schicksals an, deinen Fluch des Mystikers

einer anderen Kreatur aufzuerlegen. Das Ziel erleidet alle Nachteile des Fluchs, erhält aber keinen der Vorteile der Klassenfähigkeit. Du leidest weiterhin unter dem Fluch des Mystikers. Besitzt du diese Klassenfähigkeit nicht, hat der Zauber keine Wirkung.

DÄMMERSTAUB

Schule Beschwörung [Dunkelheit]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Kohlenstaub)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Kreaturen und Gegenstände in einer Ausbreitung von 3 m
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Nur Erschöpfung); **Zauberresistenz** Nein

Ein Schauer schimmernd schwarzer Staubkörnchen klebt an Fackeln, Laternen, Sonnenstäben und ähnlichen, gewöhnlichen Lichtquellen fest und löscht diese aus. Außerdem bannt *Dämmerstaub* (wie *Magie bannen*) jeden Zauber der Kategorie Licht des 2. Grads oder niedriger. Kreaturen im Wirkungsbereich müssen einen erfolgreichen Rettungswurf absolvieren oder werden erschöpft.

DER ZEIT ENTRINNEN

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Diamant-, Smaragd-, Rubin- und Saphirstaub im Wert von 500 GM)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer bis zu 1 Minute/Stufe (siehe Text)

Du versetzt dich in einen scheintoten Zustand ähnlich dem Zauber *Temporale Stasis*. Beim Wirken wählst du aus, wann der Zustand enden soll, bis zur maximalen Wirkungsdauer. Bis der Zauber endet, hört die Zeit auf, für dich zu fließen. Alle deine Körperfunktionen stoppen. Keine Kraft und kein Effekt kann dich verletzen, bis der Zauber endet oder gebannt wird, wie durch ein erfolgreiches *Magie bannen*.

DETONATION

Schule Hervorrufung [Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure]; **Grad** ALC 4. HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (zwei Phiolen; eine mit Säure, die andere eine alkalische Lösung im Gesamtwert von 50 GM)
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Ausbreitung mit 9 m Radius, von dir ausgehend
Wirkungsdauer 1 Runde, dann augenblicklich
Rettungswurf Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du überflutest deinen Körper mit einer mächtigen Welle elementarer Energie. Eine Runde nach dem Wirken dieses Zaubers explodiert die Energie aus deinem Körper.

Wenn dieser Zauber die Explosion auslöst, wähle eine der folgenden Energiearten aus: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Die Explosion verursacht bei allen Kreaturen und nicht benutzten Gegenständen innerhalb von 4,50 m 1W8 Punkte Schaden des ausgewählten Elements pro Zauberstufe (maximal 10W8). Ziele im Bereich zwischen 4,50 und 9 m erleiden die Hälfte dieses Schadens. Du erleidest automatisch die Hälfte des Schadens, ohne dass ein Rettungswurf erlaubt wäre. Passende Energieresistenz oder -immunität aller Art kann diesen überschüssigen Schaden aber vermindern oder ganz verhindern.

DEVOLUTION

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 3, PKM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (die Schuppe eines Chamäleons)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Ein Eidolon
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber lässt ein Eidolon eine Evolution plus eine zusätzliche Evolution pro fünf Zauberstufen verlieren. Die teuersten Evolutionen gehen zuerst verloren. Gibt es zwei gleich teure, wird das Ergebnis zufällig bestimmt. Hat dieser Zauber zum Resultat, dass das Eidolon nicht mehr die Voraussetzungen für andere Evolutionen oder Fähigkeiten erfüllt, gehen diese bis zum Ende der Wirkungsdauer ebenfalls verloren.

DONNERNDE TROMMELN

Schule Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 4,50 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du schlägst oder trittst den Boden zu deinen Füßen und erfüllst das Gebiet vor dir mit dem Donnern tosender Trommelschläge. Jede Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 1W8 Punkte Schallschaden pro Zauberstufe (maximal 5W8) und wird zu Boden geworfen. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert diesen Schaden und verhindert den Sturz.

DORNENHAUT

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3, DRU 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Dieser Zauber bringt deine unverhüllten Hautpartien dazu, Dornen auszubilden, die Kreaturen verletzen, die dich schlagen. Jede Kreatur, welche dich mit einer Nahkampfwaffe, einem unbewaffneten Angriff oder einer natürlichen Waffe angreift, erleidet 1W6 Punkte Stichschaden +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +15). Kreaturen, die Nahkampfwaffen mit Reichweite verwenden, sind davon nicht betroffen. Kreaturen, die dich erfolgreich in einen Ringkampf verwickeln, erleiden 2W6 Punkte Stichschaden +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +15). Zusätzlich verursachen deine natürlichen und unbewaffneten Angriffe 1W6 Punkte Stichschaden mehr als üblich.

Die von diesem Zauber erzeugten Dornen bleiben auch bestehen, wenn du eine neue physische Gestalt annimmst, z.b via der Fähigkeit Tiergestalt oder durch einen Gestaltwechsel-Effekt.

DRACHENODEM

Schule Hervorrufung [Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure]; **Grad** ALC 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G,M (eine Drachenschuppe)
Reichweite 9 m oder 18 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion oder Linie
Wirkungsdauer Augenblicklich

Rettungswurf Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja
Du atmest eine Welle aus Energie aus. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 1W6 Punkte Energieschaden pro Zauberstufe (maximal 12W6). Durch einen erfolgreichen Rettungswurf nimmt man nur halben Schaden. Der Effekt des Zaubers und der Energietyp hängt von der Art der benutzten Drachenschuppe ab:

Schwarzer Drache: 18 m lange Säurelinie.
Blauer oder Bronzedrache: 18 m lange Elektrizitätslinie.
Grüner Drache: 9 m langer Säurekegel.
Goldener oder Roter Drache: 9 m langer Feuerkegel.
Silberner oder Weißer Drache: 9 m langer Kältekegel.
Messingdrache: 18 m lange Feuerlinie.
Kupferdrache: 18 m lange Säurelinie.

DRAKONISCHES RESERVOIR

Schule Hervorrufung [Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure]; **Grad** ALC 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (die Schuppe eines Drachen der Energie, die du absorbieren willst)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe oder bis ausgelöst (siehe Text)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Drakonisches Reservoir funktioniert wie *Schutz vor Energien*, indem er 6 Punkte einer Art Energieschaden pro Zauberstufe absorbiert (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure, maximal 60 Punkte). Jede Runde als Schnelle Aktion kann das Ziel 1W6 Punkte der absorbierten Energie entlassen und diese zu dem Schaden eines Nahkampfangriffs hinzufügen, so als ob die Waffe die Eigenschaft *Aufflammen*, *Blitz*, *Eis* oder *Säure* besäße. Die erste Kreatur, die das Ziel mit der Waffe trifft, erleidet den Energieschaden zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Angriffs. Das Entlassen von Energie auf diese Weise entleert den Speicher des Zaubers nicht, um neue Energie aufzunehmen. Die maximale Anzahl an Punkten Energieschaden, welche man mit ihm aufnehmen kann, steht endgültig fest. Das Ziel kann nicht mehr Energieschaden entlassen, als es zu der Zeit absorbiert hat. Hat das Ziel einmal die maximale Menge an Energieschaden aufgenommen, erleidet es ganz normal Schaden dieses Energietyps. Hat es die gesamte absorbierte Energie entlassen, endet der Zauber.

Drakonisches Reservoir ist nicht mit *Schutz vor Energien* kumulativ. *Drakonisches Reservoir* überlagert *Energien widerstehen* (ist aber nicht kumulativ damit). Ist eine Kreatur mit diesen beiden Zaubern geschützt, absorbiert *Drakonisches Reservoir* solange Schaden, bis seine Höchstmenge erreicht ist.

DREIGESTALT

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 5, HEX 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, F (Silberner Halbmond im Wert von 5 GM)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 24 Stunden (A)

Dreigestalt erlaubt es dir, deine Erscheinung zwischen deinem natürlichen Alter und drei idealisierten Alterskategorien hin und her zu verschieben: Junger Erwachsener (Jüngling/Maid), Erwachsener (Mutter/Vater) und Alter (Älterer/Altes Weib). In jedem dieser Fälle erscheinst du als du selbst, nur eben verschiedenen Alters. Deine Gestalt ändert sich nicht.

Du kannst zwischen diesen drei Alterskategorien und deinem wahren Alter mit einer Standard-Aktion hin und her wechseln. Als junger Erwachsener erhältst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf Geschicklichkeit und Konstitution, musst aber einen Malus von –2 auf Weisheit hinnehmen. Die Erwachsenengestalt verleiht dir einen Verbesserungsbonus von +2 auf Weisheit und Intelligenz, nimmt aber –2 von deiner Geschicklichkeit. Die Altersgestalt gibt dir einen Verbesserungsbonus von +4 auf Weisheit und Intelligenz. Dafür musst du einen Malus von –2 auf Stärke und Geschicklichkeit hinnehmen. Als Verbesserungsboni sind diese Boni mit allen anderen Boni oder Mali kumulativ, die du durch dein normales Alter erhalten hast (dies sind Boni ohne besondere Art). Die Boni, welche dir durch diesen Zauber verliehen werden, repräsentieren die idealisierte Gestalt dieser *Dreigestalt*, anstatt einfach nur deine Attributswerte in dem entsprechenden Alter zu simulieren.

Wahrer Blick enthüllt deine wahre Erscheinung, welche von dieser Gestalt überlagert wird. Der Anwender erkennt außerdem, dass beide zu dir gehören. Individuen, welche dich genauer ansehen und mit dir bereits Umgang hatten, als du in einem anderen Alter warst, können eine Ähnlichkeit (wie bei einem Familienmitglied) erkennen, indem sie bei einem Wahrnehmungswurf gegen SG 20 erfolgreich sind.

Dreigestalt verändert nicht deine Kleidung oder Ausrüstung. Der Zauber heilt auch keine Verletzungen oder sonstige negativen Umstände, die nichts mit deinem Alter zu tun haben.

DUFTSPUR

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Ameisenkönigin)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du (oder eine bereitwillige, von dir berührte Kreatur) kannst eine Spur aus Gerüchen legen, die nur Kreaturen erkennen können, die du während des Wirkens dieses Zaubers festlegst. Diese Kreaturen haben es ausgesprochen leicht, der Spur zu folgen. Sie erhalten einen Kompetenzbonus von +20 auf Würfe für Überlebenskunst zum Folgen der Kreatur, welche die Spur gelegt hat. Zielkreaturen mit der Besonderen Fähigkeit Geruchssinn erhalten einen Kompetenzbonus von +10 auf Würfe für Überlebenskunst oder Weisheitswürfe, um dieser Spur zu folgen.

Zusätzlich kannst du Duftnachrichten entlang der Spur zurücklassen. Für jede Emotion und jedes Wort in einer dieser Nachrichten musst du eine Bewegungsaktion darauf verwenden, an der Stelle zu verharren, an der die Nachricht hinterlassen werden soll. Zielkreaturen, welche die Nachricht verstehen wollen, müssen einen weiteren Wurf auf Überlebenskunst gegen SG 20 mit einem Malus von –1 für jede Emotion und jedes Wort durchführen, die darin enthalten sind. Kreaturen können von diesem Zauber nicht profitieren, wenn sie ihren Geruchssinn nicht verwenden können oder gar keinen besitzen. Kreaturen können diesen Zauber dazu benutzen, um ihren Weg durch einen Kerker, ein Labyrinth oder ähnliche Gebiete zurück zu verfolgen, selbst wenn die Kreatur, welche die Spur gelegt hat, einen Punkt mehrmals passiert hat.

DURCHSCHLAGENDE GESCHOSSE

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Durchschlagende Geschosse erhöht deutlich Gewicht und Dichte deiner verschossenen Bolzen und Pfeile. Der Effekt tritt einen Augenblick vor dem Einschlag im Ziel ein. Gleich danach werden die Geschosse in ihren Normalzustand zurück versetzt. Jedes Geschoss, das du von einer Armbrust oder einem Bogen verschießt, wenn dieser Zauber in Effekt ist, verursacht Schaden, als ob es eine Größenkategorie größer wäre. Zum Beispiel verübt ein Pfeil, der von einem mittelgroßen Langbogen abgefeuert wurde, normalerweise 1W8 Punkte Schaden. Der selbe Pfeil verursacht 2W6 Punkte, wenn er unter der Wirkung von *Durchschlagende Geschosse* verschossen wird (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S.145 für nähere Informationen). Nur du allein kannst von diesem Zauber profitieren. Wenn jemand anderes deinen Bogen für einen Angriff verwendet, verübt er normalen Schaden.

EHRFURCHTGEBIETENDE WAFFE

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 2, KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Waffe
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand);
Zauberresistenz Ja (harmlos, Gegenstand)
Du verwandelst eine einzige Waffe in ein ehrfurchtgebietendes Instrument. Die Waffe erhält einen heiligen Bonus von +2 auf Schadenswürfe. Wenn die Waffe einen kritischen Treffer landet, ist das getroffene Ziel eine Runde lang erschüttert, ohne einen Rettungswurf zu erhalten. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt. Eine von diesem Zauber betroffene Fernkampfwaffe gibt diese Effekte an die von ihr verschossene Munition weiter.
Du kannst diesen Zauber nicht auf eine natürliche Waffe wirken, dafür aber auf einen waffenlosen Angriff.

EID DER AUFOPFERUNG

Schule Bannzauber; **Grad** PAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Du erzeugst ein mächtiges Band zwischen dir und einer einzigen Kreatur. Bis zum Ende der Wirkungsdauer kannst du den vollen Schaden eines Angriffs oder alle anderen Effekte auf dich nehmen, unter denen die Kreatur leidet. Dies gilt nur, wenn es Opfer eines Angriffs wurde oder bei einem Rettungswurf scheiterte. Wenn du die Entscheidung triffst, Schaden und Effekte nicht auf dich zu nehmen, erleidest du anstatt dessen Schaden in Höhe deines Konstitutionswerts. Jegliche deiner Immunitäten und Resistenzen wirken normal, aber du kannst den Schaden nicht anderweitig lindern oder aufheben, egal ob er durch den Transfer zustande kam oder durch die Rückwirkung einer Weigerung deinerseits. Sollten du oder das Ziel sich aus der Sichtlinie des anderen bewegen, endet der Zauber.

EIDOLON HERBEIZAUBERN

Schule Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** PKM 2
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (eine Silbermünze)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Ein Eidolon
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du öffnest einen Spalt zwischen den Dimensionen, der dein Eidolon herbeizaubert. Behandle dies so, als ob du dein Eidolon auf normalem Weg herbeigezaubert hättest, mit der Ausnahme, dass es nur für die Wirkungsdauer an deiner Seite bleibt. Wenn es auf diese Weise herbeigezaubert wird, kann dein Eidolon keine Kreatur berühren, auf der *Schutz vor Bösem* oder ein ähnlicher Effekt liegt. Außerdem kann dein Eidolon via *Magie bannen* auf seine Heimatebene zurückgeschickt werden.
Wenn du diesen Zauber wirkst, so lange dein Eidolon schon beschworen ist, dann hat er keine Auswirkungen. Dieser Zauber erlaubt es dir, dein Eidolon herbei zu zaubern, auch wenn es wegen Trefferpunktverlust auf seine Heimatebene zurückgekehrt ist.

EIDOLON LOSLÖSEN

Schule Verwandlung; **Grad** PKM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine zerbrochene Kette)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Dein Eidolon
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Nein
Dieser Zauber trennt das Lebensband zwischen dir und deinem Eidolon. Dieser Zauber erlaubt es dem Eidolon, sich weiter als 30 m von dir zu entfernen, ohne Mali hinnehmen zu müssen. Die Entfernung, die es sich ohne negative Effekte von dir fortbewegen kann, ist unbegrenzt. Endet der Zauber, während das Eidolon sich weiter als 30 Meter von dir fort befindet, verliert es augenblicklich Trefferpunkte entsprechend der Entfernung und muss möglicherweise auf seine Heimatebene zurückkehren. Solange dieser Zauber wirkt, kannst du keine Trefferpunkte opfern, um Schaden zu verhindern, den dein Eidolon erleidet. Eine Übertragung von Schaden über den Lebensbund findet nicht statt. Wenn du versuchst, die Fähigkeit Platztausch anzuwenden, während dieser Zauber wirkt, musst du einen Wurf auf die Tabelle für Missgeschicke beim *Teleportieren* durchführen, wobei du die Zeile „Sorgfältig studiert“ verwendest.

EIDOLON UMWANDELN

Schule Verwandlung; **Grad** PKM 4
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G, M (ein Fläschchen Quecksilber im Wert von 1.000 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Dein Eidolon
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Nein
Dein Eidolon verändert seine Gestalt. Dieser Zauber erlaubt es dir, die Evolutionen deines Eidolons zu verändern, indem du

seine Evolutionspunkte anders verteilst. Besitzt du die Fähigkeit Paktevolution oder Mächtige Paktevolution, so kannst du diesen Zauber auch dazu verwenden, die Evolutionspunkte zu ändern, die du auf dich angewandt hast, einschließlich dem Hinzufügen und Wegnehmen von Punkten.

Dein Eidolon kann nicht öfter als einmal pro Tag von diesem Zauber profitieren. Dieser Zauber erlaubt es dir nicht, die Grundgestalt deines Eidolons zu verändern.

EIDOLONREGENERATION

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** PKM 3

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Eidolonregeneration*, mit der Ausnahme, dass er 3W10 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe heilt (maximal +10).

MÄCHTIGE EIDOLONREGENERATION

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** PKM 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächere Eidolonregeneration*, mit der Ausnahme, dass er 5W10 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe heilt (maximal +20).

SCHWÄCHERE EIDOLONREGENERATION

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** PKM 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Tropfen deines Blutes)
Reichweite Berührung
Ziel Berührtes Eidolon
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Indem du einem Eidolon die Hände auflegst, schließt du seine Wunden und festigst seine Gestalt. Dieser Zauber heilt 1W10 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +5).

EINHALT GEBIETEN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** PAL 4
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe und speziell (siehe Text)
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du löst ein Zittern im Waffenarm eines Gegners aus und verhinderst, dass er eine andere Kreatur schlagen kann. Du kannst diesen Zauber wirken, wenn das Ziel gerade einen Nahkampfangriff gegen eine andere Kreatur ausführen will. Scheitert der Gegner bei seinem Rettungswurf, kann er diesen Angriff nicht durchführen, womit auch die ganze Aktion für diese Runde verloren geht. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann das Ziel angreifen, indem es den Zwang besiegt. Aber seine Zielgenauigkeit und Kraft leiden darunter, so dass es einen Malus von –5 sowohl auf Angriffs- als auch auf Schadenswurf hinnehmen muss. Unabhängig davon, ob der Rettungswurf des Ziels fehlschlägt oder nicht, leidet es während der Wirkungsdauer dieses Zaubers unter einem Malus von –2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen die Kreatur, die es ursprünglich angreifen wollte.

EITERN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 2, INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Verfaultes Fleisch)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder 1 Runde (siehe Text)
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Nekrotische Energie durchströmt das Ziel und blockiert seine Fähigkeit zu heilen. Das Ziel erhält Zauberresistenz von 12 + deine Zauberstufe gegen Effekte, welche Trefferpunkte zurückgeben oder temporäre Trefferpunkte verleihen. Zusätzlich werden die Ergebnisse von Heilungseffekten halbiert, die nicht von Zauberresistenz betroffen sind (Schnelle Heilung, Regeneration sowie einige Zauber). Ist das Ziel bei einem Zähigkeitswurf erfolgreich, wirkt *Eitern* nur eine Runde lang.

MASSEN-EITERN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 6, INQ 6
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf

Dieser Zauber funktioniert wie *Eitern*, mit der Ausnahme, dass er mehrere Feinde betrifft.

ELEMENTARAURA

Schule Hervorrufung [Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure]; **Grad** ALC 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber bildet eine Aura aus Energie um dich herum, welche bei allen Kreaturen Schaden verübt, die dir zu nahe treten. Wähle eine Energieart aus: Säure, Kälte, Elektrizität oder Feuer. Kreaturen, die sich beim Wirken dieses Zaubers oder am Anfang deines Zugs in einem Feld befinden, welches an deines angrenzt, erleiden 2W6 Punkte Energieschaden der ausgewählten Energieart. Die Aura hat einen zusätzlichen Effekt, welcher von der Energieart abhängt.

Säure: Von der Aura betroffene Kreaturen erleiden 1 Punkt kontinuierlichen Säureschadens pro Runde für 1 Runde pro 3 Zauberstufen. Außerdem kränkeln sie solange, wie sie kontinuierlichen Schaden erleiden.

Kälte: Von der Aura betroffene Kreaturen sind erschöpft. Eine bereits erschöpfte Kreatur ist nicht davon betroffen.

Elektrizität: Von der Aura betroffene Kreaturen sind 1 Runde lang wankend.

Feuer: Von der Aura betroffene Kreaturen geraten in Brand (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444).

In einem Feld neben dir befindliche Kreaturen dürfen einen Reflexwurf absolvieren, um den Schaden zu halbieren und den zusätzlichen Effekt unwirksam zu machen. Die zusätzlichen Effekte sind nicht kumulativ, wenn eine Kreatur mehrmals durch die Aura Schaden nimmt. Du kannst nur eine *Elementaraura* gleichzeitig aufrecht erhalten. Wenn du diesen Zauber wirkst, um Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden zu verüben, wird daraus ein Zauber der entsprechenden Kategorie.

ELEMENTARE ZUNGEN

Schule Erkenntnis [Erde, Feuer, Luft oder Wasser]; **Grad** BAR 3, DRU 2, HXM/MAG 2, KLE 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Eisenspäne)
Reichweite Persönlich
Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Dieser Zauber erlaubt es dir, mit Kreaturen zu sprechen, die mit dem ausgewählten Element verbunden sind. Dazu gehören wahre Elementare, aber der Zauber ist nicht auf sie beschränkt. Dieser Zauber erhält eine elementare Kategorie basierend darauf, welche Version du wirkst. *Elementare Zungen* sorgt nicht automatisch für eine freundliche Konversation. Er ermöglicht lediglich die Kommunikation. Du kannst mit allen Kreaturen der ausgewählten Kategorie sprechen, die einen Intelligenzwert von 1 oder höher besitzen, selbst wenn sie sich untereinander nicht verstehen.
Wenn du den Zauber als Luftzauber wirkst, kannst du in Aural kommunizieren sowie mit jeder Kreatur der Unterart Luft oder die eine Flugbewegungsrate besitzt.

Wenn du den Zauber als Erdzauber wirkst, kannst du in Terranisch kommunizieren sowie mit jeder Kreatur der Unterart Erde oder die eine Grabenbewegungsrate besitzt.

Wenn du den Zauber als Feuerzauber wirkst, kannst du in Ignal kommunizieren sowie mit jeder Kreatur der Unterart Feuer.

Wenn du den Zauber als Wasserzauber wirkst, kannst du in Aqual kommunizieren sowie mit jeder Kreatur der Unterart Wasser oder die eine Schwimmbewegungsrate besitzt.

ELIXIER VERSTÄRKEN

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Dieser Extrakt verstärkt die Effekte jedes Elixiers oder Tranks, welches du zu dir nimmst. Während seiner Wirkungsdauer werden alle Elixiere und Tränke, die du konsumierst, so behandelt, als ob sie mit dem entsprechenden metamagischen Talent verstärkt wurden. Erhöhe alle variablen numerischen Effekte von Elixier oder Trank um 50%. Sollten Elixier oder Trank keine variablen numerischen Effekte besitzen, so werden sie so behandelt, als ob ihre Wirkungsdauer ausgedehnt wurde (d.h. sie wird verdoppelt). Wenn Elixier oder Trank keine variablen numerischen Effekte besitzen und eine Wirkungsdauer von Augenblicklich haben, hat *Elixier verstärken* keine Wirkung. *Elixier verstärken* betrifft Öle, die dich direkt beeinflussen, nicht jedoch Öle, die du auf deine Ausrüstung anwendest.

ERDWALL

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Erde]; **Grad** DRU 7, HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Handvoll Erde)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Ein Erdwall von 3 m Höhe in einer Linie von bis zu 3 m/2 Stufen Länge oder einem Kreis mit bis zu 90 cm + 30 cm/Stufe Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst einen massiven Wall aus fester Erde und Steinen, der 1,50 m dick ist. Der *Erdwall* kann nicht so beschworen werden, dass er den gleichen Ort wie eine andere Kreatur oder ein anderer Gegenstand einnimmt. Jede 1,50 m breite Sektion des *Erdwalls* besitzt eine Härte von 0 und 180 Trefferpunkte. Eine Sektion, deren Trefferpunkte auf 0 sinken, ist durchbrochen. Sollte eine Kreatur versuchen, den *Erdwall* mit einem einzigen Angriff zu durchbrechen, liegt der SG für den Stärkewurf bei 60. Eine Kreatur kann mit einem Wurf auf Klettern gegen SG 20 den *Erdwall* erklimmen.

ERHOLSAMER SCHLAF

Schule Nekromantie; **Grad** BAR 1
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M (eine Prise Sand)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 8 oder 24 Stunden (siehe Text)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du musst diesen Zauber unmittelbar vor einer Rast wirken. Während du und deine Verbündeten unter dem Effekt dieses Zaubers stehen, habt ihr einen sehr geruhsamen Nachtschlaf. Ein Ziel, das die volle Rast beendet, erlangt Trefferpunkte wieder, als ob es sich einen ganzen Tag ausgeruht hätte (also das Doppelte der Charakterstufe). Ein Ziel, das einen ganzen Tag ruht, erhält das Dreifache seiner Charakterstufe in Trefferpunkten wieder. Jede nennenswerte Störung der Rast (z.B. indem ein Ziel geweckt wird) verhindert eine Heilung in dieser Nacht und beendet den Effekt dieses Zaubers für das geweckte Ziel. Jede Art von Heilung, die ein Ziel unter dem Einfluss von *Erholsamer Schlaf* erhält, wird als natürliche Heilung behandelt und hat keine Auswirkung auf Effekte, die Magie zur Heilung benötigen.

ERSCHEINUNG BANNEN

Schule Bannzauber; **Grad** INQ 3, HEX 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Nagel aus kaltem Eisen)
Reichweite Berührung
Ziel Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich oder 1 Runde/ Stufe; **Siehe** Text
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du kannst mit einem Berührungsangriff eine Illusion bannen oder eine Kreatur in ihre natürliche Gestalt zurückverwandeln. Dies funktioniert so, als würde man *Magie bannen* auf den jeweiligen Effekt anwenden, allerdings erhältst du einen Verbesserungsbonus von +2 auf den Bannwurf und kannst nur Illusionen oder Gestaltwechsel bannen, welche von übernatürlichen Effekten oder Zaubersprüchen herrühren. Wenn die Kreatur von mehreren solcher Effekte betroffen ist, kannst du für jeweils 4 Zauberstufen einen Effekt bannen. Dabei fängst du mit dem höchststufigsten Zauber an und arbeitest dich zu den niedrigerstufigen durch. Die Zauberstufe für übernatürliche Fähigkeiten einer Zielkreatur entspricht ihren Trefferwürfeln. Eine Kreatur, die durch *Erscheinung bannen* in ihre natürliche Gestalt verwandelt wurde, kann ihre Gestalt eine Anzahl von Runden lang nicht wechseln, welche deiner Zauberstufe entspricht.

Erscheinung bannen hat keinen Einfluss auf nicht-magische Änderungen im Aussehen, wie etwa durch Verkleidungen oder außergewöhnliche Fähigkeiten.

ERSTICKEN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Phiole, die etwas Atem des Zauberkundigen enthält)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur

Wirkungsdauer 3 Runden
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber entzieht den Lungen des Zieles die Luft und bewirkt damit ein schnelles Ersticken. Das Ziel kann versuchen, dem Zaubereffekt mit einem Zähigkeitswurf zu widerstehen. Ist es erfolgreich, so wankt es lediglich eine Runde lang, während es nach Atem ringt. Schlägt sein Rettungswurf aber fehl, so beginnt das Ziel augenblicklich zu ersticken. Bei seinem nächsten Zug wird es ohnmächtig und seine Trefferpunkte fallen auf 0. In der darauf folgenden Runde fallen seine Trefferpunkte auf –1 und das Ziel ist sterbend. Eine weitere Runde später ist das Ziel tot. In jeder Runde kann das Ziel die Effekte dieser Runde verzögern, indem es einen erfolgreichen Zähigkeitswurf durchführt. Der Zaubereffekt hält jedoch drei Runden lang an, und bei jedem fehlgeschlagenen Rettungswurf macht das Ziel einen weiteren Schritt in Richtung Ersticken. Dieser Zauber hat nur einen Effekt auf lebende Kreaturen, die atmen müssen. Man kann den Zauber nicht aussitzen, indem man den Atem anhält: Scheitert das Ziel beim ersten Rettungswurf, entweicht die Luft unausweichlich aus seinen Lungen.

MASSEN-ERSTICKEN

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 9, HXM/MAG 9
Ziel Eine lebende Kreatur/2 Stufen, von denen keine mehr als 9 m von einer anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Dieser Zauber funktioniert wie *Ersticken*, mit den o.g. Ausnahmen. Bitte beachte, dass die Wirkungsdauer dieses Zaubers sehr viel länger ist. Dies zwingt jene, die unter seinem Effekt leiden, zu mehr Zähigkeitswürfen, um das Ersticken abzuwenden.

ERZWUNGENE REUE

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** INQ 4, PAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine böse Kreatur, die nicht der Unterart Böse angehört
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du zwingst eine böse Kreatur, die nicht der Unterart Böse angehört, vorübergehend über ihre vergangenen Taten nachzudenken. Die Kreatur wird von Gram und ihrem Gewissen überwältigt. Sie fällt augenblicklich zu Boden und beginnt lauthals, alle ihre Sünden und Untaten dem Wirker des Zaubers gegenüber zu gestehen, solange der Zauber andauert. Der Zauber endet sofort, wenn du aus der Sichtlinie des Ziels trittst oder es angegriffen wird.

ERZWUNGENE VERSCHWENDUNG

Schule Bannzauber; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Zerbrochene Miniatursanduhr)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Explosion mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber hat den Effekt, dass alle Kreaturen im Wirkungsbereich eine ihrer begrenzt anwendbaren magischen Fähigkeiten aufbrauchen, ohne dass diese eine Wirkung haben. Zu den begrenzt anwendbaren magischen Fähigkeiten zählt jede übernatürliche oder zauberähnliche Fähigkeit, welche nur eine bestimmte Anzahl an Anwendungen während einer bestimmten Zeitspanne hat (3/Tag, 1/Stunde, etc.). Dieser Zauber hat keinen Effekt auf Fähigkeiten, welche eine Kreatur beliebig anwenden kann oder deren Wirkung konstant sind. Er betrifft auch nicht-magische Gegenstände oder alles andere, was der Kreatur nicht zu eigen ist. Eine Kreatur im Wirkungsbereich muss einen erfolgreichen Willenswurf ablegen oder eine einzelne Anwendung einer ihrer Fähigkeiten verlieren. Fähigkeiten mit den meisten Anwendungen pro Tag werden zuerst betroffen. Wenn mehr als eine Fähigkeit die gleiche Anzahl an Anwendungen besitzt, wird zufällig bestimmt, welche von ihnen betroffen wird. Kreaturen müssen solange Willenswürfe machen und bei jedem Fehlschlag Anwendungen opfern, bis sie bei einem Rettungswurf erfolgreich sind. Danach hat der Zauber keinen weiteren Effekt auf sie.

EVOLUTIONSSPRUNG

Schule Verwandlung; **Grad** PKM 3
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächerer Evolutionssprung*, mit der Ausnahme, dass du deinem Eidolon jede Evolution verleihen kannst, deren komplette Kosten 4 Punkte nicht übersteigen.

MÄCHTIGER EVOLUTIONSSPRUNG

Schule Verwandlung; **Grad** PKM 4
Dieser Zauber funktioniert wie *Schwächerer Evolutionssprung*, mit der Ausnahme, dass du deinem Eidolon zwei beliebige Evolutionen verleihen kannst, deren komplette Kosten 6 Punkte nicht übersteigen.

SCHWÄCHERER EVOLUTIONSSPRUNG

Schule Verwandlung; **Grad** PKM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Die Schuppe eines Chamäleons)
Reichweite Berührung
Ziel Dein Eidolon
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Nein
Dieser Zauber bewirkt, dass dein Eidolon andere Eigenschaften erhält. Du kannst dem Eidolon jede Evolution verleihen, deren komplette Kosten 2 Evolutionspunkte nicht übersteigen. Du kannst mit diesem Zauber nur eine Evolution verleihen, selbst wenn diese mehrere Male erhältlich ist. Du kannst deinem Eidolon eine Evolution geben, welche es dir erlaubt, zusätzliche Evolutionspunkte auszugeben, um jene zu erweitern. Dieser Zauber kann nicht dazu verwendet werden, eine Evolution zu erweitern, welche das Eidolon schon besitzt. Das Eidolon muss alle Voraussetzungen der gewählten Evolution erfüllen. Dieser Zauber erlaubt es dem Eidolon nicht, seine maximale Anzahl an natürlichen Angriffen zu überschreiten.

EWIGE RUHE

Schule Nekromantie; **Grad** DRU 5, HEX 5, KLE 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M/GF (Asche sowie eine Phiole Heiliges oder Unheiliges Wasser)
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte tote Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du legst einen Fluch auf eine tote Kreatur, der verhindert, dass ihr Geist in sie zurückkehren kann. Jeder, der einen Zauber wirkt, um mit der toten Kreatur Kontakt aufzunehmen, sie zurück ins Leben zu rufen oder in eine untote Kreatur zu verwandeln, muss einen erfolgreichen Zauberstufenwurf gegen 11 plus deine Zauberstufe

durchführen. *Ewige Ruhe* kann nicht gebannt werden. Man kann den Zauber aber mit *Fluch brechen* oder *Verzauberung brechen* negieren.

EXPLOSIVER MISSKLANG

Schule Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 3 m oder 9 m
Wirkungsbereich Siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Du erzeugst eine Welle aus Donner und Energie, entweder in einer von dir ausgehenden Explosion mit einem Radius von 3 m oder in einer 9 m langen kegelförmigen Explosion. Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden 3W6 Punkte Schallschaden und werden weggeschoben, als wären sie von einem Ansturm betroffen. Führe einen Kampfmanöverwurf durch und wende sein Ergebnis auf jede Kreatur im Wirkungsbereich an. Dein KMB für diesen Ansturm entspricht deiner Zauberstufe plus deinem Charismamodifikator. Dieser Ansturm provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Ein *Explosiver Missklang* kann nicht den Wirkungsbereich des Zaubers *Stille* oder eines ähnlichen magischen Stille-Effekts durchdringen.

FEDERLEICHT

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1, DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja
Solange dieser Zauber wirkt, ignoriert das Ziel negative Auswirkungen von schwierigem Gelände auf die Bewegungsrate und kann dort sogar 1,50 m-Schritte machen.

MASSEN-FEDERLEICHT

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 3, DRU 3, WAL 3
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Dieser Zauber funktioniert wie *Federleicht*, mit der Ausnahme, dass er auf mehrere Kreaturen wirkt.

FEIGLINGS LEID

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** INQ 4
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/Stufe
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Du zwingst einen Gegner dazu, dir im Kampf entgegen zu treten oder für seine Feigheit bestraft zu werden. Jede Runde, in der das Ziel dich nicht angreift, erhält es einen kumulativen Malus von –1 auf seine Rüstungsklasse, Angriffswürfe und Rettungswürfe (maximal –5). In jeder Runde am Ende seines Zugs kann das Ziel einen Willenswurf machen, um zu verhindern, dass der Malus in dieser Runde steigt. Alle Mali werden zurückgesetzt, wenn das Ziel dich im Nahkampf angreift, steigen aber wieder, wenn es damit aufhört. Wird das Ziel durch physische Bande, Magie oder unpassierbares Gelände davon abgehalten dich anzugreifen, steigen die Mali nicht. Wenn du dich vom Ziel entfernst, endet der Zauber.

FEIND ZU FREUND

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 5
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du wirkst diesen Zauber, wenn ein Gegner kurz davor steht, einen deiner Verbündeten anzugreifen. Dieser Gegner führt statt dessen einen Angriff gegen ein gültiges Ziel deiner Wahl aus oder der Angriff findet nicht statt. Zusätzlich wird der Gegner wie ein Verbündeter behandelt, wenn es darum geht, einen Feind in die Zange zu nehmen.

FERTIGKEIT AUSBORGEN

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer bis zu einer Runde/Stufe (siehe Text)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du borgst dir eine Fertigkeit aus, welche die Zielkreatur kennt. Nachdem du sie berührt hast, kannst du einen einzelnen Wurf mit dieser Fertigkeit machen. Du benutzt die Ränge der Zielkreatur, welche aber von deinem Attributsmodifikator verändert werden. Wenn du dir mit dem Wurf Zeit lässt oder er so lange braucht, dass die Wirkungsdauer des Zaubers überschritten wird, dann schlägt der Zauber fehl und du musst deine eigenen Fertigkeitsränge verwenden (wenn du welche besitzt). Wenn die geborgte Fertigkeit zu deinen Klassenfertigkeiten zählt, dann erhältst du einen Bonus von +3 bei Würfen auf diese Fertigkeit.

FESSELN SPRENGEN

Schule Hervorrufung; **Grad** INQ 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Ein Gegenstand oder eine Kreatur, die deine Bewegungen einschränkt
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit halbiert (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja
Du sprengst deine Fesseln mit göttlichem Zorn und verursachst dem Zielobjekt 1W6 Punkte Schaden pro Zauberstufe (maximal 5W6). Dabei ignorierst du die Härte des Gegenstands, wenn sie 10 oder weniger beträgt. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden. Nur magischen Fesseln steht ein Rettungswurf zu.

Du kannst auch eine Kreatur als Ziel dieses Zaubers benennen, wenn sie dich festhält (etwa durch einen Klebstoff oder durch die Fähigkeit Verschlingen). Du brauchst keinen Berührungsangriff durchzuführen, um *Fesseln sprengen* gegen eine Kreatur zu verwenden. Außerdem kannst du diesen Zauber ohne Konzentrationswurf wirken, wenn du dich im Ringkampf oder im Haltegriff befindest. Die Kreatur nimmt nicht den oben beschriebenen Schaden. Befindest du dich im Ringkampf und

dein Ziel scheitert mit seinem Rettungswurf, kannst du einen sofortigen Versuch machen, dich mit einer Freien Aktion aus dem Ringkampf zu befreien (aber nicht, um die Rollen mit dem Ziel zu tauschen). Dabei erhältst du einen Glücksbonus von +1 pro Zauberstufe (maximal +5) auf deinen KMB. Scheitert die Kreatur mit ihrem Rettungswurf und du wurdest durch eine Fähigkeit festgehalten, welche einen Rettungswurf erlaubt, gibt dir *Fesseln sprengen* einen neuen Rettungswurf mit einem Glücksbonus von +1 pro 2 Zauberstufen (maximal +5).

FESTBEISSEN

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Klebriges Baumharz)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (Harmlos)

Du verleihst einer Kreatur die Fähigkeit, einen ihrer Natürlichen Angriffe dazu zu benutzen, um sich am Körper eines Gegners festzubeißen oder -klammern. Wähle einen der Natürlichen Angriffe der Zielkreatur aus (für gewöhnlich einen Biss- oder Klauenangriff). Die Kreatur erhält die Fähigkeit Ergreifen mit diesem Angriff, einschließlich eines Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe, um einen Ringkampf zu beginnen oder fortzusetzen. Eine Kreatur mit mehreren Natürlichen Angriffen kann im Ringkampf auf den Gegner, mit dem sie sich im Ringkampf befindet, mit ihren übrigen Natürlichen Angriffen einschlagen, aber keine andere Kreatur angreifen.

FESTSTEHENDER TON

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** BAR 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Ein erstarrter Ton Musik
Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du verleihst einem einzigen Ton Musik eine physische Gestalt, welchen du innerhalb der Reichweite in der Luft aufhängen kannst. Dies erlaubt es dir, ihn als Haken, Flaschenzug, Türstopper oder als alles andere zu verwenden, was dir deine Vorstellungskraft eingibt. Das genaue Aussehen des *Feststehenden Tons* hängt von deiner Melodie ab. Du kannst ihn spitz oder glatt, einfach oder kompliziert erscheinen lassen und jede Farbe benutzen, die du willst. Seine Größe entspricht jedoch immer ungefähr der deiner ausgestreckten Hand. Einmal erschienen, kann man den Ton nicht bewegen, er verschwindet aber sofort, wenn man genug Kraft oder Gewicht gegen ihn aufwendet. Der Ton besitzt einen effektiven Stärkewert von 10 + deiner Zauberstufe. Er kann nicht mehr Gewicht halten als seinem Stärkewert entsprechende schwere Last, ohne zu verschwinden. Jede Kreatur, die einen konkurrierenden Stärkewurf gegen den Ton gewinnt (z.B. durch das Aufdrücken einer vom Ton versperrten Tür), lässt diesen ebenfalls verschwinden. Der Ton kann keiner Kreatur wirklich Schaden zufügen und verschwindet, wenn er erfolgreich angegriffen (RK 10 + dein Charismamodifikator) oder bei einem Kampfmanöverwurf wie Ansturm überwunden wird (KMV 2 + dein Grund-Angriffsbonus + dein Charismamodifikator). Jede Kreatur, die von einem *Feststehenden Ton* aufgehalten wird, kann diesen nicht bewegen und verliert diese Aktion in der Runde.

FEUERSCHLANGE

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** DRU 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Die Schuppe einer Schlange)
Reichweite 18 m
Wirkungsbereich Siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, halbiert; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst eine geschmeidige Flammenlinie, die du formen kannst, wie du möchtest. Die *Feuerschlange* dehnt sich über ein Quadrat pro Zauberstufe mit jeweils 1,50 m Kantenlänge aus, wobei jedes Feld an das vorherige angrenzen muss. Die *Feuerschlange* muss in einem Feld beginnen, das an deines angrenzt. Sie kann sich nicht über ihre maximale Reichweite hinaus ausdehnen. Kreaturen, die sich in ihrem Weg befinden, nehmen 1W6 Punkte Feuerschaden pro Zauberstufe (maximal 15W6).

FEUERSEGEN

Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur/4 Stufen, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos) (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du kennzeichnest mehrere Verbündete mit einer flammenden Rune. Die Rune verursacht keinen Schaden und leuchtet so hell wie eine Fackel. Während der *Feuersegen* brennt, ist jede markierte Kreatur immun gegen von dir gewirkte Feuerzauber. Alle Waffen der Ziele (sowohl natürliche als auch gefertigte) verüben +1W6 Punkte Feuerschaden bei einem Treffer (zusätzlich zu jeglichem Feuerschaden, den die Waffen der Kreaturen bereits verursachen). Während der Wirkungsdauer kann eine mit *Feuersegen* gekennzeichnete Kreatur zu jeder Zeit als Schnelle Aktion einen Feuerstrahl verschießen, der einen Berührungsangriff auf Entfernung benötigt, um ein Ziel innerhalb von 9 m zu treffen. Der Strahl verursacht 6W6 Punkte Feuerschaden. Hat eine Kreatur *Feuersegen* dazu verwendet, einen Feuerstrahl zu verschießen, endet der Effekt des Zaubers für diese Kreatur.

FEUERSPEIEN

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** ALC 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Chilischote)
Reichweite 4,50 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis ausgelöst (siehe Text)
Rettungswurf Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Bis zu dreimal während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du als Standard-Aktion einen Feuerkegel ausatmen. Der erste Kegel verursacht Kreaturen im Wirkungsbereich 4W6 Punkte Feuerschaden, der zweite 2W6 und der dritte 1W6. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden. Nach dem dritten Feuerkegel endet der Zauber.

FEURIGE GESTALT

Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V

Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Dieser Zauber verwandelt deinen Körper in eine lebende Fackel. Du bist ebenso wie deine Ausrüstung immun gegen Feuer. Du wirst geheilt, wenn du normalerweise Feuerschaden hinnehmen müsstest. Die Austauschrate ist 1 Punkt Heilung pro 3 Punkte Feuerschaden, welchen der Angriff verursacht hätte. Du bist immun gegen Blindheit, kritische Treffer, Attributsschaden, Taubheit, Krankheit, Ertrinken, Elektrizität, Gift, Betäubung sowie alle Zauber, welche deine Physiologie oder deine Atmung betreffen. Du erhältst nur halben Schaden durch Säure. Du erleidest 150% Schaden durch Kälte.

Du erhältst einen Verbesserungsbonus auf deinen Geschicklichkeitswert sowie eine Flugbewegungsrate von 12 m (Perfekte Manövrierbarkeit). Deine unbewaffneten Angriffe verursachen zusätzlich 3W6 Punkte Feuerschaden. Außerdem giltst du als bewaffnet, wenn du unbewaffnet angreifst. Dein Körper leuchtet so hell, dass Kreaturen geblendet werden, wenn sie ihren Blick nicht abwenden. Von dir gewirkte Feuerzauber haben einen um +1 erhöhten SG. Falls du ins Wasser gehst, wirst du in 1,50 m Radius von Dampf und Blasen umgeben, welche dir Tarnung geben. Du erleidest aber 2W6 Schadenspunkte für jede Runde, die du im Wasser verbringst.

FLAMME DER HERRLICHKEIT

Schule Beschwörung (Heilung) [Geistesbeeinflussung, Gutes]; **Grad** PAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion oder Augenblickliche Aktion; **Siehe** Text
Komponenten G
Wirkungsbereich Auf dich zentrierte Explosion mit 9 m Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich und 1 Runde/Stufe; **Siehe** Text
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Du wirst ohnmächtig, löst aber gleichzeitig eine spektakulär anzusehende Welle von heiliger Energie aus, welche deine Verbündeten heilt und stärkt, aber deine Gegner schwächt und verletzt. Du kannst diesen Zauber entweder als eine Standard-Aktion wirken, wenn du am Zug bist, oder als Augenblickliche Aktion, wenn deine Trefferpunkte unter 0 fallen. Wenn du den Zauber als Standard-Aktion wirkst, fallen sofort darauf deine Trefferpunkte auf –1. Dabei wirst du aber auch stabilisiert.
Wenn du diesen Zauber wirkst, heilst du jeder guten Kreatur im Wirkungsbereich 1W6 Schadenspunkte für jeweils 2 Zauberstufen. Alle bösen Kreaturen erleiden die gleiche Menge an Schadenspunkten (ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert diesen Schaden). Zusätzlich werden alle Verbündeten und Gegner im Wirkungsbereich für 1 Runde pro Zauberstufe wie vom Zauber *Gebet* betroffen.

FLAMMEN DER GLÄUBIGEN

Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** INQ 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Waffe
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand, harmlos); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand, harmlos)
Mit einer Berührung lässt du eine leuchtende Rune auf einer einzigen Waffe erscheinen, und verleihst ihr damit die Waffenfähigkeit *Aufflammen*, welche es der Waffe erlaubt, bei einem Treffer zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden zu verursachen. Wenn du die Klassenfähigkeit Richtspruch einsetzt, erhält die Waffe stattdessen die Fähigkeit *Flammeninferno*. Dieser Zauber funktioniert nur für Waffen, die du führst. Verlässt die Waffe deine Hand, endet der Effekt. Der Effekt dieses Zaubers ist nicht kumulativ mit bereits bestehenden Waffenverzauberungen der Kategorie *Aufflammen* und *Flammeninferno*.

FLAMMENDE VERGELTUNG

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** PAL 4
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Speziell (siehe Text)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Siehe Text
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Die nächste Kreatur, die du mit der Fähigkeit Böses niederstrecken angreifst, wird in heilige Flammen gehüllt, die aufflammen, wenn das Ziel eine andere Kreatur als dich angreift. Wenn die Zielkreatur während der Wirkungsdauer des Effektes von Böses niederstrecken einen Angriff durchführt, der dich nicht zum Ziel hat, erleidet sie 3W8 Punkte Feuerschaden. Wenn dieser Effekt einmal ausgelöst wurde oder der Effekt deiner Fähigkeit Böses niederstrecken endet, endet auch dieser Zauber.

FLAMMENDE VERSTRICKUNG

Schule Hervorrufung; **Grad** PAL 2
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Speziell (siehe Text)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Die nächste Kreatur, die du mit der Fähigkeit Böses niederstrecken angreifst, wird in Flammen gehüllt, welche ihre Bewegungen behindern. Das Ziel ist während der Wirkungsdauer verstrickt. Wenn das Ziel seinen Zug du dir benachbart beginnt, wird es behandelt, als wäre es mit einem feststehenden Gegenstand (mit dir) verstrickt und kann sich nicht bewegen. Ein Ziel, welches seinen erfolgreichen Rettungswurf absolviert, wird von diesem Zauber nur eine Runde lang betroffen.

FLAMMENDES URTEIL

Schule Hervorrufung; **Grad** PAL 3
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Speziell (siehe Text)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Die nächste Kreatur, die du mit der Fähigkeit Böses niederstrecken angreifst, wird in Flammen aus positiver Energie gehüllt. Zu Beginn seines Zugs erleidet das Ziel 1W6 Schaden sowie weitere 1W6, wenn es eine andere Kreatur als dich angreift. Ist die Zielkreatur ein Externar der Unterart Böse, ein böser Drache von böser Gesinnung oder eine untote Kreatur, steigt dieser Schaden auf 1W10. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird das Ziel nur eine Runde lang betroffen. Der Schaden ist göttlicher Natur und durchdringt jede Art von SR des Ziels.

FLAMMENFONTÄNE

Schule Verwandlung [Feuer]; **Grad** HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Feuerquelle)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziel Eine Feuerquelle, bis zur Größe eines Würfels mit 6 m Kantenlänge
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung und Reflex, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Flammenfontäne bringt ein Feuer dazu, wie ein Geysir aus blendenden, flüssigen Flammen zu explodieren. Dieser Zauber verwendet eine Feuerquelle, die augenblicklich gelöscht wird. Ein Feuer, das größer als ein Würfel mit 6m Kantenlänge ist, wird nur teilweise gelöscht. Magische Feuer erlöschen nicht, aber eine Kreatur der Unterart Feuer, welche als Quelle benutzt wird, erleidet 1 Punkt Schaden pro Zauberstufe (kein Rettungswurf).

Der Feuerregen fällt in einem Wirkungsbereich mit 18 m Radius hernieder. Alle Kreaturen und Gegenstände in diesem Gebiet erleiden 5W6 Punkte Feuerschaden und fangen Feuer (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444). Kreaturen nehmen bei einem erfolgreichen Rettungswurf nur halben Schaden und geraten nicht in Brand. Kreaturen, die sich innerhalb von 36 m von der ursprünglichen Feuerquelle befinden, werden 1W4+1 Runden lang blind, wenn sie bei einem Willenswurf scheitern.

FLEISCHKEULE

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Schnüre einer Marionette)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du ergreifst eine Kreatur mittels Telekinese und verwendest sie, um Gegner oder Gegenstände in der Nähe zu verprügeln. Du musst eine bestimmte Kreatur als Ziel auswählen, wenn du diesen Zauber wirkst. Wenn du das einmal getan hast, kannst du das Ziel nicht wechseln. Du kannst in jeder Runde als Standard-Aktion das Ziel auf jede andere Kreatur werfen, welche bis zu 9 m von ihr entfernt ist. Du musst einen Angriffswurf durchführen, wann immer du das Ziel auf diese Weise als Waffe benutzt. Der Angriffsbonus für diesen Angriff entspricht deiner Zauberstufe plus deines Intelligenz- oder Charismamodifikators (welcher auch immer höher ist). Wenn du erfolgreich die zweite Kreatur mit der ersten triffst, erleiden beide Schaden, welcher auf der Größenkategorie der ersten Kreatur basiert.

Kreaturengröße	Verübter Schaden
Mini	1W4
Winzig	1W6
Sehr klein	1W8
Klein	1W10
Mittelgroß	2W6
Groß	2W8
Riesig	2W10
Gigantisch	3W6
Kolossal	3W8

Die Zielkreatur kann jedesmal einen Zähigkeitswurf durchführen, wenn du versuchst, sie als Waffe zu verwenden. Wenn sie dabei erfolgreich ist, darf sie normal handeln. Wenn der Rettungswurf jedoch fehlschlägt, verliert sie in dieser Runde alle Aktionen und beendet ihren Zug am Boden liegend benachbart zur angegriffenen Kreatur. Allerdings erhält das Ziel einen Situationsbonus von +4 auf seinen Rettungswurf, wenn es sich dafür entscheidet, dem Zauber zu widerstehen und es keine weiteren Aktionen in dieser Runde durchführt. Der Zauber endet augenblicklich, wenn die Zielkreatur stirbt oder zerstört wird.

MASSEN-FLIEGEN

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (Eine Schwungfeder eines Vogels)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Fliegen* (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 276), mit der Ausnahme, dass er mehrere Kreaturen betreffen kann und länger andauert.

FLUCHT

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** BAR 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M (ein Türknauf aus Messing)
Reichweite Unbegrenzt
Ziele Du und eine bereitwillige Kreatur/2 Stufen, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Flucht teleportiert dich und Verbündete, die du bestimmst, wenn du den Zauber wirkst, zu einem vorher festgelegten Ort. Du musst den Zauber an diesem Ort wirken und alle von ihm betroffenen Kreaturen müssen dabei anwesend sein und dürfen sich höchstens 9 m von dir entfernt befinden. Zu jeder Zeit während der Wirkungsdauer kannst du diesen Zauber als schnelle Aktion auslösen. Daraufhin werden alle betroffenen Kreaturen (oder ihre Überreste und Ausrüstung) in 9 m Entfernung von dir zu dem Ort teleportiert, wo du den Zauber ausgesprochen hast. Kreaturen werden zurückgelassen, wenn sie weiter als 9 m von dir entfernt sind. Vorher ausgewählte Kreaturen im Bereich dieses Effekts, die nicht mit dir teleportiert werden wollen, können sich entscheiden zurückzubleiben. Die Reichweite des Zaubers auf einer Ebene ist unbegrenzt. Er kann aber nicht dafür benutzt werden, die Ebene zu wechseln.

FLÜSSIGE GESTALT

Schule Verwandlung [Wasser]; **Grad** ALC 4, HXM/MAG 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, M (eine Mischung aus Öl und Wasser)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Wenn du diesen Zauber wirkst, nimmt dein Körper eine schlüpfrige, ölige Erscheinung an. Während der Wirkungsdauer kannst du dich mit Leichtigkeit strecken und dehnen. Dein Körper erscheint ein wenig durchsichtig, als wenn er aus Flüssigkeit bestehen würde, aber nicht durchsichtig genug, um Tarnung zu bieten. Du erhältst SR 10/Hiebschaden und deine Reichweite erhöht sich um 3 m. Zusätzlich kannst du durch kleine Löcher und Spalten schlüpfen, selbst kleinste Schlitze, zusammen mit jeglicher Ausrüstung, die du während des Wirkens des Zaubers bei dir trugst (außer anderen



Kreaturen). Schließlich kannst du dich durch Wasser bewegen, als hättest du eine Schwimmbewegungsrate von 18 m. Du bist fähig, sowohl Wasser als auch Luft zu atmen, während der Effekt in Kraft ist. Du wirst außerdem behandelt, als ob du zu der Unterart Wasser gehören würdest.

FRIEDENSSCHWUR

Schule Bannzauber; **Grad** PAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Du bittest deine Gottheit um Hilfe, indem du einen zeitweiligen Friedenseid ablegst. Dieser verleiht dir überlegene Verteidigungsfähigkeiten. Dafür kannst du während der Wirkungsdauer nicht angreifen. Solange du unter dem Effekt dieses Zaubers stehst, besitzt du einen heiligen Bonus von +5 auf deine RK und Rettungswürfe sowie SR 10/Böses. Wenn du einen direkten oder indirekten Angriff durchführst oder jegliche Art von Feindseligkeit einer anderen Kreatur gegenüber zeigst, endet der Zauber augenblicklich.

FRÖHLICHE GELASSENHEIT

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 6, DRU 8, HXM/MAG 8, KLE 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine Mohnblume)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Nein und Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Eine Kreatur unter dem Effekt dieser Verzauberung wird in einen Zustand von Euphorie versetzt. Das Ziel behandelt alle Kreaturen als enge Freunde und verabscheut Gewalt, könnte sich aber verteidigen, wenn es das Opfer von Gewalt wird. Bis zum Ende der Wirkungsdauer ist die Bewegungsrate des Ziels halbiert. Es kann keine Angriffe ausführen oder Zauber wirken. Wenn das Ziel angegriffen wird, erhält es einen Willenswurf. Hat dieser Erfolg, kann die Kreatur eine Runde lang normal handeln. Schlägt der Rettungswurf fehl, so bewegt sich das Ziel mit seiner nächsten Aktion mit halber Bewegungsrate von seinem Angreifer weg.

Außerdem hat das Ziel unter der Wirkung dieses Zaubers eine hilfreiche Einstellung (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 91), wann immer man mit ihm kommuniziert oder ihm eine

Frage stellt. Die Antworten des Ziels können aber durch seinen euphorischen Zustand verzerrt sein oder wie ein Strom aus seinem Bewusstsein herausbrechen.

FUNKEN

Schule Hervorrufung [Feuer]; **Grad** BAR 0, DRU 0, HEX0, HXM/MAG 0, KLE 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V oder G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Ein Mini-Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du kannst einen nicht getragenen, entflammbaren Mini-Gegenstand anzünden. Dies funktioniert, als ob du Feuerstein und Stahl verwendest, außer dass du *Funken* bei jedem Wetter benutzen kannst und dass es wesentlich weniger Zeit kostet, einen Gegenstand in Brand zu stecken.

GEDANKEN SUCHEN

Schule Erkenntnis [Geistesbeeinflussung]; **Grad** ALC 3, BAR 3, HEX 3, HXM/MAG 3, INQ 3, PKM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Handvoll Kupfermünzen)
Reichweite 12 m
Wirkungsbereich Eine von dir ausgehende Ausstrahlung mit 12 m Radius
Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Ähnlich wie *Gedanken wahrnehmen* erlaubt dir *Gedanken suchen*, die oberflächlichen Gedanken von Kreaturen in deiner Nähe wahrzunehmen. Du kannst entweder nach der Anwort auf eine einfache Frage suchen (wie „Wo befindet sich das Versteck der Werratten?“) oder nach Informationen über ein generelles Thema (wie die Glaubensgrundsätze eines bösen Kults). Du nimmst die Anzahl der Kreaturen wahr, welche im Wirkungsbereich über Frage oder Thema nachdenken sowie ihren Aufenthaltsort, wenn sie für dich sichtbar sind. *Gedanken suchen* lässt dich nicht wirklich die oberflächlichen Gedanken anderer lesen. Das funktioniert nur dann, wenn eine Kreatur über das Thema nachdenkt, auf das du dich konzentrierst. Ein erfolgreicher Willenswurf verhindert, dass du die Gedanken einer Kreatur während der Wirkungsdauer des Zaubers wahrnimmst.

Du kannst die Konzentration auf *Gedanken suchen* aufrecht erhalten, während du dich in einem normalen Gespräch befindest. Das erlaubt es dir, Fragen über Themen zu stellen, welche dich interessieren, und so die Gedanken einer anderen Kreatur in die entsprechenden Bahnen zu lenken. Eine mit dir sprechenden Kreatur kann, während du dich konzentrierst, einen Wurf auf Motiv erkennen gegen SG 25 machen, um zu erkennen, dass du abgelenkt bist.

GEDÄCHTNISLÜCKE

Schule Verzauberung [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 lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du lässt das Ziel vergessen, was vom Zeitpunkt des Wirkens des Zaubers bis zum Anfang seines vorhergehenden Zugs passiert ist. Dies erlaubt eventuell das Wiederholen eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie oder Einschüchtern oder eines konkurrierenden Fertigkeitswurfes. Dies gilt aber nur in Hinsicht auf das Ziel, nicht auf andere Kreaturen, die eventuell anwesend sind.

GEIST DES SCHÜTZEN

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** WAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Der *Geist des Schützen* ist eine gestaltlose Präsenz, die über dir schwebt. Sie nimmt Munition aus deinem Köcher und verschießt sie. Solange der Spruch andauert, kann du eine Schnelle Aktion verwenden, um den *Geist des Schützen* anzuweisen, einen Bolzen oder Pfeil auf ein Ziel deiner Wahl abzufeuern, so als ob der *Geist des Schützen* eine entsprechende Fernkampfwaffe benutzen würde. Die Präsenz verwendet deinen Grundangriffsbonus plus deines Geschicklichkeitsmodifikators sowie alle Boni und Effekte deiner Talente, die Fernkampfangriffe betreffen, und Boni der Munition, die er verschießt. Die Angriffe eines *Geist des Schützen* provozieren keine Gelegenheitsangriffe. Es muss Munition vorhanden sein, welche der *Geist des Schützen* verwenden kann, und du musst die verschossenen Projektile von den vorhandenen abziehen.

Der *Geist* hält sich in deinem Feld auf und bewegt sich mit dir. Er kann nicht von physischen Angriffen attackiert und verletzt werden. Aber *Auflösung*, *Magie bannen*, ein *Entzauberungszepter* oder eine *Sphäre des Nichts* wirken ganz normal. Die RK eines *Geist des Schützen* gegen Berührungsangriffe beträgt 10 + dein Geschicklichkeitsmodifikator.

GENIALE EINGEBUNG

Schule Hervorrufung (Sprachabhängig); **Grad** BAR 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe und speziell (siehe Text)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du öffnest eine Verbindung zwischen deinem Geist und dem der Zielkreatur, über welche du ermutigende Worte und Ratschläge übermittelst, solange der Zauber anhält. Jedes Mal, wenn das Ziel einen Angriffs-, Attributs- oder Fertigkeitswurf durchführt, wirft es zwei W20 und nimmt das bessere der beiden Resultate. Sollte einer der Würfe eine natürliche 20 ergeben, endet der Zaubereffekt, da dein genialer Rat dann erschöpft ist.

GENIESSBAR MACHEN

Schule Verwandlung; **Grad** WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Prise Salz und Pfeffer)
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Gegenstand bis zu einem Gewicht von 5 Pf./Stufe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du kannst einen Gegenstand, der bis zu 5 Pfund pro Zauberstufe wiegt, in eine essbare Substanz verwandeln, welche jedes lebende Wesen kauen, schlucken und gefahrlos verdauen kann. Diese Substanz hat unabhängig von ihrem Ursprung immer einen faden Geschmack und fühlt sich beim Kauen schleimig an. Ein Pfund der Substanz ernährt eine mittelgroße Kreatur einen ganzen Tag lang.

Sich nah beieinander befindende Gegenstände wie ein Haufen Steine zählen als ein einzelnes Objekt, was diesen Zauber betrifft. Du kannst diesen Zauber nicht dazu verwenden, magische Gegenstände oder solche mit außergewöhnlichen Eigenschaften zu verwandeln. Die Härte eines Objekts beträgt 0, wenn es gegessen wird. Es behält aber in allen anderen Situationen seine normale Härte und wird nicht verwundbarer gegen Versuche, es zu zerschmettern, zu beschädigen oder jede andere Aktion, welche Gegenstände beeinflusst. Objekte wie brennende Fackeln oder glühende Kohlen geben nach dem Verzehr weiter Energie ab. Daher nehmen Kreaturen, die solche Gegenstände zu essen versuchen, entsprechend Schaden.

GERECHTE KRAFT

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad INQ 3, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du erfüllst das Ziel mit einer Welle zorniger göttlicher Energie, welche die Fähigkeit der Kreatur erhöht, einen Gegner zu treffen. Dies basiert auf der Menge der Angriffe, die diesen Gegner bereits getroffen haben. Jedes Mal, wenn das Ziel einen Gegner mit einem erfolgreichen Nahkampfangriff trifft, erhält es einen kumulativen Moralbonus von +1 auf Angriffswürfe (maximal +4) sowie 1W8 temporäre Trefferpunkte (maximal 20). Geht ein Angriff fehl, so fällt der Angriffsbonus auf 0 zurück. Die angesammelten temporären Trefferpunkte bleiben aber bestehen. Sie verschwinden erst am Ende der Wirkungsdauer.

GERUCHLOSIGKEIT

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine Prise Alaun)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine berührte Kreatur oder ein berührter Gegenstand/Stufe
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber erlaubt es dir, selbst die faulsten oder unverwechselbarsten Gerüche zu entfernen. Nach dem Wirken dieses Zaubers verlieren alle berührten Kreaturen sämtliche natürlichen und unnatürlichen Gerüche. Eine Kreatur unter dem Effekt von *Geruchlosigkeit* kann nicht durch die Spezialfähigkeit Geruchssinn verfolgt oder entdeckt werden. Zusätzlich verhindert dieser Zauber, dass eine betroffene Kreatur die Spezialfähigkeit Gestank oder ähnliche geruchsbasierten Fähigkeiten einsetzt.

Geruchlosigkeit verhindert nicht, dass die Ziele Gerüche annehmen, denen sie ausgesetzt sind. Wenn eine betroffene Kreatur mit einer beißenden Substanz überschüttet wird, wird der Effekt des Zaubers unterdrückt, bis die Substanz neutralisiert oder abgewaschen wird.

GESCHICHTE DES BLUTES

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 3, INQ 3, KLE 3
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück Pergament)
Reichweite Berührung
Ziel Das Blut einer Kreatur oder ein Blutfleck
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz Nein

Dir werden eine bestimmte Anzahl von Fragen über eine Kreatur beantwortet, solange du Zugang zu einem Tropfen ihres Blutes hast. Du kannst diesen Zauber auf das Blut einer toten oder lebenden Kreatur aussprechen, aber lebende und untote Kreaturen dürfen einen Rettungswurf durchführen, um dem Zauber zu widerstehen. Du kannst sowohl frisches als auch getrocknetes Blut verwenden. Hast du den Zauber einmal gewirkt, erscheinen die Antworten auf die folgenden vier Fragen auf einer von dir ausgewählten Oberfläche (einer Wand, einem Stück Papier, usw.).

- Wer bist du? (Der Name, unter dem die Kreatur am bekanntesten ist.)
- Was bist du? (Geschlecht, Volk, Beruf/Rolle)
- Wie wurde dein Blut vergossen? (Kurzer Überblick über die Ereignisse, die zur Verwundung führten, soweit es der Kreatur bekannt ist.)
- Wann wurde dein Blut vergossen?

Diese Antworten erscheinen immer in einer Sprache, die du lesen kannst, selbst wenn die Kreatur diese oder auch keine andere sprechen kann.

GESCHÄRFTE SINNE

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, M/GF (eine Falkenfeder)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Das Ziel erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf seine Wahrnehmungswürfe sowie Dämmersicht. Ziele, die bereits Dämmersicht besitzen, verdoppeln ihre Sichtweite während der Wirkungsdauer.

GESTICKTER SCHATZ

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 5, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück bestickter Stoff nicht größer als 3x3 m im Wert von 100 GM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Alle Gegenstände auf dem Stück Stoff
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (Gegenstand);
Zauberresistenz Ja (Gegenstand)

Du kannst alle auf einem Stück Stoff befindlichen Gegenstände in ein besticktes, zweidimensionales Bildnis verwandeln, um sie leicht verstauen und transportieren zu können. Es können sich beliebig viele Gegenstände mit beliebigem Gewicht auf dem Stoff befinden, solange der Stoß vollständig auf dem Tuch verbleibt (bis zu einem Würfel mit 3 m Kantenlänge). Wenn du diesen Zauber wirkst, verschwindet der gesamte Stoß in dem Stück Stoff und wird in ein überaus genaues, gesticktes Bild des Stoßes aus einem Winkel

deiner Wahl verwandelt. Das Tuch behält seine Abmessungen und sein Gewicht. Du kannst die Gegenstände zu jeder Zeit mit einer Vollen Aktion aus dem Tuch holen, indem du es auseinander faltest und dem Zauber befiehlst zu enden. Dabei wird der Stoff verbraucht. Wenn eine andere Kreatur als du den Zauber beenden will, muss sie ihn bannen. Wird das Stück Stoff zerstört oder stark beschädigt, gehen dabei alle Gegenstände darin verloren. Dieser Zauber kann keine Artefakte oder andere Arten von ähnlich einzigartigen Objekten beeinflussen.

GETEILTER ZORN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** INQ 4
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Bis zu einer Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Zorn*, mit der Ausnahme, dass du mehreren Kreaturen die Boni gegen den von dir bestimmten Feind verleihst. Alle Ziele von *Geteilter Zorn* erhalten ihre Boni gegen dieselbe Kreatur.

GEYSIR

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Feuer, Wasser]; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück Lavagestein)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt Eine Fontäne kochenden Wassers, die ein Quadrat mit 1,50 m Kantenlänge füllt und 3 m/2 Stufen hoch sprüht
Wirkungsdauer Konzentration + 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du lässt eine Fontäne kochenden Wassers aus einer beliebigen horizontalen Oberfläche empor schießen, welche direkt darüber stehende Kreaturen empor schleudert und alle in der Nähe stehenden Kreaturen mit brennend heißen Tropfen überschüttet.

Jede Kreatur, die das Feld des *Geysirs* betritt oder sich in ihm befindet, wenn der Zauber in Effekt tritt, muss einen Reflexwurf bestehen, um nicht in die Höhe katapultiert zu werden und danach zu Boden zu stürzen. Dadurch erleidet sie 3W6 Punkte Feuerschaden durch das kochende Wasser sowie Fallschaden basierend darauf, wie hoch der *Geysir* ist (wenn z.B. der *Geysir* 15 m hoch ist, erleidet die Kreatur 5W6 Schaden). Die Kreatur landet in einem zufälligen Feld neben dem des *Geysirs* und gilt als Liegend. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den Feuerschaden. Außerdem erleidet die Kreatur keinen Fallschaden und sie wird in das nächste an den *Geysir* angrenzende Feld bewegt (große oder größere Kreaturen werden so bewegt, dass sie in einem an den *Geysir* angrenzenden Feld enden, aber nicht in dem des *Geysirs*). Diese Art von Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe und wird nicht vom normalen Bewegungskontingent der betroffenen Kreatur abgezogen.

Des Weiteren versprüht der *Geysir* kochendes Wasser in einer halbkugelförmigen Ausstrahlung. Der Radius dieser Ausstrahlung entspricht der Hälfte der Höhe der Fontäne (ein 15 m hoher *Geysir* hat z.B. eine Ausstrahlung von 7,50 m). Jede Kreatur in diesem Bereich, einschließlich dir selbst, erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden in jeder Runde, in der die heißen Tropfen auf sie hinunter regnen.

Du kannst dich dafür entscheiden, einen kleineren *Geysir* zu erzeugen, als deine Zauberstufe es dir erlaubt. Dabei ist es egal, ob eine Barriere die maximale Höhe der Fontäne begrenzt, oder ob du lediglich einen kleineren Wirkungsradius für den kochenden Regen erzeugen willst.

GIFT BESCHLEUNIGEN

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, m (ein Dorn)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du beschleunigst die Inkubationszeit eines Giftes, welches das Ziel schon betroffen hat. Hat das Gift eine Inkubationszeit, tritt seine Wirkung augenblicklich ein. Hat es dagegen keine Inkubationszeit, wird seine Frequenz verdoppelt, was zwei Rettungswürfe pro Runde oder Minute erfordert und zweimal in der Runde oder Minute Schaden verursacht. Die Wirkungsdauer des Giftes wird allerdings halbiert. *Gift beschleunigen* verändert nicht die Art der Heilung des Giftes. Ist das Ziel von mehr als einem Gift betroffen und lag sein Ursprung bei dir, kannst du auswählen, welches davon betroffen wird. Andernfalls wird zufällig bestimmt, welches Gift betroffen wird.

GIFTBOLZEN

Schule Nekromantie; **Grad** WAL 3
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 0 m
Ziel Ein Pfeil oder Bolzen
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du erfüllst einen einzigen Pfeil oder Armbrustbolzen mit natürlichem Gift, wenn du ihn abfeuerst. Zusätzlich zu seiner normalen Schadenswirkung wird die getroffene Kreatur wie durch den Zauber *Vergiften* betroffen. Wird der Pfeil nicht augenblicklich verschossen, endet der Zauber ohne Effekt.

GLEITEN

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2, HEX 2, HXM/MAG 2, PKM 2, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Blatt)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Bis zur Landung oder 1 Minute/Stufe (A)

Du erleidest keinen Schaden durch Stürze (wie bei *Federfall*). Zusätzlich kannst du dich mit einer Bewegungsrate von 18 m pro Runde bis zu 1,50 m pro gefallene 30 cm in eine beliebige horizontale Richtung bewegen. Du kannst diesen Zauber nicht dazu verwenden, um an Höhe zu gewinnen, sondern nur in verschiedene Richtungen gleiten, während du fällst. Fällst du dabei einem starken Wind oder einem anderen Effekt anheim, der dazu führt, dass du steigst, kannst du ihn nutzen, um die zu gleitende Distanz zu verlängern. Der Zauber endet zu dem Zeitpunkt, wenn deine Füße den Boden berühren, unabhängig von der übrig bleibenden Wirkungsdauer. Endet die Wirkungsdauer, während du dich in der Luft befindest, fällst du die übrige Distanz auf normalem Wege.

GLÜCK AUSBORGEN

Schule Hervorrufung; **Grad** MYS 3
Zeitaufwand 1 Sofortige Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Augenblicklich (Siehe Text)
Wenn du einen W20 wirfst, kannst du augenblicklich diesen Zauber wirken, um den Wurf noch einmal durchzuführen, bevor bekannt wird, ob der ursprüngliche Wurf erfolgreich war oder fehlschlug. Du kannst dann das bessere Resultat nehmen. In den zwei Runden, die auf das Wirken dieses Zaubers folgen, musst du zwei Würfel werfen, wann immer ein W20-Wurf erforderlich ist. Dann musst du das schlechtere Resultat nehmen.

GÖTTLICHE STÄRKUNG

Schule Nekromantie; **Grad** PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte, lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich + 1 Runde/Stufe (Siehe Text)
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Mit einer einzigen Berührung kannst du einen Teil deiner Lebenskraft in Form von Lebenspunkten und deiner Entschlossenheit übertragen. Wenn du das Ziel berührst, kannst du ihm eine Anzahl deiner Trefferpunkte geben, die deinem Konstitutionswert entspricht. Diese Trefferpunkte heilen das Ziel, können aber dessen Trefferpunkte nicht über ihren normalen Höchstwert steigern. Zusätzlich erhält das Ziel SR/Böses gleich deinem Charismabonus (wenn du einen hast), solange der Zauber anhält.

GÖTTLICHES GEFÄSS

Schule Verwandlung [Böses, Chaos, Gutes, Ordnung];
Grad MYS 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Du lässt außerweltliche Energien in deinen Körper strömen und ihn verändern. Deine Größe wird um eine Kategorie erhöht, deine Körpergröße verdoppelt sich und du wirst achtmal so schwer wie vorher. Deine Gesichtszüge verziehen sich je nach deiner Wahl zu denen eines fremdartigen Wesens vollendeter Logik, einer Kreatur urtümlichen Chaos, einer engelsgleichen Wesenheit oder eines scheußlichen Monsters. Du erhältst einen Größenbonus von +6 auf Stärke und Konstitution, einen Bonus von +3 auf deine Natürliche Rüstungsklasse, Dunkelsicht 18 m und eine ZR von 12 + deiner Zauberstufe. Diese Modifikatoren ersetzen jene, welche normalerweise mit einem Größenanstieg einher gehen. Die Größenmodifikatoren auf RK, Angriffe, KMB und KMV steigen auf die deiner neuen Größenkategorie. Dieser Zauber ändert deine Bewegungsrate nicht. Deine Angriffsfläche und Reichweite entsprechen denen deiner neuen Größenkategorie.

Wenn nicht genügend Platz übrig ist, um dein Anwachsen zuzulassen, erreichst du die maximal mögliche Größe und führst dann einen Stärkewurf (mit deinem neuen Stärkewert) durch, um alle dich beschränkenden Gegenstände zu durchbrechen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 200 für Regeln zum Zerbrechen von Gegenständen). Schlägt dieser Versuch fehl, wirst du ohne Nachteil von deiner Umgebung eingeschränkt. Der Zauber kann dich nicht durch dein Wachstum zerquetschen.

Sämtliche Ausrüstung, die du bei dir trägst, wächst entsprechend deiner neuen Größe mit. Nahkampfwaffen verüben mehr Schaden. Andere magische Eigenschaften sind nicht betroffen. Jedes vergrößerte Objekt, welches deinen Besitz verlässt (einschließlich Geschosse und Wurfwaffen) schrumpft wieder auf seine ursprüngliche Größe zusammen. Das bedeutet, dass Projektil- und Wurfwaffen normalen Schaden verüben. Magische Effekte, welche die Größe steigern, sind nicht kumulativ.

Du erhältst zusätzliche Fähigkeiten wie im Folgenden beschrieben

Anarchischer Aspekt: Du erhältst einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Konstitution, SR 10/Ordnung, Elektrizitätsresistenz 10, Schallresistenz 10, Säureresistenz 10, einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Blindgespür 9 m sowie eine Flugbewegungsrate von 18 m (gute Manövrierfähigkeit). Du erhältst außerdem einen Bissangriff, der 2W6 Schadenspunkte verübt. Deine natürlichen Waffen und alle Waffen, die du führst, werden als chaotisch gesinnt behandelt, wenn es darum geht, Schadensreduzierung zu durchdringen.

Grundsatzaspekt: Du erhältst einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Stärke, SR 10/Chaos, Elektrizitätsresistenz 10, Feuerresistenz 10, Kälteresistenz 10, einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Dämmersicht sowie eine Flugbewegungsrate von 18 m (gute Manövrierfähigkeit). Du erhältst außerdem 2 Hiebangriffe, welche je 1W6 Schadenspunkte verursachen. Deine natürlichen Waffen und alle Waffen, die du führst, werden als rechtschaffen gesinnt behandelt, wenn es darum geht, Schadensreduzierung zu durchdringen.

Celestischer Aspekt: Du erhältst einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Geschicklichkeit, SR 10/Böses, Elektrizitätsresistenz 10, Kälteresistenz 10, Säureresistenz 10, einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Dämmersicht sowie eine Flugbewegungsrate von 18 m (gute Manövrierfähigkeit). Du erhältst außerdem 2 Hiebangriffe, welche je 1W6 Schadenspunkte verursachen. Deine natürlichen Waffen und alle Waffen, die du führst, werden als gut gesinnt behandelt, wenn es darum geht, Schadensreduzierung zu durchdringen.

Scheusalaspekt: Du erhältst einen zusätzlichen Bonus von +2 auf Stärke, SR 10/Gutes, Feuerresistenz 10, Kälteresistenz 10, Säureresistenz 10, einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Gift, Im Dunklen Sehen sowie eine Flugbewegungsrate von 18 m (gute Manövrierfähigkeit). Du erhältst außerdem 2 Klauenangriffe, welche je 1W6 Schadenspunkte verursachen. Deine natürlichen Waffen und alle Waffen, die du führst, werden als böse gesinnt behandelt, wenn es darum geht, Schadensreduzierung zu durchdringen.

Wenn dieser Zauber dazu benutzt wird einen anarchischen, Grundsatz-, celestischen oder Scheusalsaspekt anzunehmen, wird aus ihm jeweils ein Zauber der Kategorie Böses, Chaos, Gutes oder Ordnung.

GRUBE ERSCHAFFEN

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 2, PKM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (eine Miniaturschaufel im Wert von 10 GM)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Ein Loch von 3 m x 3 m Größe, 3 m/2 Stufen tief
Wirkungsdauer 1 Runde + 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst ein extradimensionales Loch mit den Ausmaßen 3 x 3 m und mit einer Tiefe von 3 m pro 2 Zauberstufen (maximal

9 m). Die Grube muss auf einer genügend großen, horizontalen Oberfläche entstehen. Die Grube hat kein Gewicht und verschiebt auch nicht das unter ihr liegende Material, da sie in eine andere Dimension hinein reicht. Du kannst die Grube genauso leicht auf einem Schiffsdeck wie auch auf dem Erdboden eines Waldes erscheinen lassen. Jede Kreatur, die sich beim Beschwören der Grube im Wirkungsbereich aufhält, muss einen Reflexwurf bestehen, um rechtzeitig auf das nächste freie Feld in Sicherheit zu springen. Zusätzlich sind die Ränder der Grube geneigt, so dass jede Kreatur, die ihren Zug benachbart zur Grube beendet, ebenfalls einen Reflexwurf mit einem Bonus von +2 absolvieren muss, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Kreaturen, die Ziel eines Effekts sind, der dazu dienen soll, sie in die Grube zu stoßen (z.B. ein Ansturm), erhalten keinen Rettungswurf, wenn der sie stoßende Effekt greift.

Kreaturen, die in die Grube stürzen, erleiden ganz normal Fallschaden. Die rauen Steinwände der Grube benötigen einen Wurf auf Klettern gegen SG 25, um sie zu erklimmen. Wenn der Zauber endet, erheben sich Kreaturen in der Grube innerhalb einer Runde mit deren Boden in die Höhe, bis sie wieder auf der ursprünglichen Oberfläche stehen.

HAIN DER ERHOLUNG

Schule Beschwörung [Erschaffung]; **Grad** DRU 4, WAL 4
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M/GF (ein Blatt oder eine Grashalm und ein Tropfen Wasser)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Hain mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst ein geschütztes Gehölz, welches eine kleine Quelle umgibt. Der Hain erscheint selbst im ödesten und steinigsten Gelände aus dem Nichts. Dabei ist es unerheblich, welche Jahreszeit gerade herrscht. Der Zauber muss allerdings in offenem Gelände gewirkt werden.

Das Gebiet im Hain ist so gemütlich wie eine *Winzige Hütte* und weist gemäßigte Temperaturen auf. Allerdings gibt es keine Lichtquellen und er schützt nicht vor den Elementen. Das Wasser der Quelle ist rein und trinkbar. Dazu bieten die Bäume, unabhängig von der Jahreszeit, eine Auswahl reifer Früchte, welche wie der Zauber *Gute Beeren* für acht Kreaturen wirken. Der Hain wird durch einen *Alarm*-Zauber geschützt, der dich informiert, wenn eine beliebige Kreatur den Wirkungsbereich betritt. Wenn der Zauber endet, verschwindet der Hain mitsamt allen Früchten, dem Wasser sowie seinen übrigen Bestandteilen. Allerdings behalten konsumierte Nahrungsmittel und erhaltene Heilungseffekte ihre Wirkung, wenn sie dort ihren Ursprung hatten.

HANDWERKERS FLUCH

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein beschädigtes Werkzeug)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Das Ziel von *Handwerkers Fluch* erhält für die Wirkungsdauer einen Malus von –5 auf alle Handwerkswürfe.

HANDWERKERS GLÜCK

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Werkzeug)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe oder bis der Zauber ausgelöst wird (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel wird von plötzlicher Inspiration getroffen und erhält einen Glücksbonus von +5 auf seinen nächsten Handwerkswurf.

HAUCH DER ELEMENTE

Schule Hervorrufung [Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure]; **Grad** ALC 2, HXM/MAG 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stück des gewählten Elements Erde, Feuer, Luft oder Wasser)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Nach der Vollendung dieses Zaubers durchströmt elementare Energie deine Hände. Wähle eine Energieart aus: Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure. Du erhältst einen Nahkampf-Berührungsangriff, der 1W6 Punkte Schaden der ausgewählten Energieart und außerdem den unten beschriebenen speziellen Effekt verursacht. Des Weiteren verursachst du mit unbewaffneten Angriffen bzw. einem einzelnen Klauen- oder Hiebangriff ebenfalls Energieschaden und den speziellen Effekt. Dieser Bonusschaden kann niemals auf mehrere Waffen angewendet werden.

Säure: Dein Berührungsangriff verursacht 1 Punkt kontinuierlichen Säureschaden für 1 Runde pro drei Zauberstufen. Das Ziel muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf absolvieren oder solange kränkeln, wie der kontinuierliche Säureschaden anhält.

Kälte: Das Ziel muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf absolvieren. Andernfalls ist es erschöpft. Eine Kreatur, die bereits erschöpft ist, wird nicht weiter betroffen.

Elektrizität: Das Ziel muss einen erfolgreichen Zähigkeitswurf absolvieren. Andernfalls wankt es eine Runde lang.

Feuer: Deine Hände entzünden sich und erzeugen Licht wie eine Fackel. Deine Berührung kann Ziele in Brand stecken (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444).

Nachfolgende Angriffe verüben den Elementarschaden, aber die speziellen Effekte sind nicht kumulativ. Der Zauber verleiht in den Händen gehaltenen oder an ihnen getragenen Gegenständen keinen speziellen Schutz. Wenn du diesen Zauber wirkst, um Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden zu verüben, wird daraus ein Zauber der entsprechenden Kategorie.

HAUCH DER SEE

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 1, DRU 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Fischschuppe)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du lässt zwischen den Fingern des Ziels Schwimmhäute wachsen und seine Füße sich in Flossen verwandeln. Damit verleihst du ihm

eine Schwimmbewegungsrate von 9 m sowie den standardmäßigen Bonus von +8 auf Würfe für Schwimmen und die Fähigkeit, selbst abgelenkt und in Gefahr darauf 10 zu nehmen. Das Ziel kann außerdem während des Schwimmens die Aktion Rennen verwenden, vorausgesetzt, es bewegt sich in einer geraden Linie. Diese Verwandlung lässt alle Stiefel oder Handschuhe, die das Ziel trägt, mit der neuen Gestalt verschmelzen (magische Gegenstände mit einem anhaltenden Effekt verleihen diesen auch weiterhin). Dieser Zauber verleiht dem Ziel nicht die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen.

HAUCH DER TOLLPATSCHIGKEIT

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Mit einer Berührung machst du aus einer Kreatur einen trotteligen Narren. Das Ziel muss einen Malus auf seine Geschicklichkeit hinnehmen, der 1W6+1 pro zwei Zauberstufen (maximal 1W6+5) entspricht. Dieser Malus kann den Geschicklichkeitswert des Ziels nicht unter 1 senken.

Zusätzlich fällt das Ziel zu Boden, wenn es sich schneller als seine halbe Bewegungsrate bewegt. Fliegt das Ziel, senkt sich seine Manövrierfähigkeit um einen Schritt (perfekt wird zu gut, gut zu durchschnittlich usw.).

Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Malus auf Geschicklichkeit und negiert die Möglichkeit, zu Boden zu fallen oder die Senkung der Manövrierfähigkeit im Flug.

HEILIGE BANDE

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** INQ 2, KLE 3, PAL 2
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, F (ein Paar goldener Armreifen im Wert von je 100 GM, von denen je einer von dir und dem Ziel getragen werden muss)
Reichweite Berührung (siehe Text)
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Um diesen Zauber zu verwenden, musst du zuerst die Zielkreatur berühren und damit eine wohlwollende Verbindung von heilender Energie zwischen ihr und dir herstellen. Wurde der Zauber einmal gewirkt, können du und das Ziel Zauber der Unterart Beschwörung (Heilung) mit einer Reichweite von Berührung aufeinander wirken, solange ihr euch innerhalb naher Reichweite (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen) voneinander befindet. Sollte einer von euch beiden den Armreif ablegen, endet der Zauber augenblicklich.

HEILIGES FLÜSTERN

Schule Hervorrufung [Gutes]; **Grad** PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du flüsterst ein einziges Wort in der urtümlichen Sprache des Guten, welche allem Bösen ein Gräuel ist. Damit stärkst du die Entschlossenheit aller gut gesinnten Kreaturen. Betroffene böse gesinnte Kreaturen müssen einen Zähigkeitswurf bestehen oder eine Runde/Stufe lang kränkeln. Böse gesinnte Externare der Unterart Böse, böse gesinnte Drachen sowie Untote innerhalb des Wirkungsbereichs erleiden bei einem gescheiterten Rettungswurf zusätzlich 2W8 Punkte Schaden. Gut gesinnte Kreaturen im Wirkungsbereich erhalten eine Runde lang einen heiligen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe.

HEILSAMER RUF

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** PKM 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Weihrauchstäbchen)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute
Dein Eidolon wird vollständig geheilt, wenn du es rufst. Sofort nach dem Wirken dieses Zaubers musst du das Ritual beginnen, welches dein Eidolon herbeiruft. Wenn das Ritual beendet wurde, erscheint dein Eidolon mit all seinen Trefferpunkten und ohne jeglichen Schaden oder Malus auf seine Attributswerte, egal in welchem Zustand es vorher war. Zusätzlich entfernt der Zauber augenblicklich alle temporären negativen Zustände auf deinem Eidolon. Permanente Zustände sowie Attributsentzug sind davon nicht betroffen.

HELDENHAFTER WIDERSTAND

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** PAL 1
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Augenblicklich
In dem Augenblick, bevor du auf oder unter 0 Trefferpunkte fallen würdest, kannst du eine Anwendung der Fähigkeit Handauflegen dazu verwenden, den entsprechenden Heilungseffekt augenblicklich zu erhalten. Du heilst außerdem zusätzliche 1W6 Trefferpunkte. Steigen deine Trefferpunkte dadurch über 0, wirst du nicht bewusstlos und kannst weiter normal agieren. Hast du bereits alle Anwendungen von Handauflegen verbraucht, hat dieser Zauber keinen Effekt.

HEROISCHER AUSKLANG

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du musst gerade dabei sein einen Bardenauftritt aufzuführen, um diesen Zauber zu wirken. Mit einer kunstvollen Geste beendest du ganz plötzlich deinen Auftritt. Dadurch kann eine Kreatur innerhalb der Reichweite, welche von deinem Auftritt betroffen ist, wahlweise entweder eine Bewegungsaktion oder eine Standard-Aktion durchführen.

HUNGRIGE GRUBE

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 5, PKM 5
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; Reflex, halbiert (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Grube erschaffen*, mit der Ausnahme, dass die Grube die Fähigkeit hat, in ihr gefangene Kreaturen zu zerquetschen. Außerdem hat sie eine maximale Tiefe von 30 m. Kreaturen, die in sie stürzen, erleiden ganz normal Fallschaden. Zusätzlich muss jede Kreatur in der Grube (nicht nur jene an ihrem Boden) jede Runde 4W6 Punkte Wuchtschaden hinnehmen, weil die Grube sich zusammenzieht und dann wieder ihre ursprüngliche Form annimmt. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert diesen Schaden. Die sich ständig bewegenden Wände erfordern einen Fertigkeitswurf auf Klettern (SG 35), um sie zu erklimmen.

JAGDGEHEUL

Schule Nekromantie [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad** WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 6 m
Wirkungsbereich Explosion mit einem Radius von 6 m
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Mit einem urtümlichen Heulen versetzt du deine Gegner in Furcht und Schrecken. Bis zum Ende der Wirkungsdauer behandelst du die von diesem Zauber betroffenen Kreaturen so, als wären sie deine Erzfeinde. Damit erhältst du einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe sowie einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe auf Bluffen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissenswürfe gegen sie. Gehört eine betroffene Kreatur bereits zu deinen Erzfeinden, erhält sie stattdessen den Zustand Erschüttert. Dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.

KAKOPHONIE

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Ein Fetzen Notenpapier)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du füllst den Geist deines Ziels mit einer missklingenden *Kakophonie* aus disharmonischen Tönen, was es ihm schwer macht zu handeln und sich zu konzentrieren. Misslingt der Kreatur der Rettungswurf, leidet sie für die Wirkungsdauer des Zaubers unter Übelkeit.

MASSEN-KAKOPHONIE

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 5
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf

Dieser Zauber funktioniert wie *Kakophonie*, außer dass er mehrere Kreaturen betreffen kann.

KLAGELIED DES GEISTERBANNS

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 2, INQ 2, KLE 2, PAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein alte Zunge eines Blasinstruments)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine körperlose Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Das Ziel manifestiert sich eine kurze Zeitspanne lang in halb-körperlicher Form. Während eine körperlose Kreatur unter dem Effekt dieses Zaubers steht, erleidet sie halben Schaden (50%) durch nicht-magische Angriffe und vollen Schaden durch Angriffe mit magischen Waffen, Zaubern, zauberähnlichen sowie übernatürlichen Effekten.

MASSEN-KLAGELIED DES GEISTERBANNS

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 4, INQ 5, KLE 5, PAL 3
Ziel Eine körperlose Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf

Dieser Zauber funktioniert wie *Klagelied des Geisterbanns*, mit der Ausnahme, dass er mehrere Ziele betrifft.

KONZERTIERTE AKTION

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 3, INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele Du plus eine bereitwillige Kreatur/3 Stufen, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Wähle ein Gemeinschaftstalent aus, das du besitzt. Du baust eine Verbindung mit deinen Verbündeten auf und erlaubst ihnen, die Vorteile des ausgewählten Talents zu genießen, selbst wenn sie es nicht selber besitzen. Damit alle von diesem Talent profitieren, musst du Teil der Gruppe sein, welche die Voraussetzungen dafür erfüllt, die Boni des Talents zu erhalten. Zum Beispiel würden zwei deiner Verbündeten, die einen Ork in die Zange nehmen, keinerlei Vorteile deines Talents Ausmanövrieren erhalten. Ein Verbündeter, der denselben Ork mit dir in die Zange nimmt, würde hingegen die Vorteile des Talents erlangen. Aktionen und Positionen deiner Verbündeten müssen immer noch die Voraussetzungen des Talents erfüllen, damit irgendeiner von euch den angezeigten Bonus erhält.

KREISCHEN

Schule Hervorrufung [Schall]; **Grad** HEX 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Von dir ausgehende Ausbreitung mit 9 m Radius
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du stößt einen schrillen, durchdringenden Schrei aus, der jene um dich herum so erschreckt, dass sie unaufmerksam werden. Gegner im Wirkungsbereich müssen einen erfolgreichen Rettungswurf absolvieren oder provozieren Gelegenheitsangriffe von Feinden, welche sie bedrohen. Du und deine Verbündeten sind nicht von deinem eigenen *Kreischen* betroffen.

KRÄTZE

Schule Nekromantie; **Grad** DRU 2, HEX 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Blätter einer Giftpflanze)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Die Zielkreatur wird von dir mit schmerzhaften, juckenden



Ekzemen verflucht. Das Ziel kränkelt und erhält einen Malus von –4 auf seinen Geschicklichkeitswert (der aber auf diese Weise nicht unter 0 fallen kann). Das Ziel kann eine Bewegungsaktion dafür aufwenden, sich wie wild zu kratzen, um den Zustand Kränkelnd (aber nicht den Geschicklichkeitsmalus) bis zum Anfang seines nächsten Zugs zu entfernen.

KURZE RAST

Schule Nekromantie; **Grad** KLE 3
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M (ein kleines Seidenkissen im Wert von 100 GM)
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 9 m Radius
Wirkungsdauer 8 Stunden
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du verringerst die Zeitdauer ununterbrochenen Schlafes, welche Kreaturen im Wirkungsbereich benötigen, um von Verletzungen zu genesen und Zauber oder andere Spezialfähigkeiten wiederzuerlangen. Die benötigte Zeit zur Rast sinkt auf zwei Stunden. Zusätzlich zählen alle zwei Stunden, welche die Kreaturen darüber hinaus rasten oder schlafen, als ein voller Tag, wenn es darum geht, Trefferpunkte zurückzugewinnen, Attributsschaden zu heilen, Gifte und Krankheiten auszukurieren oder andere Leiden zu beenden. Das bedeutet, dass volle acht Stunden Schlaf als vier Tage in Hinblick auf natürliche Heilung und Rettungswürfe zählen, während Krankheiten und andere Gebrechen ihren Verlauf nehmen. Wenn Schläfer unter Giften, Krankheiten o.ä. leiden, haben sie lebhafte Träume, welche ihnen helfen, die Heilung zu verfolgen. Verläuft diese schlecht, haben sie zu jeder Zeit die Möglichkeit aufzuwachen, um eine bessere Alternative zu nutzen. Wenn Kreaturen während der Wirkungsdauer geweckt oder anderweitig gestört werden, können sie wieder einschlafen. Allerdings profitieren sie dann nicht mehr von einer beschleunigten Rekonvaleszenz. Kreaturen können nur einmal pro Woche Nutzen aus diesem Zauber ziehen.

LAGERPLATZ VERSTECKEN

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** DRU 3, WAL 2
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M (ein Mistelzweig und ein Phiole Quecksilber)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich ein Würfel mit 6 m Kantenlänge
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe
Rettungswurf Willen, anzweifeln (wenn mit der Illusion interagiert wird); **Zauberresistenz** Nein

Du verbirgst das Gebiet um einen Lagerplatz herum mit einem Dickicht aus unberührtem und abweisendem Geäst oder einer beliebigen anderen abschreckenden Eigenschaft, die

in das umliegende Gelände passt. Kreaturen außerhalb des Wirkungsbereichs können keinerlei Aktivitäten erkennen, die innerhalb des Wirkungsbereichs passiert. Sie können weder Lagerfeuer oder zubereitete Nahrung riechen noch Gespräche, laute Geräusche oder gerade gewirkte Zauber vernehmen. Nicht einmal vom Lagerplatz abgegebene Hitze oder durch ihn streichender Wind kann gespürt werden. Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs können ganz normal hinaus sehen. Tritt eine Kreatur in den Bereich des Zaubers, kann sie ganz normal alles sehen, was sich innerhalb und außerhalb abspielt.

LAVAWAND

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Erde, Feuer];
Grad DRU 8, HXM/MAG 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (Ein Klumpen erkaltete Lava)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Lavawand, die bis zu ein Quadrat/Stufe mit jeweils 1,50 m Kantenlänge einnimmt (F)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erschafft eine vertikale Wand, die 2,5 cm pro 4 Zauberstufen dick ist und bis zu ein Feld pro Stufe umgibt. Die Maximalhöhe einer *Lavawand* kann die Hälfte ihrer Breite nicht übersteigen (Minimalhöhe ist 1,50 m). Die Wand kann nicht so beschworen werden, dass sie die gleichen Felder besetzt wie Kreaturen oder Gegenstände. Ein Abschnitt der Wand kann durch Zufügen von Schaden zerstört werden (Härte 4, TP 90). Wenn dies geschieht, füllt die übrig gebliebene Lava in der Wand augenblicklich wieder das Loch. Dies verringert die Ausbreitung der Wand um ein Feld. Sie bildet aber weiterhin eine durchgängige Barriere. Jedes Mal, wenn eine Waffe die Wand trifft, nimmt sie 2W6 Punkte Feuerschaden. Wenn eine Kreatur die Wand mit einer natürlichen Waffe oder einem unbewaffneten Angriff trifft, nimmt sie 2W6 Punkte Feuerschaden.

Eine Kreatur kann mit einer Vollen Aktion die *Lavawand* durchqueren, wenn ihr ein Stärkewurf (SG 25) gelingt. Ein Fehlschlag bedeutet, dass die Kreatur zurück zu dem Ort geschoben wird, den sie gerade versucht hat zu verlassen. Eine Kreatur mit Graben-Bewegungsrate kann diese zum Durchqueren der Wand verwenden. Jeder Durchquerungsversuch verursacht 20W6 Punkte Feuerschaden. Eine *Lavawand* strahlt außerdem Hitze ab, als wäre sie eine *Feuerwand*, allerdings nach beiden Seiten.

Als Bewegungsaktion kannst du der Wand einmal pro Runde befehlen auszubrechen. Das erzeugt eine Lavafontäne, welche ein Ziel innerhalb von 18 m auf beiden Seiten der Wand treffen kann, verringert aber die Größe der Wand um 1W4 Felder. Du musst einen Berührungsangriff auf Entfernung durchführen, um das Ziel zu treffen, welches dann 10W6 Punkte Feuerschaden erleidet. Durch diesen Effekt erzeugte Löcher in der Wand schließen sich augenblicklich wieder und reduzieren die Größe der Wand.

Jeglicher Schaden, der durch physischen Kontakt mit der *Lavawand* zustande kam, hält 1W3 Runden lang an, nachdem der Kontakt geendet hat. Dieser Schaden ist aber nur halb so groß wie der durch den ersten Kontakt (also 1W6, 5W6 oder 10W6).

LEICHE VERWANDELN

Schule Nekromantie; **Grad** HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Klumpen Wachs)
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte tote Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Mit einer feuchtkalten Umarmung und einem gesprochenen Wort zu den Mächten jenseits des Todes kannst du einen toten Körper so umformen, dass er wie eine andere Kreatur oder eine bestimmte Person aussieht, die du schon einmal mit eigenen Augen gesehen hast. Du kannst die Leiche eine Größenkategorie größer oder kleiner machen sowie alles andere ändern, einschließlich ihrer augenscheinlichen Art, ihres Geschlechts oder ihres Alters. Kreaturen, die einen Grund haben, der Täuschung zu misstrauen, können einen Willenswurf machen, um zu erkennen, dass die Leiche verändert wurde. Wenn du dich dafür entscheidest, die Leiche wie eine bestimmte Person aussehen zu lassen, kann jeder, der diese Person persönlich kannte, einen Willenswurf machen, um zu erkennen, dass es sich bei der Leiche nicht um diese Person handelt. Wenn eine Kreatur allerdings bei ihrem Willenswurf mit fünf oder weniger Punkten scheitert, glaubt sie, dass es sich bei der Leiche um jemanden handelt, der der Person nur ähnlich sieht. Sie durchschaut aber die Täuschung nicht. Dieser Zauber ändert nur das Aussehen einer Leiche. Jeder Zauber oder Effekt, der die Leiche zum Ziel hat (wie *Mit Toten sprechen* oder *Tote erwecken*), behandelt sie, als ob sie immer noch ihre Originalgestalt hätte.

LEITSTERN

Schule Erkenntnis; **Grad** HEX 3, KLE 3, WAL 2
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M (eine Rolle Schnur oder Zwirn)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (A)

Wenn du diesen Zauber wirkst, verknüpfst du deinen Geist mit der Umgebung. Während der Wirkungsdauer kannst du jederzeit mit einer Standard-Aktion deine ungefähre Entfernung von diesem Ort als auch die Richtung erkennen, in der er liegt. Dieser Effekt funktioniert nicht, wenn du dich auf einer anderen Ebene befindest. Das Zielgebiet gilt als „sehr vertraut“ in Bezug auf Teleportation. Du kannst zu jeder Zeit nur mit einem einzigen Gebiet verbunden sein. Wirkst du diesen Zauber, um dich mit einem weiteren Gebiet zu verbinden, verlierst du Fähigkeit, mit dem ersten Gebiet Kontakt aufzunehmen.

LEUCHTENDER WEG

Schule Hervorrufung [Gutes]; **Grad** PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite 36 m
Effekt Ein 3 m breiter Pfad in einer geraden Linie, bis zu 36 m lang
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du hinterlässt mit deinem Reittier eine Spur aus leuchtendem, himmlischem Nebel, wenn ihr euch bewegt. In diesem Nebel können sich gute Kreaturen leichter bewegen, während er böse Kreaturen behindert. Die leuchtende Spur aus Nebel erscheint in einer geraden Linie, die dort beginnt, wo du den Zauber gewirkt hast, und dort endet, wo dein Reittier aufhört sich zu bewegen. Der Nebel sieht aus wie ein 3 m breiter Pfad, der bis zu 36 m lang ist und immer knapp über dem Boden schwebt (bis zu 30 cm). Der Nebel bleibt bis zu 1 Runde pro Stufe bestehen. Gute Kreaturen können auf ihm laufen, als wäre er fest, und behandeln vom Nebel bedeckte Felder mit schwierigem Gelände als normales Gelände.

Bösen Kreaturen erscheint der Nebel dick und widerlich. Sie behandeln vom Nebel bedeckte Felder mit normalem Gelände wie schwieriges Gelände. Neutrale Kreaturen werden vom Zaubereffekt nicht betroffen. Der Nebel hat keine Auswirkungen auf Hindernisse oder anderweitig unpassierbares Gelände. Er behindert nicht die Sicht und bietet keine Tarnung.

Reittiere verwenden die Gesinnung ihres Reiters, um zu bestimmen, wie der Nebel sie beeinflusst. Ausnahmen bestätigen die Regel (wie z.B. bei celestischen oder infernalischen Reittieren). Du musst beritten sein, um die Vorteile dieses Zaubers nutzen zu können. Steigst du ab, wirst abgeworfen oder unternimmst du irgendeine andere Aktion, die dich von deinem Reittier trennt, endet der Zauber augenblicklich. Der Nebel bleibt aber für die restliche Wirkungsdauer bestehen.

Ein *Leuchtender Weg* kann nicht über Wasser, unter Wasser oder in der Luft erscheinen, selbst wenn dein Reittier über Wasser laufen, schwimmen oder fliegen kann.

LICHTBLITZE

Schule Hervorrufung (Licht); **Grad** BAR 1, DRU 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Lichtexplosion mit einem Radius von 3 m
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber funktioniert wie *Aufblitzen*, mit der Ausnahme, dass er alle Kreaturen innerhalb eines Radius von 3 m betrifft.

LICHTLANZE

Schule Hervorrufung [Gutes, Licht];
Grad PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Effekt Eine Lanze aus Licht
Wirkungsdauer 1 Runde
+ 1 Runde/Stufe (A)

Du erzeugst einen herrlichen Strahl von blendender Leuchtkraft, welcher als *Heilige Lanze +1* fungiert, die deiner Größenkategorie entspricht. Du musst beim Wirken dieses Zaubers eine Hand frei haben. Ist die Lanze erst einmal entstanden, kannst du auch nicht die Hand wechseln oder die Waffe ablegen, ohne den Zauber vorzeitig zu beenden. Während du die Lanze in der Hand hältst, kannst du dich dafür entscheiden, nicht mit ihr anzugreifen. Stattdessen hast du die Möglichkeit, die *Lichtlanze* als Standard-Aktion empor zu recken, damit sie als Leuchtfeuer der Wahrheit dient. Dabei erzeugt sie einen hellen Lichtschein mit einem Radius von 30 m. Behältst du diesen Effekt eine oder mehr Runden lang aufrecht, geht von der Lanze ein Lichtspeer aus, der in den Himmel ragt. Während er in den Himmel wächst, wird er immer deutlicher sichtbar. Nachts oder in anderer Dunkelheit kann man diesen Lichtspeer in einer Entfernung von 3 km pro Runde sehen, solange der Strahl durch nichts unterbrochen wird und du die Lanze in den Himmel reckst (3 km in der zweiten Runde, 6 km in der dritten usw.).

MAL DES VERBOTS

Schule Bannzauber [Geistesbeeinflussung]; **Grad** PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Ein Gegner und ein Verbündeter
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz Ja

Mal des Verbots brandmarkt zwei Kreaturen auf magische Weise und verhindert so, dass sie gegeneinander gewalttätig werden. Wenn du diesen Zauber wirkst, wähle einen Gegner und einen Verbündeten in Reichweite aus. Beide Ziele erhalten ein Mal in Form eines Bannsiegels. Bis zum Ende der Wirkungsdauer muss ihnen ein Willenswurf gelingen, damit sie den jeweils anderen angreifen können. Bei einem Erfolg können sie das auch ganz normal tun. Schlägt der Wurf jedoch fehl, kann das Ziel des Zaubers die Handlung nicht durchführen, sodass sowohl Angriff als auch die dazu benötigte Aktion aufgebraucht werden. Dieser Zauber verhindert nicht, dass seine Ziele sich mit Flächenzaubern oder entsprechenden Fähigkeiten angreifen.

MANTEL DER SEE

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Wasser];
Grad DRU 8, HXM/MAG 8
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Becher Wasser)
Reichweite Persönlich



Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Du hüllst dich in eine wirbelnde Säule puren elementaren Wassers, die bis zu neun Meter hoch sein kann und dein Feld erfüllt. Du erhältst eine Schwimmbewegungsrate, die deiner Bewegungsrate an Land entspricht. Du kannst im *Mantel der See* normal sehen, hören und atmen, aber gegen dich geführte Angriffe werden so behandelt, als ob du dich unter der Wasseroberfläche befinden würdest. Du erhältst verbesserte Deckung (Deckungsbonus von +8 auf RK, Bonus von +4 auf Reflexwürfe) gegen Gegner, die keine *Bewegungsfreiheits*-Effekte besitzen. Die vom *Mantel der See* verliehene Deckung bietet dir nicht die Möglichkeit, Würfe auf Heimlichkeit zu machen oder Gelegenheitsangriffe zu vermeiden. Gegen dich geführte magische Angriffe sind nicht betroffen, außer sie benötigen Angriffswürfe oder ihre Beschreibung besagt, dass sie nicht unter Wasser funktionieren (wie *Todeswolke*).

Der *Mantel der See* blockiert die Schusslinie jedes Feuerzaubers oder übernatürlichen Feuereffekts. Gegner können aber versuchen, Feuerzauber innerhalb des *Mantels der See* zu verwenden. Dazu benötigen sie einen erfolgreichen Zauberstufenwurf (SG 20 + Grad des Zaubers). Sollten sie erfolgreich sein, dann nimmt der Zauber anstatt seines normalen Effekts die Form einer Dampfblase im *Mantel der See* an.

Der *Mantel der See* erlaubt es dir, einen Hiebangriff auszuführen, indem du einen Arm aus Wasser ausbildest. Er verursacht Schaden entsprechend deiner Größe. Der Hiebangriff hat eine Reichweite von 9 m. Zusätzlich kannst du als Standard-Aktion versuchen, mit einer Berührung Feuer zu löschen. Du löschst automatisch einen Würfel gewöhnlichen Feuers mit einer Kantenlänge von 3 m. Gegen magische Feuer wirkt deine Berührung wie *Magie bannen*. Das gilt auch für nicht-augenblickliche Feuereffekte, die mit dir in Kontakt kommen (wie *Flammende Wolke*, *Flammenklinge* oder *Flammenkugel*). Selbst wenn du es nicht schaffst ein Feuer zu löschen, wirst du davon nicht verletzt. Eine Waffe mit den Eigenschaften *Aufflammen* oder *Flammeninferno*, die dich trifft, muss auf diese Eigenschaften für 1W4 Runden verzichten, wenn der Träger keinen Zähigkeitswurf schafft.

MANTEL DES ZORNS

Schule Hervorrufung [Energie, Licht]; **Grad** KLE 3, PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung oder 1,50 m (siehe Text)
Ziel Berührte Kreatur oder alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m (siehe Text)
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Das Ziel wird von einem schimmernden Mantel aus Licht eingehüllt, der Licht wie eine Fackel ausstrahlt. Das Ziel dieses Zaubers erhält einen Resistenzbonus von +1 auf alle Rettungswürfe pro vier Zauberstufen (maximal +5 auf Stufe 20). Das Ziel kann den Effekt von *Mantel des Zorns* zu jeder Zeit mit einer Schnellen Aktion beenden, um allen Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung 2W8 Punkte Energieschaden zuzufügen.

MONDSUCHT

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Prise pulverisierter Mondstein)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine humanoide Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du beschwörst die mystische Kraft des Mondes, um ein Ziel in tierische Raserei verfallen zu lassen. Schlägt der Rettungswurf des Ziels fehl, ist es eine Runde lang benommen und lässt alle in den Händen gehaltenen Gegenstände fallen, da seine Fingernägel und Zähne länger und schärfer werden. Das Ziel erhält einen Biss- sowie zwei Klauenangriffe, welche Schaden entsprechend seiner Größenkategorie verüben. Während der Wirkungsdauer agiert das Ziel, als stünde es gleichzeitig unter der Wirkung der Zauber *Verwirrung* und *Wut*. Dabei attackiert es vorzugsweise mit seinen Natürlichen Waffen. Während der letzten Runde der Wirkungsdauer ist das Ziel wieder benommen und kehrt in seinen normalen Zustand zurück.

MÖRDERGRUBE

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 3, PKM 3
Dieser Zauber funktioniert wie *Grube erschaffen*, mit der Ausnahme, dass die Grube mit sehr scharfen Pfählen an Boden und Wänden gespickt ist. Außerdem hat sie eine Tiefe von bis zu 15 Metern. In die Grube fallende Kreaturen erleiden normalen Fallschaden plus 2W6 Punkte Stichschaden durch die Pfähle. Jede Kreatur und jeder Gegenstand, der oder die in Kontakt mit den Pfählen an den Wänden kommen, wenn sie z.B. versuchen herauszuklettern, erleiden 1W6 Punkte Stichschaden in jeder Runde, in der sie mit der Wand in Kontakt sind. Für jene, welche diesen Schaden hinnehmen wollen, haben die Wände einen SG für Klettern von 20.

NACHHALLENDER SCHLAG

Schule Hervorrufung [Schall]; **Grad** AnP 4, INQ 5, PAL 4
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein
Du musst eine Nahkampfwaffe in der Hand halten, wenn du diesen Zauber wirkst. Bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff erklingt deine Waffe mit donnerndem Lärm. Das Ziel erleidet 1W6 Punkte Schallschaden. Deine Waffe wird durch den Angriff nicht beschädigt.

Wenn du deine Richtspruch- oder Niederstrecken-Fähigkeit gegen das Ziel verwendest, wankt es eine Runde lang nach einem erfolgreichen Angriff. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf hebt den Effekt Wankend auf.

Bei einem erfolgreichen kritischen Treffer ist das Ziel eine Runde lang betäubt sowie 1W6 Runden lang taub. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf negiert diese beiden Effekte. Wenn du zusätzlich Richtspruch oder Niederstrecken anwendest, muss dein Gegner nur einen Rettungswurf gegen alle Effekte machen.
Dieser Zauber endet augenblicklich, wenn die Waffe deine Hand verlässt. *Nachhallender Schlag* ist mit der Waffeneigenschaft *Donner* kumulativ.

NAHRUNG UND WASSER VERDERBEN

Schule Verwandlung; **Grad** HEX 0
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G



Reichweite 3 m
Ziel 30 dm³/Stufe an Nahrung oder Wasser oder ein Trank (siehe Text)
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Dieser Zauber bewirkt, dass sonst essbare Nahrung augenblicklich verdirbt und verrottet. Wasser und andere Flüssigkeiten werden brackig und untrinkbar. Heiliges Wasser und ähnlich besondere Nahrung und Flüssigkeiten werden ebenfalls schlecht durch *Nahrung und Wasser verderben*. Der Zauber hat allerdings keine Auswirkungen auf Kreaturen jeglicher Art, genauso wenig wie auf Unheiliges Wasser. Wasser hat ein Gewicht von 1 kg pro Liter. In 30 dm³ passen 30 Liter Wasser. Sein Gewicht beträgt also 30 kg.

Tränke und Elixiere werden zwar nicht von der normalen Anwendung dieses Zaubers betroffen, aber du kannst anstatt dessen einen einzigen Gegenstand dieser Art zum Ziel dieses Zaubers machen und ihn zerstören, wenn er bei seinem Rettungswurf scheitert.

NARRENSPRUNG

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** BAR 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du teleportierst die Zielkreatur an einen für dich sichtbaren Ort, der maximal 9 m von der Zielkreatur entfernt sein darf. Der Ort muss sich auf festem Boden befinden. Der Teleportationseffekt kann außerdem nicht an einem Ort enden, dessen Beschaffenheit gefährlich für die versetzte Kreatur ist.

NATÜRLICHER RHYTHMUS

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Handvoll Kiesel, die man einen nach dem anderen zu Boden fallen lässt)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du verstärkst die Fähigkeit einer Kreatur, einen Gegner zu verletzen. Dies basiert darauf, wie oft besagte Kreatur diesen Gegner bereits mit einem Natürlichen Angriff verletzt hat. Jedes Mal, wenn die Kreatur einen Gegner mit einem Natürlichen Angriff trifft, erhält

sie einen kumulativen Bonus von +1 auf Schadenswürfe gegen diesen Gegner, wenn sie mit Natürlichen Angriffen attackiert (maximal +5). Verfehlt die Zielkreatur den Gegner einmal, werden alle Schadensboni auf +0 zurückgesetzt.

OHRENBETÄUBENDER DREIKLANG

Schule Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Bis zu 3 Kreaturen, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du singst oder stößt auf andere Art drei Töne aus, welche sich in reale Blitze arkaner Energie verwandeln und mit einem Kreischen über das Schlachtfeld schießen. Jeder Blitz muss mit einem Berührungsangriff auf Entfernung ins Ziel gebracht werden und verursacht 3W10 Punkte Schallschaden. Außerdem wird das Ziel 1W6 Runden lang taub. Die Blitze können alle drei auf das gleiche oder auf verschiedene Ziele verschossen werden, dies muss nur gleichzeitig erfolgen.

OPPOSITIONSRESISTENZ

Schule Bannzauber [Böses, Chaos, Gutes oder Ordnung]; **Grad** AnP 2, INQ 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du verleihst der Zielkreatur einen begrenzten Schutz gegen magische Effekte, welche Schaden auf der Grundlage der Gesinnung der Zielkreatur verursachen (z.B. *Heiliger Schlag*, *Zorn der Ordnung*, die Fähigkeit Böses niederstrecken des Paladins oder eine *unheilige* Waffe). Wähle eine Art Gesinnung aus Böses, Chaos, Gutes oder Ordnung aus. Das Ziel erleidet 5 Punkte weniger Schaden durch Effekte, welche gezielt Kreaturen mit dieser Gesinnung verletzen. Die Höhe des Schutzes steigt auf Stufe 7 auf 10 Punkte und auf Stufe 11 auf 15 Punkte. Der Zauber schützt auch die Ausrüstung des Empfängers.

Oppositionsresistenz schützt gegen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten sowie Spezialfähigkeiten, aber nicht gegen physische Angriffe. *Oppositionsresistenz* schützt nur gegen Schaden. Das Ziel kann immer noch weitere Effekte durch Angriffe erleiden. Wenn du diesen Zauber benutzt, um eine bestimmte Gesinnung zu schützen, erhält er die entsprechende Kategorie.

PFEILEXPLOSION

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Armbrustbolzen oder Pfeil)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Explosion mit Radius von 9 m
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du erschaffst genaue Kopien des Bolzen oder Pfeils, mit dem du in der vorangegangenen Runde eine Kreatur getötet hast, und sendest sie gegen Gegner aus, die sich innerhalb von 9 m um die Leiche befinden. Du kannst eine Kreatur pro Zauberstufe (maximal 15) innerhalb des Wirkungsbereichs angreifen, indem du einen einzelnen Angriffswurf durchführst und ihn auf jedes Geschoss anwendest. Die Geschosskopien besitzen alle dem Original innewohnenden magischen Eigenschaften sowie jene, die vom Abschussgerät auf das Original übergegangen waren. Dazu kommen noch alle Boni auf den Angriffswurf, welche von anderen magischen Gegenständen, Talenten oder Volks- bzw. Klassenfähigkeiten stammen. Allerdings kann dieser Zauber keine Effekte nachahmen, welche von anderen Zaubern oder eingeschränkt verwendbaren magischen Fähigkeiten stammen und Auswirkungen auf den Originalangriff hatten. Dies schließt Effekte wie vom Zauber *Zielsicherer Schlag* sowie jegliche Flächenzauber ein, welche du mittels der Fähigkeit Pfeilzauber des Arkanen Bogenschützen auf das Originalgeschoss gelegt hast.

PHANTOMNETZ

Schule Illusion (Phantom) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 5, HXM/MAG 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, anzweifeln, dann Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du implantierst in den Köpfen der Ziele die Illusion, dass sie von Netzen eingehüllt sind, welche vor winzigen Spinnen nur so wimmeln. Jene, die *Phantomnetz* nicht anzweifeln können, werden so behandelt, als ob sie in einem *Spinnennetz* stecken würden. Allerdings müssen sie auch noch am Anfang jeder Runde einen Zähigkeitswurf machen. Bei einem Fehlschlag werden sie in dieser Runde durch die Spinnen von Übelkeit geplagt.

Da das *Phantomnetz* nur in den Köpfen der Ziele existiert, kann es auch nicht verbrannt oder zerstört werden. Außerdem verleiht es keine Deckung (wohl aber Tarnung) gegen Angriffe, die durch die Ziele ausgeführt werden. Ziele können dem *Phantomnetz* nicht durch Bewegung entfliehen, noch nicht einmal durch *Teleportieren*. *Bewegungsfreiheit* erlaubt uneingeschränkte Bewegung, hebt aber weder die Tarnung noch die Übelkeit auf.

Die Ziele nehmen ihre Umgebung als von Spinnennetzen und -schwärmen bedeckt wahr. Der Zauber hat allerdings keinen Effekt auf andere Kreaturen (welche Verbündeten dabei helfen können, den Effekt anzuzweifeln).

PLANARE ANPASSUNG

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 5, HXM/MAG 5, KLE 4, PKM 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Planare Anpassung verleiht dir Immunität gegen die negativen Umwelteinflüsse einer bestimmten Existenzebene. Dies schließt solche Eigenschaften wie Giftigkeit, extreme Temperaturen und das Fehlen von atembarer Luft mit ein. Zusätzlich erhältst du Energieresistenz 20 gegen eine Art Energie, die auf der ausgewählten Ebene vorherrscht (bei mehreren wähle eine aus). *Planare Anpassung* hat keine Auswirkungen, wenn du den Zauber auf deiner Heimatebene wirkst.

MASSEN-PLANARE ANPASSUNG

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 7, KLE 6, PKM 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funktioniert wie *Planare Anpassung*, mit den oben beschriebenen Ausnahmen.

RACHSÜCHTIGES PHANTOM

Schule Illusion (Phantom) [Furcht, Geistesbeeinflussung]; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung und unbegrenzt (siehe Text)
Ziel Berührter toter Körper
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, anzweifeln, dann Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Wenn du diesen unheimlichen Zauber auf eine vor kurzer Zeit gestorbene Kreatur wirkst, erhebt sich ein schreckliches, geisterhaftes Abbild von der Leiche und schreit nach Rache. Gleich darauf verschwindet es in einem Ausbruch unnatürlichen Lichts. Das Phantom macht sich dann auf die Suche nach der Kreatur, welche es umgebracht hat. Solange diese Kreatur sich auf der gleichen Existenzebene wie das Phantom befindet, wird dieses unaufhaltbar versuchen, seinen Mörder zu töten.

Nur der Mörder der toten Kreatur kann das geisterhafte Abbild wahrnehmen, das durch diesen Zauber erzeugt wurde. Andere Kreaturen (einschließlich dir), welche Zeuge des Wirkens des Zaubers oder seines endgültigen Effektes werden, erkennen nur einen vagen Schemen. Der Mörder erhält zunächst einen Willenswurf, um die Illusion anzuzweifeln. Scheitert dieser Rettungswurf, muss der Mörder einen erfolgreichen Zähigkeitswurf durchführen oder 10 Punkte Schaden pro Zauberstufe durch das geisterhafte Abbild hinnehmen. Selbst wenn der Zähigkeitswurf erfolgreich sein sollte, erhält er immer noch 5W6 Punkte Schaden + 1 Punkt pro Zauberstufe. Du weißt augenblicklich, ob der Zauber ein Erfolg war oder dabei fehlschlug, den Mörder zu töten. Andere Informationen erhältst du aber nicht, also auch keine über die Identität des Mörders.

Die Kreatur, deren Leiche du verwendest, darf nicht länger als einen Tag pro Zauberstufe tot gewesen sein, wenn du diesen Zauber wirkst. Wurde diese Kreatur nicht von jemand anderem getötet, ist der Mörder bereits tot oder befindet sich auf einer anderen Existenzebene, schlägt der Zauber fehl. *Rachsüchtiges Phantom* fällt keine moralischen Urteile: Seine Ziele können sowohl die Sieger in einem fairen Zweikampf als auch hinterhältige Meuchelmörder sein. Jede Leiche kann jeweils nur einmal von *Rachsüchtiges Phantom* betroffen werden.



RASCHES GRABEN

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** DRU 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine winzige Schaufel)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Erde in einem Würfel mit 1,50 m Kantenlänge

Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Nein
Du kannst Erde, Sand und Staub bis zu einer Menge bewegen und ausgraben, die in einen Würfel von 1,50 m Kantenlänge passt. Wenn du begraben bist, kannst du eine entsprechend große Höhle um dich herum ausgraben. Der Zauber kann jedoch nicht zum Graben eines Tunnels verwendet werden. Neben seiner gewöhnlichen Anwendung kannst du den Zauber verwenden, um eine 1,50 m tiefe Grube unter den Füßen einer Kreatur zu öffnen. Eine mittelgroße oder kleinere Kreatur fällt in der Grube zu Boden, wenn sie bei einem Reflexwurf scheitert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann sie in der Grube sicher auf den Füßen landen oder in ein benachbartes Feld springen. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Eine Kreatur kann einer 1,50 m tiefen Grube mit einem Kletternwurf gegen SG 5 entkommen. Größere Kreaturen können Gruben ignorieren, die kleiner als ihre Größenkategorie sind.

Die Erde, welche du mit diesem Zauber bewegst, wird normalerweise innerhalb der Reichweite verteilt. Du hast aber die Möglichkeit, eine Explosion von Dreck und Staub beim Ausheben einer Grube aufzuwerfen. Diese Wolke aus Erdmaterial bietet jeder Kreatur, die sich im Feld des Effekts und in angrenzenden Feldern aufhält, eine Runde lang Tarnung. *Rasches Graben* hat keinen Effekt auf soliden Fels und auf Erdkreaturen.

RATTENFÄNGERS PFEIFEN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Schall]; **Grad** BAR 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V oder F (ein Musikinstrument)
Reichweite 27 m
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 27 m Radius um dich herum
Wirkungsdauer Konzentration +1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du beginnst eine Melodie zu spielen, die so attraktiv und unwiderstehlich ist, dass Kreaturen, die ein spezifisches, erkennbares physisches Merkmal teilen (wie Art, Unterart, Alter, Geschlecht oder Haarfarbe), es fast unmöglich finden, nicht zu dir zu kommen und dir zu folgen. Du wählst die Natur der Kreaturen, die du anziehen willst, beim Wirken dieses Zaubers aus. Sie kann danach nicht mehr geändert werden. Du kannst nur physische Merkmale auswählen, um dein „Publikum“ anzulocken. Soziale oder andere, eher freiwillige Kriterien (wie Gesinnung, Religion, Nationalität oder Klasse) dürfen dabei keine Rolle spielen.
Kreaturen der Zielgruppe, die sich im Wirkungsbereich befinden, müssen jede Runde einen Rettungswurf machen. Schlägt dieser fehl, kommen sie mit ihrer normalen Bewegungsrate auf dich zu und stellen sich dann so dicht wie möglich zu dir, ohne dass sie ein besetztes Feld betreten. Bewegst du dich fort, versuchen sie ihr Bestes, um ihren Abstand zu dir einzuhalten und dir zu folgen. Betroffene Kreaturen können keine anderen Aktionen unternehmen, außer deiner Musik zu lauschen und dir zu folgen, wenn du dich bewegst. Kreaturen, die während der Wirkungsdauer den Wirkungsbereich betreten, müssen ebenfalls einen Rettungswurf schaffen. Ansonsten werden sie auch von deiner Musik gefesselt.

Die anziehende Macht dieses Zaubers veranlasst betroffene Kreaturen nicht, sich in brenzlige Situationen zu begeben. Sie sind noch soweit bei sich, dass sie Hindernissen und Gefahren ausweichen können. Sind sie nicht fähig, sich dir zu nähern, ohne ein solches Risiko einzugehen, bleiben sie einfach sich zur Musik bewegend stehen, bis du dich außer Reichweite bewegst. Sie gehen nicht fort, bis sie nach 1 Runde/Zauberstufe wieder zur Besinnung kommen. Sollten sich die Umstände aber so verändern, dass die betroffenen Kreaturen während dieser Übergangszeit sich dir wieder nähern können, tun sie dies. Solange der Effekt nicht geendet hat, stehen sie dann weiterhin unter deinem Einfluss. Wenn die Kreaturen angegriffen werden, verteidigen sie sich. Sie bewegen sich sogar aus dem Wirkungsbereich heraus, um Bedrohungen zu entgehen. Sie sind aber nicht in der Lage, selbst anzugreifen oder irgendwelche anderen Aktionen zu unternehmen, bis der Effekt des Zaubers endet. Dieser besteht eine Runde/Stufe lang, selbst wenn du aufgehört hast, dich darauf zu konzentrieren. Endet der Zauber, bleiben die Kreaturen in deiner Nähe, bis der Effekt aufgehört hat zu wirken.

RECHTZEITIGE INSPIRATION

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 1
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Ein Wort erfüllt mit arkaner Inspiration ermöglicht es, aus einer unvermeidlich erscheinenden Niederlage einen Sieg zu machen. Wirke diesen Zauber, wenn eine Kreatur bei einem Angriffs- oder Fertigkeitswurf scheitert. Das Ziel erhält rückwirkend einen Kompetenzbonus von +1 pro fünf Zauberstufen (maximal +3) auf diesen Angriffs- oder Fertigkeitswurf. Ist der Bonus hoch genug, aus einem Fehlschlag einen Erfolg zu machen, ist der Wurf erfolgreich.

REINIGUNG

Schule Hervorrufung; **Grad** INQ 6, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Augenblicklich
Positive Energie strömt durch deinen Körper. Der Zauber heilt 4W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +25) und beendet alle folgenden negativen Zustände, die dich betreffen: Attributsschaden, Blind, Entkräftet, Erschöpft, Geblendet, Kränkelnd, Krank, Taub, Übelkeit, Vergiftet sowie Verwirrt. Zusätzlich funktioniert *Reinigung* wie *Verzauberung brechen* gegen einen einzelnen zusätzlichen Effekt deiner Wahl,
unter dessen Einfluss du stehst und welcher von diesem Zauber betroffen werden kann.

Wenn dieser Zauber von Untoten oder andern Kreaturen verwendet wird, die von negativer Energie geheilt werden, reinigt der Zauber mit negativer anstatt mit positiver Energie.

RETTENDER AUSKLANG

Schule Hervorrufung [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 1
Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Du musst einen Bardenauftritt aufführen, um diesen Zauber zu wirken. Du kannst mit einer kunstvollen Geste plötzlich deinen Auftritt beenden, wenn eine Kreatur innerhalb der Reichweite, die

von deinem Bardenauftritt betroffen ist, bei einem Rettungswurf scheitert. Du erlaubst es der Kreatur, den Rettungswurf augenblicklich zu wiederholen.

RITTERLICHE HERAUSFORDERUNG

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad PAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du zwingst einen Gegner, sich dir im Kampf zu stellen. Wenn er am Zug ist, bewegt sich der Gegner mit seiner Bewegungsrate auf dich zu und vermeidet dabei alle anderen Gefahren entlang seines Weges (einschließlich Bewegungen, die Gelegenheitsangriffe provozieren würden). Das Ziel darf während seines Zugs nichts weiter tun als sich zu bewegen. Beendet es den Zug in einem Feld, welches an deines angrenzt, kannst du einen Gelegenheitsangriff gegen es durchführen.

ROCHADE

Schule Beschwörung (Teleportation); **Grad** PAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Dieser Zauber erlaubt es dir, den Aufenthaltsort mit einem Verbündeten zu tauschen. Beim Wirken wählst du einen einzigen Verbündeten innerhalb der Reichweite aus. Du teleportierst an den Ort dieses Verbündeten, während dieser an deinen ehemaligen Aufenthaltsort versetzt wird.

RÜSTUNG BESCHWÖREN

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Energie]; **Grad** KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Dein Körper wird augenblicklich in eine Rüstung aus undurchsichtiger Energie gehüllt. Wenn du es wünschst, kann die Rüstung mit dem heiligen Symbol deines Glaubens an einer gut sichtbaren Stelle verziert werden (wie z.B. auf dem Helm oder dem Brustpanzer). Während ihrer Existenz ersetzt die Rüstung jegliche Kleidung und andere Arten von Rüstung, die du trägst. Dabei ist es egal, ob diese magisch oder nicht-magisch sind. Du musst für die Dauer des Zaubers auf die Vorteile und den Schutz der ersetzten Rüstung verzichten.

Die beschworene Rüstung funktioniert in allen Belangen wie eine normale Rüstung ihres Typs (Rüstungsbonus, maximaler Geschicklichkeitsbonus, arkane Zauberpatzer, etc.). Da die beschworene Rüstung aus Energie besteht, können körperlose Kreaturen sie nicht wie eine normale Rüstung, überwinden. Die Art der Rüstung, die du mit diesem Zauber beschwören kannst, hängt von deiner Zauberstufe ab.

Zauberstufe	Erschaffene Rüstung
5 oder niedriger	Kettenpanzer
6–8	Bänderpanzer
9–11	Plattenpanzer
12 oder höher	Ritterrüstung

Erzeugst du eine schwächere Rüstung als deine Zauberstufe es dir erlauben würde, erhält diese einen magischen Verbesserungsbonus von +1 für jede Rüstungsart, die du auslässt. Beispielsweise könntest du anstatt einer Ritterrüstung (vorausgesetzt deine ZS ist hoch genug) einen *Brustpanzer +1*, einen *Bänderpanzer +2* oder eine *Kettenrüstung +3* erschaffen. Du kannst diese Boni aber nicht mit Spezialfähigkeiten für Rüstungen ersetzen.

RÜSTUNG ENTWEIHEN

Schule Bannzauber [Böses]; **Grad** AnP 3, INQ 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Rüstung
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand, harmlos);
Zauberresistenz Ja (Gegenstand, harmlos)
Wie *Rüstung weihen*, außer dass du SR 5/Gutes erhältst, wenn du die Fähigkeiten Richtspruch oder Niederstrecken anwendest.

RÜSTUNG WEIHEN

Schule Bannzauber [Gutes]; **Grad** INQ 4, PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Rüstung
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand, harmlos);
Zauberresistenz Ja (Gegenstand, harmlos)
Du durchdringst deine Rüstung mit einer Aura der Redlichkeit. Sie erhält einen Verbesserungsbonus von +1 pro vier Zauberstufen (maximal +5 auf Stufe 20). Wenn du die Fähigkeiten Richtspruch oder Niederstrecken anwendest, erhältst du außerdem SR 5/Böses.

Normale Kleidung gilt für diesen Zauber als Rüstung, die keinen Rüstungsbonus verleiht.

SAMMELPUNKT

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Gutes];
Grad PAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite 1,50 m
Wirkungsbereich Ein Quadrat mit 1,50 m Kantenlänge
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Du erzeugst einen Ort, der die Macht hat, jede gute Kreatur zu stärken, die in seine Nähe kommt. Eine gute Kreatur, welche das Feld betritt (selbst wenn das nur als Teil ihrer normalen Bewegung geschieht), erhält für eine Runde einen Moralbonus von +2 auf Angriffe und Rettungswürfe sowie zwei temporäre Trefferpunkte pro Zauberstufe. Kreaturen, die nicht guter Gesinnung sind, können von diesem Zauber nicht profitieren. Eine Kreatur kann pro Zauberdauer nur einmal Boni erhalten.

SATTELFESTIGKEIT

Schule Verwandlung; **Grad** PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du und dein Reittier
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A) (siehe Text)

Du und dein Reittier bilden eine synergetische Verbindung, die euch beiden Vorteile verleiht, die darauf basieren, wie weit ihr euch jede Runde bewegt. Für jede 1,50 m, die ihr euch in einer Runde fortbewegt, erhältst du einen Kompetenzbonus von +1 auf Würfe für Reiten. Du und dein Reittier erhalten eine Runde lang jeweils einen Moralbonus von +1 auf Schadenswürfe mit Waffen oder natürlichen Angriffen. Wenn sich zum Beispiel dein Reittier in einer Runde zwölf Meter bewegt hat, würdest du einen Bonus von +8 auf Würfe für Reiten und ihr beide einen Bonus von +8 auf Schadenswürfe für eine Runde erhalten. Der Bonus wird durch deine Zauberstufe begrenzt. Du musst auf deinem Reittier sitzen, damit ihr die Boni erhaltet. Wenn du absteigst, herunter gestoßen wirst oder irgendeine andere Aktion ausführst, die dich von deinem Reittier trennt, endet der Zauber augenblicklich.

SÄULE DES LEBENS

Schule Beschwörung (Heilung) [Licht]; **Grad** KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Eine Säule aus positiver Energie mit 1,50 m Durchmesser und einer Höhe von 6 m
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du beschwörst eine Säule aus positiver Energie in ein einzelnes Feld innerhalb der Reichweite. Die Säule erstrahlt in einem Lichtschein, wie er von einem Sonnenzepter ausgeht. Lebendige Kreaturen, die sich in einem Feld neben der Säule befinden, können sie mit einer Standard-Aktion berühren und heilen dadurch 2W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (maximal +20). Kreaturen können sich in das Feld der Säule bewegen, aber wenn ein Untoter dies tut, erleidet er 1W6 Schadenspunkte pro Zauberstufe (maximal 10W6). Untote Kreaturen, die empfindlich gegenüber Sonnenlicht sind, erleiden 1W8 Punkte Schaden pro Zauberstufe (maximal 10W8). Eine Kreatur kann nicht mehr als einmal durch eine einzelne Säule Schaden heilen oder erleiden.

SÄUREGRUBE

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Säure]; **Grad** HXM/MAG 4, PKM 4
Komponenten V, G, M (ein Tropfen Säure), F (Miniaturschaufel im Wert von 10 GM)
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Grube erschaffen*, außer dass er die Grube am Grund 1,50 m tief mit Säure füllt. Die Grube hat eine maximale Tiefe von 90 m. Kreaturen, die in die Grube stürzen, erleiden den üblichen Fallschaden (die Säure zählt als weiche Oberfläche) plus 2W6 Punkte Säureschaden pro Runde, in der sie Kontakt mit der Säure haben. Zusätzlich können der Säure ausgesetzte Gegenstände beschädigt werden. Schlage in der Tabelle 9–2 „Von magischen Angriffen betroffene Gegenstände" auf Seite 216 im *Pathfinder Grundregelwerk* nach. Gegenstände sind einzeln nach der in der Tabelle aufgeführten Reihenfolge betroffen. Sie müssen nach 3 aufeinander folgenden Runden in der Säure Zähigkeitswürfe bestehen oder sie gelten als beschädigt. Objekte in diesem Zustand (egal wie sie dazu gekommen sind) müssen pro Runde in der Säure einen Zähigkeitswurf bestehen oder werden zerstört. Die Wände der Grube sind ziemlich glitschig. Der SG für den Wurf auf Klettern, um sie zu erklimmen, beträgt 30.

SCHATTENPROJEKTION

Schule Nekromantie [Böses]; **Grad** HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Mit diesem Zauber sendest du deine Lebenskraft und deinen Geist in deinen Schatten und verleihst ihm damit eine unabhängige Existenz, als wäre er ein untoter Schatten (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 228). Dein physischer Körper liegt komatös darnieder, während du in deinem Schatten weilst. Dein Körper besitzt weder Reflektion noch Schatten, solange der Zauber wirkt.

Während du in deinem Schatten weilst, erhältst du die Dunkelsicht, Verteidigungsfähigkeiten, Flugbewegungsrate, den Volksmodifikator für Heimlichkeit und den Stärkeschadenangriff eines Schattens. Du erhältst weder die Fähigkeit *Brut erzeugen* noch seine Fertigkeitswerte oder Trefferwürfel. Dein Schatten besitzt so viele Trefferwürfel und Trefferpunkte wie du selbst. Deine *Schattenprojektion* ist ein Untoter, kann vertrieben werden und wird auch anderweitig wie ein Untoter behandelt.

Wird deine *Schattenprojektion* getötet, kehrst du in deinen physischen Körper zurück und wirst augenblicklich auf –1 Trefferpunkt gesetzt. Dein Zustand wird Sterbend und du musst damit beginnen, Konstitutionswürfe durchzuführen, um dich zu stabilisieren.

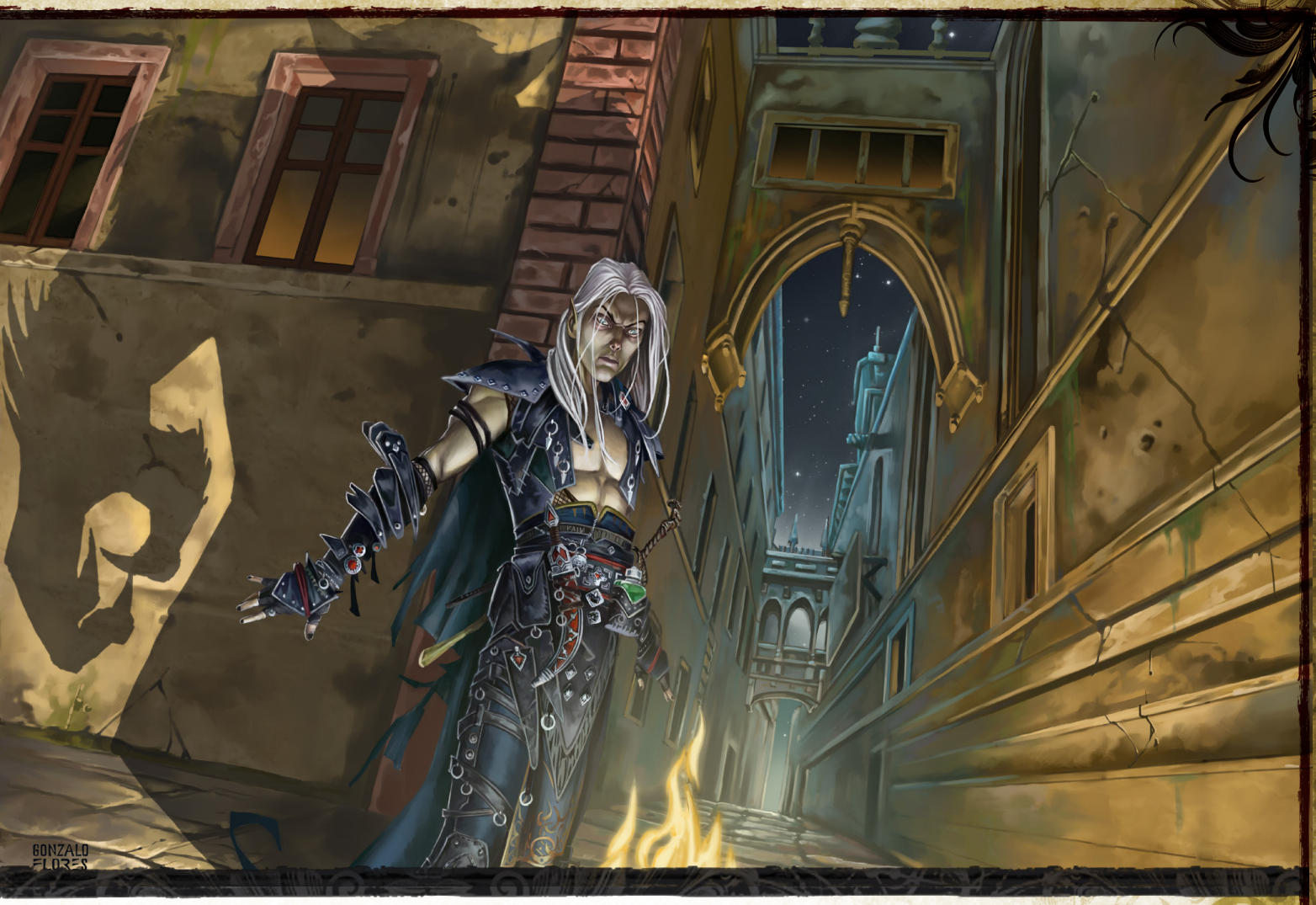
SCHATTENUMHANG

Schule Bannzauber; **Grad** DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Blatt von einem Schattenbaum)
Reichweite Berührung
Ziel Eine Kreatur pro Stufe
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Diese Zauber schützt das Ziel bis zu einem gewissen Grad vor den negativen Auswirkungen von Sonneneinstrahlung. Das Ziel behandelt Umgebungshitze durch Sonneneinstrahlung, als wäre diese eine Stufe geringer. Große Hitze wird zu sehr heißer Umgebung, während sehr heiße Zustände als durchschnittliche Temperaturen behandelt werden (für Regeln über Hitzegefahren siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444). Der *Schattenumhang* reduziert ebenfalls sämtliche Mali durch Sonnenlicht um 1. Der Zauber hebt allerdings nicht die Auswirkung von direkter Sonneneinstrahlung auf Kreaturen, die empfindlich gegenüber Sonnenlicht sind, auf. *Schattenumhang* wirkt nicht bei hoher Umgebungshitze, die nicht aus Sonneneinstrahlung resultiert.

SCHATZKARTE ERSCHAFFEN

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 2, DRU 3, HXM/MAG 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Stunde
Komponenten V, G, M (Metallstaub und seltene Tinten im Wert von 100 GM)



Reichweite Berührung
Ziel Eine tote Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du kannst ein Stück von der Leiche einer Kreatur nehmen und es dazu verwenden, eine Karte zu erstellen. Sie zeigt den Ort aller Wertsachen, von denen die Kreatur wusste, als sie noch am Leben war. Du musst dieses Stück selbst abtrennen. Die Kreatur darf vor dem Wirken dieses Zaubers nicht länger als 24 Stunden tot gewesen sein. Du kannst diesen Zauber nicht auf Kreaturen wirken, die keinen physischen Körper haben. Der Teil, den du entfernst, muss außerdem eine relativ ebene Oberfläche haben, wie z.B. ein Stück Fell, Haut oder Panzer. Die resultierende Karte ist so genau, wie es dem Wissen der Kreatur entsprach, als sie starb. Sie enthüllt die Verstecke eines Schatzhortes für jeweils drei deiner Zauberstufen. Ungenauigkeiten und falsche Informationen, welche die Kreatur besaß, werden ebenfalls auf der Karte angezeigt. Des Weiteren kann sie keine Änderungen anzeigen, die nach dem Tod der Kreatur stattfanden. Du musst den Maßstab der Karte auswählen, wenn du sie kreierst. Die Möglichkeiten reichen dabei von nahe bei (z.B. ein oder zwei Verließebenen) über lokal (z.B. ein Tal oder eine Gemeinde) bis hin zu weit (z.B. ein Land oder größere Region). Die Karte enthüllt die Horte der für die Kreatur wertvollsten Schätze im angezeigten Gebiet. Abhängig von der Kreatur können diese besonders schmackhafte Nahrung, passende Partner oder sogar dein eigener Schatzhort sein.

SCHLAFWANDELN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad HEX 4, INQ 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (ein Zweig Belladonna im Wert von 100 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte bewusstlose Kreatur
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz Ja
Du zwingst eine bewusstlose oder schlafende Kreatur dazu, sich zu erheben und in einem halb erwachten Zustand umherzulaufen. Die Kreatur stolpert umher, wenn sie jemand führt, ist aber ansonsten hilflos. Das Ziel besitzt nur die Hälfte seiner Bewegungsrate und kann nur eine einzige Bewegungsaktion pro Runde durchführen. Es kann sich nicht schneller bewegen oder etwas anderes tun als sich zu bewegen, es sei denn, es wird dabei durch Magie unterstützt. Das Ziel scheitert außerdem automatisch bei jedem Fertigkeitswurf, der auf Geschicklichkeit oder Stärke basiert. Nimmt die Zielkreatur Schaden, während sie *schlafwandelt*, muss sie einen neuen Rettungswurf durchführen. Ist er erfolgreich, endet der



Zauber und sie wacht auf (vorausgesetzt, ihre Trefferpunkte liegen noch über 0). Wenn der Zauber endet oder beendet wird, bleibt das Ziel bewusstlos und muss geweckt werden. *Schlafwandeln* erlaubt nur, dass eine bewusstlose Kreatur sich bewegt. Sie wird weder geweckt noch stabilisiert oder sonst irgendwie geheilt. Eine kampfunfähige Kreatur, welche sich unter dem Effekt dieses Zaubers bewegt, beginnt dadurch nicht zu sterben.

SCHLAGLOCH

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (eine Miniaturschaufel im Wert von 10 GM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Siehe Text
Wirkungsdauer 1 Runde + 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, teilweise; **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst ein flaches extradimensionales Loch, das die perfekte Größe besitzt, um jemanden ins Stolpern zu bringen. Das Loch nimmt ein Quadrat mit 1,50 m Kantenlänge ein und ist 15 cm tief. Jede Kreatur, welche das Feld besetzt, in dem du das Loch erschaffst, oder die später in jenes tritt, muss bei einem Reflexwurf erfolgreich sein, um nicht in einem benachbarten Feld zu Boden zu fallen und 1W6 Punkte Schaden zu erleiden. Eine Kreatur, die erfolgreich ist, kommt immer noch ins Stolpern und muss eine Runde lang einen Malus von –1 auf alle Würfe hinnehmen. Der Zauber hat keine Auswirkungen auf Kreaturen, die sich in angrenzenden Feldern zum Loch befinden.

SCHLANGENSTAB

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 5, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Schnitzmesser)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel 1 oder mehr Holzstücke, von denen keines mehr als 9 m von dem anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Mit einem langgezogenen, zischenden Flüstern verwandelst du gewöhnliche Holzstücke in verschiedene Arten von Schlangen, welche augenblicklich deine Gegner angreifen. Solange die Schlangen in deinem Sichtfeld verbleiben, kannst du als Freie Aktion ihre Handlungen telepathisch steuern. Du kannst diesen Zauber nur auf hölzerne Gegenstände anwenden, die sich nicht im Besitz einer Kreatur befinden und kein Teil einer größeren Struktur oder Pflanze sind. Jedes Mal, wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du eine Anzahl an Schlangen erschaffen, die deiner Zauberstufe entspricht. Stärkere Schlangen zählen als mehrere Schlangen, wie unten beschrieben. Die Werte von Schlangen finden sich auf Seite 229 im *Pathfinder Monsterhandbuch*. Details über die Schablonen Verbessert und Riesenhaft stehen auf den Seiten 294–295 im gleichen Buch.

Giftschlange: Ein Stock oder ein Stück Feuerholz. Zählt als 1 Schlange.

Würgeschlange: Ein Stab oder ein Ast. Zählt als 2 Schlangen.

Verbesserte Giftschlange: Ein Stock oder ein Stück Feuerholz. Zählt als 2 Schlangen.

Verbesserte Würgeschlange: Ein Stab oder ein Ast. Zählt als 3 Schlangen.

Verbesserte Riesenhafte Giftschlange: Ein Stamm oder Haufen Treibholz. Zählt als 4 Schlangen.

Verbesserte Riesenhafte Würgeschlange: Ein gefallener Baum oder großer Haufen Treibholz. Zählt als 5 Schlangen.

SCHLECHTES OMEN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad HEX 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (das Haar einer schwarzen Katze)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis ausgelöst
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du verwünschst das Ziel, sodass es Pech hat. Bei seinem nächsten W20-Wurf muss es diesen zweimal durchführen und das schlechtere Ergebnis nehmen. Alle fünf Zauberstufen muss das Ziel bei einem weiteren Wurf zweimal würfeln (bis zu einem Maximum von 5 Würfen auf Stufe 20).

Ein Ziel, welches sprechen kann, wenigstens eine Hand frei hat und sich dem Wirken des Zaubers sowie seiner Effekte gewahr wird (wie z.B. durch einen Wurf auf Zauberkunde, um den Zauber zu identifizieren), kann einen doppelten Wurf abwenden. Dazu muss es als Bewegungsaktion ein Stoßgebet oder eine Glücksformel murmeln, um die Geister des Unglücks gnädig zu stimmen.

SCHLEIER AUS POSITIVER ENERGIE

Schule Bannzauber [Gutes]; **Grad** PAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich oder 1,50 m (siehe Text)
Ziel Du oder alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m (siehe Text)
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)

Du umgibst dich mit einem Schleier positiver Energie, der es untoten Kreaturen schwieriger macht, dich zu verletzen. Durch den Effekt dieses Zaubers erhältst du einen heiligen Bonus von +2 auf deine RK sowie auf Rettungswürfe. Beide Boni wirken nur gegen Angriffe oder Effekte, die von untoten Kreaturen stammen. Du kannst diesen Zauber vor seinem eigentlichen Ende mit einer Schnellen Aktion während deines Zuges aufheben, um untoten Kreaturen die sich 1,50 m von dir entfernt befinden, Schaden durch positive Energie zuzufügen, der deiner Zauberstufe entspricht.

SCHUTZ DER GLÄUBIGEN

Schule Bannzauber; **Grad** INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 3 m Radius, ausgehend von der berührten Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein

Alle Kreaturen im Wirkungsbereich, die den gleichen Gott verehren wie du, erhalten einen Ablenkungsbonus von +2 auf die RK und einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe. Auf Stufe 12 erhöhen sich diese Boni auf +3 und auf Stufe 18 auf +4.

Wenn du keine bestimmte Gottheit verehrst, erhalten Kreaturen die Boni, welche deinen Glauben teilen. Hast du keinen bestimmten Glauben oder Religion, erhältst nur du die Boni. Auch Gegner, die den gleichen Gott oder Glauben wie du haben, erhalten die Boni, selbst wenn sie dir als Gotteslästerer erscheinen.

SCHUTZHÜLLE DES LEBENS

Schule Bannzauber; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 5, KLE 5, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Stück Eierschale)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreaturen bis zu 1/Stufe
Wirkungsdauer 2 Stunde/Stufe; **siehe** Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du umgibst die berührten Kreaturen mit einer beweglichen und konstanten Hülle, in der erträgliche Existenzbedingungen herrschen. Die Hülle ist 2,50 cm dick. Sie erlaubt es einem Ziel selbst unter Wasser oder in luftleerem Raum frei zu atmen. Des Weiteren wird es immun gegen schädliche Dämpfe oder Gase, einschließlich eingeatmeter Gifte und Krankheiten sowie Zaubern wie *Stinkende Wolke* oder *Todeswolke*. Das Ziel ist ebenfalls vor Temperaturextremen geschützt (wie durch *Elementen trotzen*) sowie vor zu hohem oder zu niedrigen Druckverhältnissen.

Schutzhülle des Lebens schützt nicht vor negativer oder positiver Energie (wie man sie auf den Ebenen der Negativen und Positiven Energie findet). Ebenso verleiht der Zauber weder die Fähigkeit, bei schlechten Sichtbedingungen zu sehen (wie in Nebel oder Rauch) noch normal in Umgebungen zu agieren, welche die Bewegungsrate einschränken (wie unter Wasser).

Wenn du diesen Zauber wirkst, hat er eine Gesamtwirkungsdauer von zwei Stunden pro Stufe. Du kannst die Dauer auf eine Kreatur/Zauberstufe aufteilen wie du es wünschst. Sie muss nicht gleich auf alle Ziele verteilt werden.

SCHWARM AUSSPEIEN

Schule Beschwörung (Herbeizauberung); **Grad** ALC 2, HEX 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Effekt Ein Spinnenschwarm
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Du speist einen Spinnenschwarm aus (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 244), der alle Kreaturen in seinem Gebiet angreift. Der Schwarm erscheint in einem Feld, das an deines angrenzt. Wenn sich dort keine lebenden Kreaturen befinden, bewegt er sich mit seiner normalen Bewegungsrate in eine von dir angezeigte Richtung. Du kannst dich mit einer Standard-Aktion darauf konzentrieren, dem Schwarm zu befehlen sich zu bewegen oder die Richtung zu ändern. Ansonsten bewegt er sich in die bereits vorgegebene Richtung weiter. Wenn deine Zauberstufe wenigstens 7 beträgt, kannst du anstatt des Spinnen- einen Wespenschwarm ausspeien (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 275). Ist deine Zauberstufe schließlich 13, so kannst du einen Schwarm von Heeresameisen erzeugen (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 12).

SCHWARMHAUT

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 6, HEX 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein zerquetschter Insektenbau)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Siehe Text

Du verwandelst all dein weiches Gewebe in Schwärme von Insekten oder anderen Kreaturen und sendest sie nach deinem Belieben fort. Zurück bleiben nur deine Knochen und deine Ausrüstung. Diese Schwärme besitzen all ihre normalen Eigenschaften, tragen aber auch ein kleines Stück deines Bewusstseins mit sich. Dies

erlaubt es dir zu verfolgen, was sie tun und ihre Handlungen zu kontrollieren. Befindest du dich in dieser Gestalt, kannst du weder deine eigenen Fähigkeiten verwenden noch irgendetwas anderes tun als die Schwärme zu befehligen.

Jedes Mal, wenn du diesen Zauber wirkst, erhältst du eine Zahl von Stufen, die deiner Zauberstufe entsprechen. Jeder Schwarm, den du erschaffst, kostet eine oder mehrere dieser Stufen. Du kannst diese Stufen dafür „ausgeben", eine beliebige Kombination aus Schwärmen zu erzeugen, solange ihre Gesamtstufenzahl nicht deine Zauberstufe übersteigt.

Stufenanzahl	Schwarmart(en)
2 Zauberstufen	Spinnenschwarm (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 244)
4 Zauberstufen	Rattenschwarm (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 215)
6 Zauberstufen	Krabbenschwarm, Wespenschwarm (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 162, 275)
8 Zauberstufen	Tausendfüßlerschwarm, Blutegelschwarm (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 247, 32)
10 Zauberstufen	Heeresameisenschwarm (*Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 12)

Hast du einmal diese Schwärme erschaffen, existieren sie so lange weiter, bis sie zerstört werden oder du ihnen befiehlst, in deinen Körper zurückzukehren. Wenn alle Schwärme zerstört wurden oder sich wieder in deinem Körper befinden, wickelt sich dein Fleisch wieder um deine Knochen und du kannst wieder normal handeln. Sind deine Knochen nicht mehr dort, wo du sie zurückgelassen hast, musst du sie erst finden, um deinen Körper wieder verwenden zu können. Du bist dir immer im Klaren, ob deine Knochen zerstört wurden. Dein Bewusstsein kontrolliert die Schwärme dann solange weiter, bis auch sie zerstört werden (und du stirbst). Wenn du die Schwärme dazu verwenden kannst, Hilfe zu erhalten, so dass jemand deine Knochen wiederherstellen kann (wozu all das benutzt werden kann, was dich sonst zum Leben erwecken würde), dann können alle Schwärme in deinen Körper zurückkehren.

SCHÜTZENDE HAND

Schule Beschwörung (Erschaffung); **Grad** WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Eine *Schützende Hand* ist eine unsichtbare, geist- und formlose Gestalt, die über dir schwebt und dich gegen unerwartete Angriffe verteidigt. Wenn eine Kreatur einen Gelegenheitsangriff gegen dich durchführt, greift die *Schützende Hand* ebenfalls als Augenblickliche Aktion an, wozu sie deinen Grund-Angriffsbonus plus deinen Geschicklichkeitsmodifikator verwendet. Bei einem Treffer verursacht die Hand keinen Schaden, bewirkt aber, dass der Gelegenheitsangriff dich automatisch verfehlt. Eine *Schützende Hand* kann dich gegen eine Anzahl von Gelegenheitsangriffen pro Runde verteidigen, die deinem Geschicklichkeitsmodifikator entspricht (minimal 1).

Eine *Schützende Hand* nimmt den gleichen Raum wie du ein und bewegt sich mit dir. Sie kann mit physischen Angriffen nicht verletzt werden, wird aber durch *Auflösung*, *Magie bannen*, eine *Sphäre des Nichts* sowie ein *Entzauberungszepter* betroffen. Die RK einer *Schützenden Hand* gegen Berührungsangriffe beträgt 10 + deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

SCHÜTZENDES LAGERFEUER

Schule Hervorrufung [Feuer, Licht];
Grad BAR 3, DRU 2, HXM/MAG 3, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (Asche von verbrannten Dornen)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Eine um eine Feuerquelle zentrierte Kugel mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 2 Stunden/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Du errichtest eine Barriere um ein Feuer herum, welches wenigstens die Größe eines Lagerfeuers haben muss. Die Barriere beherbergt jeden darin, solange das Feuer brennt. Sie erscheint als knisternde Kugel aus Feuer und Licht und ist deutlich zu sehen, da sie so hell leuchtet wie eine Fackel. Die Barriere blockiert die Sichtlinie von Kreaturen auf beiden Seiten, so dass sie Volle Tarnung vor den Kreaturen auf der jeweils anderen Seite erhalten. Jeder Gegenstand und jede Kreatur, welche die Barriere von außen durchquert, erleidet 1W6 Feuerschaden. Außerdem ist sie 1W6 Minuten lang von Licht umhüllt, dass so hell scheint wie eine Fackel. Kreaturen, die so erleuchtet sind, kann man in allen Lichtverhältnissen erkennen. Sie profitieren von keiner Art von Tarnung. Das Licht ist nicht hell genug, um irgendwelche besonderen Auswirkungen auf Untote oder Kreaturen zu haben, welche empfindlich auf Licht reagieren. Kreaturen, die sich innerhalb der Barriere befinden, können sie ohne Weiteres verlassen. Wenn sie aber zurückkehren, werden sie ebenfalls von den Effekten der Barriere betroffen. Wenn die Feuerquelle, welche die Barriere speist, erlischt oder bewegt wird, endet dieser Zauber.

SCIROCCO

Schule Hervorrufung [Feuer, Luft]; **Grad** DRU 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine Handvoll feiner Sand, der in die Luft geworfen wird)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Zylinder (Radius 6 m, Höhe 18 m)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Ein Windstoß glühend heißer Luft weht abwärts und verursacht allen Kreaturen im Wirkungsbereich 4W6 Punkte +1 Punkt pro Zauberstufe Feuerschaden und wirft sie zu Boden. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Feuerschaden und verhindert, dass eine Kreatur zu Boden geworfen wird. Fliegende Kreaturen, die von der Kraft des Windes in den Boden getrieben werden, erleiden Fallschaden je nach ihrer Flughöhe, es sei denn, ihnen gelingt ein Wurf auf Fliegen gegen SG 15. Dann bleiben sie auf ihrer vorherigen Flughöhe. Jede Kreatur, die durch *Scirocco* Schaden nimmt, ist erschöpft oder entkräftet, wenn sie bereits erschöpft war (wie z.B. durch eine vorhergehende Runde im Wirkungsbereich des *Sciroccos*). Kreaturen der Unterart Wasser müssen einen Malus von –4 auf alle Rettungswürfe gegen diesen Zauber hinnehmen und erleiden doppelten Schaden.

SEEROSENPFAD

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (das Bein eines Frosches)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt Ein Pfad aus Seerosenblättern, den du zurücklässt
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A); **siehe** Text
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Jeder deiner Schritte erzeugt Wasserpflanzen, welche dein Gewicht und das einer jeder dir folgenden Kreatur deiner Größenkategorie und kleiner tragen können. Diese Seerosenblätter erscheinen nur, wenn du über Wasser oder eine andere Flüssigkeit laufen willst, welche Pflanzen nicht sofort zerstört. Du kannst über die Oberfläche dieser Flüssigkeiten laufen, ohne stolpern zu müssen. Solltest du aber zu Boden geworfen, hinunter gezogen oder anderweitig von den Füßen geholt werden, versinkst du in der Flüssigkeit. Solange der Zauber andauert, kann jede Kreatur deiner Größenkategorie oder kleiner versuchen, dir zu folgen, indem sie jede Runde einen Fertigkeitswurf auf Akrobatik (SG 10) schafft. Jeder dieser Würfe erlaubt es ihr, mit halber Bewegungsrate zu gehen. Nimmt die Kreatur freiwillig einen Malus von –5 auf diesen Wurf hin, kann sie sich mit voller Geschwindigkeit bewegen. Schlägt der Akrobatik-Wurf fehl oder ist die dir folgenden Kreatur größer als du, bricht sie durch die Oberfläche. Jedes Mal, wenn das passiert, müssen alle weiteren folgenden Kreaturen einen kumulativen Malus von –5 auf ihre Fertigkeitswürfe auf Akrobatik hinnehmen, wenn sie über diesen *Seerosenpfad* gehen. Die Seerosenblätter verschwinden, sobald du dich aus der Reichweite des Zaubers bewegt hast. Ansonsten bleiben sie bestehen, bis die Wirkungsdauer endet.

SEGEN DES CHAMÄLEONS

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du verschwindest in der Umgebung. Du bist zwar nicht wirklich unsichtbar, man kann dich wegen deines durchsichtigen Zustandes aber nur schwerlich entdecken. Solange dieser Zauber anhält, erhältst du einen Bonus von +4 auf Heimlichkeitswürfe und besitzt Tarnung gegen Kreaturen, die weiter als 1,50 m entfernt sind.

SEGEN DES EIFERS

Schule Verwandlung; **Grad** KLE 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele 1 Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Mit dieser Gabe deines Gottes kannst du deine Verbündeten dazu antreiben, vorwärts zu stürmen und siegreich zu sein. Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers hat jeder deiner Verbündeten die Möglichkeit, in jeder Runde am Anfangs seines Zugs einen der folgenden Boni auszuwählen, der eine Runde lang wirkt.

- Erhöhung der Bewegungsrate um +9 m.
- Aufstehen als Schnelle Aktion, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.
- Ausführen eines zusätzlichen Angriffs als Teil eines Vollen Angriffs unter Benutzung des höchsten Grundangriffsbonus.
- Einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe und einen Ausweichbonus von +2 auf RK und Reflexwürfe erhalten.
- Aussprechen eines einzelnen Zaubers der 2. Stufe oder niedriger, als ob dieser wie durch eines der Talente Gestenlos zaubern, Lautlos zaubern, Zauber ausdehnen oder Zauberbereich erweitern modifiziert wäre.

Diese Effekte können nicht zu anderen hinzuaddiert werden, z.B. zu solchen, die von einem *Hast*-Zauber oder einer *Schnelligkeits*-Waffe verliehen werden. Außerdem geben sie dem Ziel keine zusätzliche Aktion, so dass es in dieser Runde keinen zweiten Zauber aussprechen oder sonst eine zusätzliche Aktion durchführen kann. *Segen des Eifers* ist nicht mit *Hast* kumulativ.

SEGEN DES SALAMANDERS

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** DRU 5, WAL 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Wenn du diesen Zauber auf eine Kreatur wirkst, wird ihre Haut klamm und schlüpfrig. Außerdem kann sie jede Runde Schaden regenerieren. Während sie unter dem Einfluss dieses Zaubers stehst, erhält die Kreatur Schnelle Heilung 5, Feuerresistenz 20 und einen Kompetenzbonus von +2 auf ihre Kampfmanöververteidigung.

SEGEN VON MUT UND LEBENSKRAFT

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** KLE 2, PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Mit diesem Gebet kannst du einer verwundeten Kreatur langanhaltend die Schmerzen lindern. Solange der Effekt anhält, erhält das Ziel einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht- und Todeseffekte. Zu jeder Zeit während der Wirkungsdauer des Zaubers kann das Ziel ihn als Schnelle Aktion beenden, um geheilt zu werden. Das Ziel verliert den Bonus auf Rettungswürfe, heilt aber 1W8 Schadenspunkte +1 pro Zauberstufe (maximal +10).

SILBERZUNGE

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 2, INQ 2, PAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, M/GF (ein Tropfen Honig)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe

Dieser Zauber verstärkt deine diplomatischen Fähigkeiten. Solange er andauert, verwendest du jedes Mal zwei Würfel, wenn du einen Fertigkeitswurf auf Diplomatie machen musst, um die Einstellung einer Kreatur zu verändern. Du nimmst dann das bessere der beiden Ergebnisse. Wenn dies ein Resultat ergibt, welches gering genug ist, um die Einstellung einer Kreatur um einen Schritt zu verschlechtern, hat diese das Gefühl, dass du versuchst, es mit

einem Zauber zu manipulieren. Du kannst diesen Zauber auch dazu verwenden, um Informationen zu sammeln. Wenn du ihn vor dem entsprechenden Fertigkeitswurf wirkst, erhältst du zu diesem Zweck einen Kompetenzbonus von +5.

SINNE TEILEN

Schule Erkenntnis (Ausspähung); **Grad** HEX 3, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (eine Feder, ein Haar oder eine Schuppe deines Vertrauten)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Ziel Dein Vertrauter
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Während du einen Moment meditierst und das Bild deines Vertrauten vor deinem inneren Auge heraufbeschwörst, festigst du deine Verbindung mit ihm, so dass er als Sensor für Ausspähungen fungieren kann. Nachdem du den Zauber gewirkt hast, kannst du hören, riechen oder sehen (eine Möglichkeit deiner Wahl), was dein Vertrauter durch diesen Sinn erfährt. Du erhältst die nichtmagischen Besonderen Fähigkeiten deines Vertrauten, die an dem ausgewählten Sinn gekoppelt sind (wie Dämmersicht oder Geruchssinn). Du benutzt aber deinen eigenen Wahrnehmungswert. Du benötigst keine Sicht- oder Schusslinie zu deinem Vertrauten, musst aber eine aktive empathische Verbindung zu ihm haben. Du kannst den Sinn, den du mit deinem Vertrauten teilst, jederzeit mit einer Standard-Aktion ändern. Anders als bei anderen Ausspähungszaubern erlaubt es *Sinne teilen* nicht, dass du magisch oder übernatürlich verstärkte Sinne durch ihn benutzt. Du bist außerdem nicht fähig, in magischer oder natürlicher Dunkelheit zu sehen, außer dein Vertrauter besitzt die Fähigkeit, unter diesen Umständen etwas zu erkennen.

Diese Verbindung mit deinem Vertrauten kann von anderen so entdeckt werden, als ob es ein Ausspähungssensor wäre.

SPRACHE WEITERGEBEN

Schule Erkenntnis; **Grad** BAR 1, DRU 2, HXM/MAG 2, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Seite aus einem Wörterbuch)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du kannst deine Kenntnisse über eine bestimmte Sprache mit einer anderen Kreatur teilen. 24 Stunden lang kann das Ziel eine beliebige Sprache reden, schreiben und verstehen, die du bereits kennst. Pro fünf deiner Stufen kannst du die Fähigkeit einer weiteren Sprache verleihen, bis zu höchstens fünf Sprachen auf Stufe 20. Das Ziel muss die Fähigkeit besitzen, Geräusche zu artikulieren, Gesten auszuführen oder eine andere Methode, welche die Sprecher der jeweiligen Sprachen verwenden, um zu kommunizieren. Besitzt das Ziel nicht die mentalen Kapazitäten, um eine Sprache zu lernen, erhält es trotzdem noch genug Wissen, damit es auf komplexe Befehle oder Vorschläge reagieren und sie ausführen kann, wenn es sie in der betreffenden Sprache (egal ob geschrieben oder gesprochen) mitgeteilt bekommt. Dieser Zauber verleiht dem Ziel allerdings keine größere Verstandeskraft, sondern nur ein größeres Vokabular. Die Person, welche nichtempfindungsfähigen Kreaturen Anweisungen gibt, muss darauf aufpassen, dass sie keinerlei Zweideutigkeiten darin verwendet.

Gleichermaßen beeinflusst dieser Zauber nicht die grundsätzliche Natur des Ziels, seine Einstellung zu dir oder zu irgendjemandem sonst. Damit es Anweisungen ausführt, wären es also Verhandlungen, Drohungen oder offene Bestechung brauchen.

STARKER KIEFER

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 4, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du berührst Kiefer, Klauen, Tentakel oder andere natürliche Waffen einer verbündeten Kreatur und verstärkst damit ihre natürlichen Angriffe. Jeder natürliche Angriff, den diese Kreatur durchführt, verursacht Schaden, als wäre sie zwei Größenkategorien größer als sie eigentlich ist (für weitere Informationen siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 302). Ist die Kreatur bereits gigantisch oder kolossal groß, verdoppele anstatt dessen den Schaden, den ihre natürlichen Angriffe verursachen. Dieser Zauber verändert nicht die Größenkategorie einer Kreatur. Alle ihre Werte – mit Ausnahme der Schadenswirkung ihrer natürlichen Angriffe – bleiben unverändert.

STEINFAUST

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** ALC 1, DRU 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Granitsplitter)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Dieser Zauber verwandelt deine Hände in lebenden Fels. Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers provozieren deine unbewaffneten Angriffe keine Gelegenheitsangriffe und verursachen 1W6 Punkte Wuchtschaden (1W4, wenn du klein bist). Zusätzlich ignorieren deine unbewaffneten Angriffe die Härte jedes Gegenstandes, dessen Härte unter 8 liegt.

Stein zu Fleisch bannt *Steinfaust* augenblicklich. Solltest du das Ziel des Zaubers *Fels zu Schlamm verwandeln* sein, endet *Steinfaust* augenblicklich und du erleidest 4W6 Punkte Schaden.

STEINSCHLAG

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Erde]; **Grad** DRU 2, HXM/MAG 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Zylinder (Radius: 12 m, Höhe: 6 m)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Ein Regen aus Dreck, Kies und kleinen Steinen erfüllt den Wirkungsbereich und verursacht bei jeder Kreatur darin 2W6 Punkte Wuchtschaden. Betroffene Kreaturen erleiden den Schaden nur einmal, wenn der Zauber gewirkt wird. In der übrigen Wirkungsdauer des Zaubers bedeckt das Geröll den Boden und macht aus dem Wirkungsbereich schwieriges Gelände. Am Ende der Wirkungsdauer verschwindet das Geröll und hinterlässt nichts (außer dem zugefügten Schaden).

STILLSTEHENDER TON

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung, Schall]; **Grad** BAR 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Von dir ausgehende Ausstrahlung mit 9 m Radius
Ziel Alle Kreaturen im Wirkungsbereich
Wirkungsdauer Konzentration (bis zu 1 Runde/Stufe; **siehe** Text)
Rettungswurf Willen, teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst einen einzelnen perfekten Ton. Der Ton lässt Kreaturen, die sich in der Nähe befinden, vollständig und auf magische Weise erstarren, egal ob sie freundlich oder feindlich gesinnt sind. Solange du den Ton hältst, sind betroffene Kreaturen sowohl gelähmt als auch ignorant gegenüber ihrer Umgebung. Um den Ton zu halten, ist deine komplette Aufmerksamkeit gefragt. Nimmst du Schaden oder führst du irgendeine andere Aktion durch, und sei es auch nur das Bewegen aus deinem derzeitigen Feld heraus, endet der Zauber augenblicklich. Kreaturen, die bei ihrem ersten Rettungswurf erfolgreich sind, müssen jede Runde, in der sie sich im Wirkungsbereich aufhalten, einen neuen durchführen, bis einer fehlschlägt und sie vom Zauber gefesselt werden. Kreaturen, deren TW 4 oder mehr über deiner Zauberstufe liegen, sind nicht von diesem Zauber betroffen. Andererseits erhalten Kreaturen, deren TW 4 oder mehr unter deiner Zauberstufe liegen, keinen Rettungswurf. Der Ton ist so klar und fehlerlos, dass alle Versuche, die nicht außergewöhnlich sind, um ihn nicht hören zu müssen, einem Ziel lediglich einen Bonus auf seinen Rettungswurf verleihen. Ziele erhalten einen Umstandsbonus von +2 für jede Barriere, die sie zwischen deine Stimme und ihre Ohren bringen. Dies schließt Aktionen wie das Verstopfen der Ohren mit Wachs, das Schließen von Fenstern und Türen oder sogar das Kriechen in ein Fass und das Verschließen desselben mit ein. Verliert ein Ziel, welches zuvor seinen Rettungswurf schaffte, die Vorteile einer oder mehrere seiner Barrieren, muss es augenblicklich einen neuen Rettungswurf durchführen. Gleichermaßen erhält ein Ziel, welches zuvor seinen Rettungswurf nicht schaffte, augenblicklich einen neuen, falls es den Schutz einer Barriere erhält.

STRUDEL

Schule Hervorrufung [Wasser]; **Grad** DRU 7, HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Rührlöffel)
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt Ein 15 m tiefer Strudel, oben 9 m breit, unten 1,50 m breit
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst in einem beliebigen, entsprechend großen Gewässer einen starken und unbeweglichen Wirbel. Jede große oder kleinere Kreatur, die mit dem Wirbel in Berührung kommt, muss einen erfolgreichen Reflexwurf durchführen oder erleidet 3W6 Punkte Wuchtschaden. Mittelgroße oder kleinere Kreaturen, deren erster Rettungswurf fehlschlägt, müssen einen zweiten machen oder werden in den *Strudel* hineingezogen und dort von seinen kräftigen Strömungen festgehalten. Sie erleiden jede Runde in deinem Zug 1W8 Schadenspunkte, wogegen kein Rettungswurf erlaubt ist. Du kannst dem *Strudel* wann immer es dir beliebt befehlen, eine beliebige in ihm befindliche Kreatur hinauszuwerfen. Ein Boot, dessen Länge der Breite des Zaubereffekts entspricht oder das kürzer ist und das den Effekt passiert, muss 6W6 Schadenspunkte hinnehmen und wird vom *Strudel* erfasst. Führt der Kapitän des Bootes einen erfolgreichen Wurf auf Beruf (Matrose) gegen SG 25 durch, verursacht der Effekt nur den halben Schaden am Boot und es wird nicht hineingezogen. Das gilt auch für Boote, die länger als die Breite des Effekts sind.

STURZFLUT

Schule Hevorrufung [Wasser]; **Grad** DRU 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 18 m
Wirkungsbereich 18 m lange Linie
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst einen kraftvollen Wasserstrom, welcher auf alle Kreaturen und Hindernisse in seinem Weg hereinstürzt, bis er auf etwas trifft, das er nicht bewegen kann. Gegen Kreaturen und bewegliche Gegenstände funktioniert der Strom wie ein Ansturm-Angriff. Du kannst Kreaturen jeglicher Größe wegschieben, nicht nur solche, die eine Kategorie größer sind als du. Führe einen Kampfmanöverwurf durch und wende sein Resultat auf jede Kreatur im Wirkungsbereich an. Dein KMB für diesen Angriff entspricht deiner Zauberstufe plus deinem Charisma-, Intelligenz- oder Weisheitsmodifikator (der jeweils höchste). Dieser Ansturm provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Gegen unbewegliche Gegenstände erlaubt die *Sturzflut* es dir, einen Stärkewurf durchzuführen, um sie zu zerstören. Wenn du versucht, einen Gegenstand zu zerbrechen, besitzt der Wasserstrom einen effektiven Stärkewert gleich deiner Zauberstufe plus dem entsprechenden Attributsmodifikator (siehe oben). Der SG zum Zerbrechen eines Objekts hängt von der Beschaffenheit des Gegenstands ab. Seite 175 des *Pathfinder Grundregelwerks* beschreibt verschiedene Gegenstände und deren Zerbrechen-SG.

Sturzflut löscht alle normalen Feuerquellen im Wirkungsbereich. Magische Flammen sind davon nicht betroffen.

TADEL

Schule Verzauberung (Zwang) [Furcht, Geistesbeeinflussung, Sprachabhängig]; **Grad** INQ 2
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/Stufe oder 1 Runde (siehe Text)
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du zwingst das Ziel dazu, um Vergebung zu betteln. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf kauert sich das Ziel vor Angst auf den Boden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist es eine Runde lang erschüttert. Eine kauernde Kreatur kann in jedem ihrer Züge einen neuen Rettungswurf versuchen, um den Effekt zu beenden. Eine Kreatur, welche denselben Gott verehrt wie du, erhält einen Malus von –2 auf ihren Rettungswurf.

MASSEN-TADEL

Schule Verzauberung (Zwang) [Furcht, Geistesbeeinflussung, Sprachabhängig]; **Grad** INQ 5
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Ziel Eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf

Dieser Zauber funktioniert wie *Tadel*, außer dass er mehrere Kreaturen betreffen kann.

Tanzende Laterne

Schule Verwandlung [Feuer, Licht];
Grad BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, KLE 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (eine Laterne)
Reichweite Berührung
Effekt Animiert eine Laterne
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Du kannst eine Laterne animieren und ihr befehlen, dir zu folgen. Die Laterne schwebt auf Schulterhöhe in einer Entfernung von 1,50 m zu dir, egal wie schnell du dich bewegst. Die Laterne kann kein zusätzliches Gewicht tragen. Sie erleuchtet ihr gewöhnliches Gebiet, selbst wenn sie nicht mit Öl gefüllt ist. Hinsichtlich solcher Zauber und Effekte, welche die Laterne als Ziel haben, gilt diese stets so, als wäre sie in deinem Besitz, selbst wenn sie sich nicht am Körper befindet. Eine *Tanzende Laterne* kann mittels *Dauerhaftigkeit* (ZS 9, 2.500 GM) auf Dauer verzaubert werden.

Tier herbeirufen

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad DRU 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Siehe Text
Effekt Ein Tier, dessen HG gleich oder niedriger deiner Zauberstufe ist.
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber veranlasst das räumlich nächste wilde Tier einer von dir bestimmten Art, dich aufzusuchen, solange dessen HG deiner Zauberstufe entspricht oder darunter liegt. Das Tier bewegt sich unter Benutzung seiner eigenen Bewegungsarten auf dich zu. Daher hängt die Zeitspanne, die bis zu seiner Ankunft vergeht, davon ab, wie weit es von dir entfernt war, als du es gerufen hast. Wenn sich kein Tier der gewünschten Art in einer Entfernung aufhält, die es ihm erlauben würde, dich innerhalb der Wirkungsdauer des Zaubers zu erreichen, wirst du dir dessen gewahr. Der Zauber ist aber vergeudet. Wissen um die örtliche Fauna lässt diesen Zauber effektiver werden. Der SL kann einen Fertigkeitswurf auf Wissen (Natur) gegen SG 15 erlauben, um zu erfahren, welche Arten von Tieren in der Umgebung zu finden sind.

Wenn das gerufene Tier ankommt, nähert es sich dir auf 1,50 m und bleibt in deiner Nähe, solange der Zauber andauert. Seine anfängliche Einstellung ist gleichgültig und wird von Interaktion sowie äußerlichen Umständen modifiziert. Abgesehen von der anfänglichen Einstellung verleiht dir der Zauber weder einen speziellen Einfluss auf das Tier, noch die Fähigkeit, mit ihm zu kommunizieren. Du kannst dafür aber andere Fähigkeiten oder Zauber verwenden.

Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, handelt das Tier, wie es seiner Einstellung entspricht. Die meisten Tiere werden sich wahrscheinlich einfach entfernen. Aber ein feindseliges Raubtier könnte angreifen, gerade wenn es hungrig ist oder provoziert wird.

Zahme Tiere oder solche, die von anderen trainiert wurden, einschließlich solcher Kreaturen wie Tiergefährten oder Vertraute, sind von *Tier herbeirufen* nicht betroffen.

Tödlicher Ausklang

Schule Hervorrufung [Schall]; **Grad** BAR 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele 1 Kreatur/3 Stufen, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du musst einen Bardenauftritt aufführen, um diesen Zauber zu wirken. Mit einer kunstvollen Geste beendest du plötzlich deinen Auftritt und verübst bei jedem Ziel 2W8 Punkte Schallschaden. Dazu erleidet jedes Ziel 1W6 Runden lang 3W6 Punkte Blutungsschaden. Ein erfolgreicher Rettungswurf hebt den Blutungsschaden auf, aber nicht den Schallschaden.

Trank in Gift verwandeln

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde und dann 1 Minute/Stufe (siehe Text)

Dieses Extrakt lässt dich in einem fahlen, kränklichen Teint erscheinen, der eine Runde lang anhält. Währenddessen kannst du einen Trank zu dir nehmen, der keine Auswirkung hat. Anstatt dessen füllt sich dein Mund mit einem üblen Gift, welches du als Freie Aktion auf eine Waffe speien kannst. Spuckst du das Gift nicht innerhalb einer Runde aus, betrifft es dich. Der Effekt des Gifts hängt vom Grad des Zaubers im Trank ab (siehe Kasten). Verwendest du das Gift nicht innerhalb von einer Minute pro Zauberstufe, verliehrt es seine Wirkung. Du kannst nur eine Dosis Gift pro Zauberwirkung erzeugen.

Verwandelte Gifte

Die folgenden Gift werden durch den Zauber *Trank in Gift verwandeln* erzeugt. Ihre Stärke hängt vom Grad des Zaubers im zu verwandelnden Trank ab.

Trankgift des Grades 0

Art Gift, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 10
Frequenz 1/Runde für 2 Runden
Effekt 1 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Trankgift des 1. Grades

Art Gift, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 11
Frequenz 1/Runde für 4 Runden
Effekt 1W2 GE-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Trankgift des 2. Grades

Art Gift, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W4 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf

Trankgift des 3. Grades

Art Gift, Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14
Frequenz 1/Runde für 6 Runden
Effekt 1W4 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe



TRAUMUMHANG

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad BAR 5, HEX 6, HXM/MAG 6
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (ein Blütenblatt einer Rose und ein Tropfen Parfüm)
Reichweite 1,50 m
Wirkungsbereich Radius von 1,50 m um dich herum
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du wirst von einem einschläfernden Duft umgeben, der lebende Kreaturen einschlafen lässt, welche sich zu Beginn ihres Zuges 1,50 m von dir entfernt aufhalten oder sich in diesen Bereich begeben. Der Schlafzustand hält eine Minute lang an. Kreaturen müssen jedes Mal einen Rettungswurf absolvieren, wenn sie sich im Wirkungsbereich aufhalten oder sich hindurch bewegen, auch wenn sie bereits einen Rettungswurf gegen diesen Effekt abgelegt haben. Schlafende Kreaturen sind hilflos, können aber mit einer Standard-Aktion aufgeweckt werden. Sie wachen außerdem auf, wenn sie Schaden erleiden. Kreaturen mit der Spezialfähigkeit Geruchssinn erhalten einen Malus von –4 auf ihre Rettungswürfe.

TSUNAMI

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Wasser];
Grad DRU 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt 3 m tiefe Welle, die 3 m/Stufe breit und 60 cm/Stufe hoch ist
Wirkungsdauer 5 Runden
Rettungswurf Siehe Text; **Zauberresistenz** Nein

Du erzeugst eine massive Welle aus Wasser, welche sich dann schnurgerade über Land oder Wasser bewegt. Du wählst ihre Richtung aus, die lotrecht zu ihrer Breite verlaufen muss. Ist die Welle einmal unterwegs, kann sie ihre Richtung nicht mehr ändern. Auf einer Wasseroberfläche hat sie eine Geschwindigkeit von 18 m pro Runde. Auf Land oder unter Wasser beträgt sie 9 m pro Runde. Vom *Tsunami* getroffene Kreaturen erleiden 8W6 Punkte Wuchtschaden (ein Zähigkeitswurf halbiert den Schaden). Zusätzlich führt der *Tsunami* einen besonderen KMB-Wurf gegen jede Kreatur durch, die er trifft. Der KMB der Welle entspricht deiner Zauberstufe + dem zutreffenden Attributsmodifaktor zum Wirken von Zaubern (der jeweils höchste) + 8 (für die Größe der Welle). Übertrifft der KMB-Wurf die KMV einer Kreatur, wird diese zu Boden geworfen und von der Welle mitgerissen. Eine mitgerissene Kreatur kann versuchen, sich aus den Wassermassen zu befreien, wenn sie in ihrem Zug eine Standard-Aktion darauf verwendet, einen KMB- oder Schwimmen-Wurf gegen den KMB-Wurf der Welle durchzuführen. Schlägt dies fehl, so erleidet die Kreatur weitere 6W6 Punkte Wuchtschaden (Zähigkeitswurf

halbiert) und wird weiter von der Welle davon getragen.

Von der Welle getroffene Gegenstände werden mitgerissen, wenn sie riesig oder kleiner sind. Sie enden in einem Haufen am Endpunkt des *Tsunamis*. Gigantische oder größere Gegenstände sowie Gebäude oder fest am Boden verankerte Objekte erhalten 8W6 Punkte Wuchtschaden, wenn die Welle ihr Feld durchquert. Reicht der Schaden aus, um die Gegenstände oder Gebäude zu zerstören, werden ihre Überbleibsel von der Welle davon getragen. Härte verringert diesen Schaden nicht. Er wird auch nicht halbiert, wie es bei Schaden gegen Gegenstände normalerweise der Fall ist. *Bewegungsfreiheit* verhindert, dass eine Kreatur vom *Tsunami* mitgerissen wird, aber nicht, dass sie Schaden erleidet.

Eine solide Barriere, die höher als der *Tsunami* ist und die nicht von ihm zerstört wird, kann einen Teil der Welle aufhalten und hinterlässt darin eine Lücke.

UNANTASTBARKEIT DES NARREN

Schule Bannzauber [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Schlüsselring)
Reichweite 3 m
Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 3 m Radius, von dir ausgehend
Wirkungsdauer Konzentration
Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Mit deinen Eskapaden und Vorführungen erzeugst du ein beschütztes Gebiet, welches alle Gegner negativ beeinflusst, die es wagen, es zu betreten. Wenn eine feindliche Kreatur das Gebiet betritt, muss sie augenblicklich einen Willenswurf machen. Schlägt dieser fehl, ist die Kreatur solange verwirrt, wie sie im Wirkungsbereich bleibt sowie für eine Runde, nachdem sie ihn verlassen oder der Zauber geendet hat. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, wankt die Kreatur solange, wie sie im Wirkungsbereich bleibt sowie eine Runde, nachdem sie den Bereich verlassen hat.

UNERMÜDLICHE VERFOLGER

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 4, WAL 3
Komponenten V, G, M (ein in Stücke zerbrochener Zwieback)
Reichweite Berührung
Ziel Du plus eine berührte Kreatur/3 Stufen
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Dieser Zauber funkioniert wie *Unermüdliche Verfolgung*, mit den o.g. Ausnahmen.

UNERMÜDLICHE VERFOLGUNG

Schule Verwandlung; **Grad** INQ 1, WAL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Zwieback)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Du stählst deinen Körper gegen die Anstrengungen langer Reisen. Du halbierst den Schaden, der durch Eilen und Gewaltmärsche entsteht (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 171). Zusätzlich ignorierst du während der Wirkungsdauer jegliche Erschöpfung, die durch das Reisen entsteht. Wenn der Zauber endet und du noch nicht-tödlichen Schaden durch das Eilen oder den Gewaltmarsch erleidest, bist du erschöpft oder, wenn du vorher schon erschöpft warst, entkräftet.

UNIVERSALFORMEL

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Quecksilber und Platinpulver im Wert von 100 GM)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer Augenblicklich

Sobald du dieses Extrakt zu dir nimmst, verwandelt es sich in ein Extrakt für eine der Formeln, die du auf dem 3. Grad oder darunter kennst. Dessen Wirkung tritt augenblicklich ein. Hat die gewählte Formel eine teure Materialkomponente, muss diese ebenfalls beigebracht werden. Du kannst keinen haltbaren Extrakt mit der *Universalformel* herstellen.

UNLÖSCHBARER DURST

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 3, HEX 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Prise Staub)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du verfluchst das Ziel mit einem Durst, den kein Getränk zu löschen vermag. Bei einem erfolglosen Rettungswurf beginnt das Ziel zu dehydrieren (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444 für die Regeln über Hunger und Durst). Der Effekt dieses Zaubers kann nicht mehr nicht-tödlichen Schaden verursachen, als das Ziel Lebenspunkte besitzt. Keine Menge an Flüssigkeit kann ihm entgegenwirken. Trotzdem wirken Getränke, die das Ziel zu sich nimmt, ganz normal (wie Gifte oder Tränke). *Unlöschbarer Durst* kann mit den Zaubern *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden, aber die aus ihm resultierenden Effekte müssen auf normalem Wege geheilt werden.

UNSCHULD

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)

Du umgibst dich mit einer Aura der Unschuld und Vertrauenswürdigkeit. Du erhältst einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe auf Bluffen, um andere von deiner Unschuld zu überzeugen. Sie sind kaum fähig zu glauben, dass du auch nur irgendeine Schandtat begehen könntest. Dieser Bonus wirkt nicht bei anderen Anwendungen der Fertigkeit Bluffen wie z.B. bei Finten im Kampf, beim Erzeugen einer Ablenkung zum Verstecken oder beim Übermitteln verborgener Nachrichten via versteckte Andeutungen. Der Bonus betrifft auch solche Versuche nicht, andere von etwas anderem, außer deiner vollständigen Unschuld, zu überzeugen.

UNSTILLBARER HUNGER

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 2, HEX 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Prise Asche)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 2 Tage/Stufe (A)

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verfluchst das Ziel mit einem Hunger, den keine Nahrung stillen kann. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf beginnt das Ziel zu verhungern (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 444). Die Wirkung dieses Zauber kann nicht mehr nicht-tödlichen Schaden verursachen als das Ziel Trefferpunkte besitzt. Keine Art von Nahrung kann dem Effekt entgegenwirken. Darüber hinaus verursacht der bloße Versuch, etwas zu sich zu nehmen, eine Runde lang Übelkeit beim Ziel, es sei denn, es besteht einem Zähigkeitswurf SG 12. Das Ziel erfährt allerdings alle normalen Effekte von dem, was es isst (wie Gift oder Tränke). *Unstillbarer Hunger* kann mit den Zaubern *Verzauberung brechen*, *Begrenzter Wunsch*, *Wunder*, *Fluch brechen* oder *Wunsch* entfernt werden, aber die bereits eingetretenen Auswirkungen des Hunger müssen auf normalem Wege geheilt werden.

UNWILLIGER SCHILD

Schule Nekromantie; **Grad** BAR 5, HEX 6, HXM/MAG 6, INQ 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Rubinstaub im Wert von 250 GM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Wie *Anderen schützen* stellt auch *Unwilliger Schild* eine mystische Verbindung zwischen dir und dem Ziel her. Anders als bei *Anderen schützen* teilt hier jedoch das Ziel deine Wunden. Zusätzlich zehrt die Verbindung an der Lebenskraft des Ziels, um deine Verteidigungsfähigkeiten zu verbessern. Du erhältst einen Glücksbonus von +1 auf RK und Rettungswürfe. Du erleidest nur halben Schaden durch alle Wunden und Angriffe (einschließlich solcher, die durch Besondere Fähigkeiten verursacht wurden), die Trefferpunkteschaden verursachen. Die Schadensmenge, die nicht von dir erlitten wird, muss das Ziel dieses Zaubers ertragen. Negative Effekte, die keinen Trefferpunkteschaden beinhalten, wie z.B. Bezauberungseffekte, Attributsschaden, Stufenentzug und Todeseffekte, werden nicht geteilt. Verlierst du Trefferpunkte, weil deine Konstitution sinkt, wird dies nicht unter euch beiden aufgeteilt, da es sich nicht um Trefferpunkteschaden handelt.Wenn der Zauber endet, wird nachfolgender Schaden nicht mehr mit dem Ziel geteilt, aber bereits aufgeteilter Schaden wird dir auch nicht nachträglich zugewiesen.

Solltest du dich außerhalb der Reichweite des Ziels bewegen (oder andersherum), bleibt der Zauber aktiv. Allerdings wird der Schaden nicht mehr geteilt, bis ihr euch wieder in Reichweite zueinander befindet.

VERBANNT AUS DER NATUR

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 3, HEX 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer Permanent
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Dieser Zauber verflucht die berührte Kreatur, sodass die Natur ihr feindlich gegenübersteht. Alle Tiere haben eine Anfangseinstellung von feindselig gegenüber dem Ziel. Vertraute sind, da magische Bestien, nicht davon betroffen, dafür aber Tiergefährten. Hat das Ziel einen Tiergefährten, wird dieser nicht feindselig. Aber solange der Fluch auf dem Ziel lastet, erhält der Gefährte einen Malus von –2 auf Angriffs-, Fertigkeits- sowie Rettungswürfe. Das Ziel erhält außerdem einen Malus von –10 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, da es scheint, als ob das Wetter und die Umwelt sich gegen es verschworen hätten.
Verbannt aus der Natur kann via *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* gebannt werden.

VERBORGENE NACHRICHTEN

Schule Verwandlung [Sprachabhängig];
Grad BAR 2, HEX 2, INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (eine, auf einem Stück Pergament notierte Chiffre)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Du plus eine Kreatur/Stufe, von denen keine mehr als 9 m von den anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja
Du erhöhst die Fähigkeit der Zielkreaturen deutlich, einander versteckte Nachrichten zu übermitteln. Jede Zielkreatur erhält einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe auf Bluffen, um eine versteckte Nachricht an eines der anderen Ziele zu senden. Wenn dritte Parteien versuchen, die Nachrichten mittels eines entgegengesetzten Fertigkeitswurfes auf Motiv erkennen zu entziffern, müssen sie einen Malus von –5 auf diesen Wurf hinnehmen. Alle von diesem Zauber betroffenen Kreaturen müssen eine gemeinsame Sprache sprechen, um auf diese Weise miteinander kommunizieren zu können.

VERBÜNDETER DES GLAUBENS

Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** KLE 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Geisterhafter Verbündeter aus Energie
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Ein Verbündeter aus purer Energie erscheint in einem Quadrat mit 1,50 m Kantenlänge innerhalb der Reichweite. Der Verbündete nimmt die Gestalt eines Dieners deines Gottes an. Der *Verbündete des Glaubens* besitzt eine physische Präsenz, aber du kannst dich ohne weiteres durch sein Feld bewegen, genauso wie deine Verbündeten, da es sich bei der Präsenz um einen Verbündeten handelt. Der *Verbündete des Glaubens* trägt als einzige Waffe die von deinem Gott bevorzugte (wie eine *Waffe des Glaubens*), welche den gleichen Bedrohungsbereich und Schadensmultiplikator wie eine echte Waffe dieser Art besitzt. In jeder Runde in deinem Zug, beginnend mit dem, in der du den Zauber gewirkt hast, kann dein *Verbündeter des Glaubens* einen von dir bestimmten Gegner in seiner Reichweite angreifen. Der *Verbündete* bedroht Felder, die an seines angrenzen, und kann Gegner in die Zange nehmen sowie Gelegenheitsangriffe durchführen, als handele es sich um eine gewöhnliche Kreatur. Der *Verbündete des Glaubens* verwendet für seine Nahkampf-Angriffe deinen Grund-Angriffsbonus (und erhält zusätzliche Angriffe, wenn dein Grund-Angriffsbonus hoch genug ist) plus deinen Weisheitsbonus. Wenn der Verbündete trifft, verursacht er 1W10 Punkte Energieschaden plus 1 Schadenspunkt pro drei Zauberstufen (maximal +5 auf Stufe 15). Er trifft als Zauber, nicht als Waffe, und umgeht somit SR und kann körperlose Kreaturen beeinflussen.



Jede Runde nach der ersten kannst du den *Verbündeten des Glaubens* als Schnelle Aktion bewegen. Er besitzt eine Bewegungsrate von 9 m und eine Flugbewegungsrate von 9 m (perfekte Manövrierfähigkeit). Als Konstrukt aus Energie kann der *Verbündete* nicht von physischen Angriffen getroffen werden. *Auflösung*, *Magie bannen*, eine *Sphäre des Nichts* oder ein *Entzauberungszepter* können ihn aber beeinflussen. Die RK gegen Berührungsangriffe eines *Verbündeten des Glaubens* beträgt 10.

Besitzt eine von ihm angegriffene Kreatur Zauberresistenz, führst du einen Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) gegen diese Zauberresistenz durch, wenn der Verbündete sie das erste Mal trifft. Widersteht der Gegner diesem Angriff, wird der Zauber gebannt. Widersteht er nicht, hat die Waffe des Verbündeten den vollen Effekt auf diesen Gegner für die Dauer dieses Zaubers.

VERFÜHRERISCHES GESCHENK

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung];
Grad BAR 1, HEX 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (der angebotene Gegenstand)
Reichweite 1,50 m
Ziel 1 Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du bietest einer Kreatur im angrenzenden Feld einen Gegenstand an und verführst sie dazu, diesen zu benutzen oder einzunehmen. Schlägt der Willenswurf des Ziels fehl, ergreift es augenblicklich den angebotenen Gegenstand, wobei es – wenn nötig – auch einen anderen Gegenstand fallen lässt. In ihrem nächsten Zug nimmt die Zielkreatur das Objekt zu sich oder legt es an, je nachdem, worum es sich handelt. Zum Beispiel wird ein Apfel gegessen, ein Trank getrunken, ein Ring an den Finger gesteckt oder ein Schwert in einer freien Hand geführt. Ist das Ziel physisch nicht fähig, den Gegenstand entgegen zu nehmen, schlägt der Zauber fehl. Das Ziel ist nicht gezwungen, den Gegenstand weiter zu verwenden oder einzunehmen, wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet. Einen verfluchten Gegenstand wird sie jedoch nicht so einfach loswerden können.

VERGELTUNG

Schule Nekromantie [Böses]; **Grad** INQ 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur, die dich mit einem Angriff getroffen hat
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Vergeltung schadet jenen, die die Unverfrorenheit besitzen, deine Person anzugreifen. Du kannst jeden zum Ziel erklären, der dich in der vorhergehenden Runde mit einem Angriff getroffen hat, egal ob es sich dabei um einen Nahkampf-, Fernkampf- oder Angriff mit einer Natürlichen Waffe gehandelt hat. Auch Angriffe mit Zaubern zählen dazu, wenn sie einen Angriffswurf benötigen. Das Ziel wird von plötzlichen Schmerzen gepeinigt, die einen Malus von –4 auf Angriffs-, Fertigkeits- und Attributswürfe zur Folge haben. Bei einem erfolgreichen Zähigkeitswurf dauert dieser Malus nur 1 Runde lang an. Ein Ziel, welches dieselbe Gottheit verehrt wie, erhält einen Malus von –2 auf diesen Rettungswurf.

VERHALTEN DURCHSCHAUEN

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 2, HEX 2, INQ 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Tropfen Wasser)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe
Deine Sinne werden außergewöhnlich scharf und dir fallen selbst die subtilsten Hinweise im Verhalten einer Kreatur auf. Für die Dauer des Zaubers erhältst du einen Kompetenzbonus von +5 auf Würfe für Motiv Erkennen und Wahrnehmung.

VERSANDEN

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** DRU 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Handvoll Sand)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausbreitung mit 6 m Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung (siehe Text);
Zauberresistenz Nein
Du wühlst eine irdene oder sandige Oberfläche im Wirkungsbereich auf. *Versanden* vernichtet alle Spuren und macht den Untergrund zu schwierigem Gelände. Würfe auf Akrobatik im Wirkungsbereich erhalten einen Malus in Höhe deiner Zauberstufe (maximal –10). Kreaturen, welche den Wirkungsbereich von *Versanden* betreten oder ihren Zug darin beginnen, müssen jede Runde einen Reflexwurf bestehen oder werden bis zum Beginn ihres nächsten Zuges verstrickt. Wenn verstrickte Kreaturen versuchen, sich zu bewegen, müssen sie bei einem zweiten Reflexwurf erfolgreich sein oder zu Boden fallen. Kreaturen mit dem Volksmerkmal Standfestigkeit (z.B. Zwerge) können diesen Bonus zu ihren Rettungswürfen hinzurechnen.

Du kannst den Wirkungsbereich von *Versanden* mit einer Bewegungsaktion um drei Meter in eine beliebige Richtung verschieben. Darin verstrickte oder am Boden liegende Kreaturen werden in die gleiche Richtung bewegt, wenn das möglich ist. Diese Art der Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Unbeaufsichtigte Gegenstände, die mittelgroß oder kleiner sind, können ebenfalls mitbewegt oder von *Versanden* dicht unter der Oberfläche vergraben werden.

VERSCHWINDEN

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (bis zu 5 Runden) (A)
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)
Dieser Zauber funktioniert wie *Unsichtbarkeit*, mit der Ausnahme, dass der Effekt nur für eine Runde pro Zauberstufe anhält (maximal 5 Runden). Wie *Unsichtbarkeit* endet *Verschwinden*, sobald das Ziel eine beliebige Kreatur angreift.

VERSTEINERNDER HAUCH

Schule Verwandlung [Erde]; **Grad** HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur oder Kreaturen (bis zu eine pro Stufe)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Deine Berührung bewirkt eine fortschreitende Verwandlung der Substanz einer Kreatur in Stein. Einmal pro Runde kannst du einen Berührungsangriff durchführen, welcher 1W4 Geschicklichkeitsschaden verursacht sowie das Ziel eine Runde lang verlangsamt (wie durch den entsprechenden Zauber). Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf hebt den Verlangsamungseffekt auf, aber nicht den Attributsschaden. Ein auf einen Geschicklichkeitswert von 0 reduziertes Ziel versteinert permanent. *Genesung*, *Stein zu Fleisch* oder *Verzauberung brechen* kann diese Effekte von *Versteinernde Berührung* umkehren.

VERZÖGERTE WIRKUNG

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (A) oder bis Auslösung
Wenn du diesen Extrakt zu dir nimmst, kannst du schnell einen weiteren Extrakt deiner Wahl konsumieren. Die Effekte dieses zweiten Extrakts werden bis zu einem späteren Zeitpunkt nicht ausgelöst. Du musst den zweiten Extrakt in der Runde nach dem Extrakt *Verzögerte Wirkung* einnehmen oder er hat keine Wirkung. Der zweite Extrakt kann nicht höher als Stufe 4 sein. Außerdem musst du für alle mit ihm verbundenen Kosten aufkommen, wenn du ihn zu dir nimmst.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während der Wirkungsdauer von *Verzögerte Wirkung* kannst du mit einer Augenblicklichen Aktion bewirken, dass die Wirkung des zweiten Extraktes ausgelöst wird. Du kannst zu jeder Zeit nur eine *Verzögerte Wirkung aktivieren.* Solltest du einen zweiten zu dir nehmen, wird der erste ohne Effekt gebannt.

VIELSEITIGE WAFFE

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 3, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Eisenspäne)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Waffe oder 50 Geschosse, von denen alle beim Wirken des Zaubers zusammen sein müssen
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand);
Zauberresistenz Ja (harmlos, Gegenstand)
Du verwandelst die physische Gestalt einer Waffe nach deinen Wünschen. Dieser Zauber funktioniert wie *Mächtige Magische Waffe*, mit der Ausnahme, dass er die Eigenschaften einer Waffe auf subtile Art ändert. Das erlaubt ihr, die Schadensreduzierung einer der folgenden Arten zu umgehen: Hiebwaffen, Kaltes Eisen, Silber, Stichwaffen oder Wuchtwaffen. Die betroffene Waffe besitzt weiterhin ihre ganz normale Schadenswirkung. Auch ihre Härte und Trefferpunkte bleiben unverändert. Dieser Zauber kann auf natürliche Waffen und unbewaffnete Angriffe gewirkt werden.

WAHRE GESTALT

Schule Bannzauber; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)

Ziel Bis zu 1 Kreatur/3 Stufen, von denen keine mehr als 9 m von einer anderen entfernt sein darf
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Wahre Gestalt entfernt jeden auf einer Kreatur liegenden Gestaltwechsel-Effekt und stellt ihre wirkliche Gestalt wieder her, selbst wenn es gegen ihren Willen geschieht. Gegen Kreaturen, die vom Effekt eines Gestaltwechsel-Zaubers betroffen sind (wie *Böswillige Verwandlung* oder *Riesengestalt*), musst du einen Zauberstufenwurf durchführen (1W20 + Zauberstufe, maximal +15). Der SG liegt bei 11 + Zauberstufe des Effekts. Ein Erfolg bedeutet das augenblickliche Ende des Gestaltwechsel-Effekts.

Eine Kreatur mit der übernatürlichen Fähigkeit zum Gestaltwandel (wie ein Lykanthrop) muss einen Willenswurf durchführen. Bei einem Fehlschlag verwandelt er sich augenblicklich in seine wahre Gestalt zurück. Falls der erste Rettungswurf ein Fehlschlag war, kann er als Volle Aktion einen weiteren versuchen, wobei er keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Ist dieser Rettungswurf erfolgreich, endet der Zauber und die Kreatur ist wieder fähig, ihre Gestalt zu verändern. Ist der zweite Rettungswurf jedoch ein Fehlschlag, bleibt die Kreatur in ihrer wahren Gestalt gefangen, bis der Zauber endet, und weitere Gestaltwechsel-Effekte können ihre Gestalt nicht verändern.

WAND DES ZAUBERUNTERDRÜCKENS

Schule Bannzauber; **Grad** HXM/MAG 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Adamantitpulver im Wert von 1.000 GM)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Antimagische Wand, die bis zu 2 Würfel/Stufe mit jeweils 1,50 m Kantenlänge einnimmt (F)
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (Siehe Text)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst eine Wand aus glitzernden Staubpartikeln, die jeden sie passierenden magischen Effekt unterdrückt oder gar bannt. Die Wand besitzt keine Substanz und behindert niemanden und nichts, der oder das durch sie hindurch gehen möchte. Allerdings emittiert sie einen mächtigen antimagischen Effekt. Jeder magische Gegenstand, Zauber oder magische Effekt deiner Zauberstufe oder niedriger, der die Wand passiert, wird 1 Runde pro Stufe lang unterdrückt. Zauber und Effekte mit einer Wirkungsdauer enden ganz normal, auch wenn sie unterdrückt sind. Ein Zauber oder Effekt, dessen Wirkungsdauer länger ist als die der Unterdrückung, wirkt weiter, wenn der Unterdrückungseffekt endet. Die Wand wirkt auf alle magischen Effekten, einschließlich Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten, magische Gegenstände sowie alle von diesen stammenden Effekte, die die Wand durchqueren. Die Wand unterbindet nicht die Fähigkeiten von Kreaturen, Zauber zu wirken, zauberähnliche Fähigkeiten zu verwenden oder andere Fähigkeiten mit begrenzten Anwendungen, selbst wenn die Wand die jeweiligen Anwendungen dieser Fähigkeiten unterdrückt. Besitzt eine Kreatur allerdings magische Fähigkeiten, die konstant wirken oder anderweitig immer aktiv sind, so werden diese von der Wand für die normale Dauer unterdrückt.

Die Wand blockiert Schusslinien, so dass kein Zauber oder Effekt sie passieren kann. Sie behindert aber nicht die Sichtlinie. Magische Gegenstände oder Zaubereffekte mit einer höheren Zauberstufe als deine werden durch die *Wand des Zauberunterdrückens* nicht beeinflusst. Die Wand hat auch keinen Einfluss auf Artefakte, auf nichts, was direkt von einer Gottheit stammt oder von anderen ähnlich mächtigen Arten von Magie.

WANDERNDES STERNENFUNKELN

Schule Illusion (Täuschung) [Licht, Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 4, HEX 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Prise Blitzpulver)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur und speziell (siehe Text)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja
Du erzeugst glitzernde Funken aus Licht, welche auf das Ziel zuschießen und in einem komplexen Muster um es herum wirbeln. Das Muster zeichnet das Ziel deutlich vor dem Hintergrund ab, erleuchtet die Umgebung wie ein Sonnenzepter und hebt damit jegliche Tarnung auf, welche das Opfer haben könnte. Das Ziel muss einen erfolgreichen Willenswurf durchführen. Bei einem Fehlschlag ist es eine Runde lang benommen und muss in der nächsten Runde einen weiteren Rettungswurf absolvieren. Das Ziel muss in jeder Runde Willenswürfe machen. Ist es dabei erfolgreich, springt das *Wandernde Sternenfunkeln* zum nächsten Gegner innerhalb von 9 m Entfernung über, der ebenfalls in jeder Runde einen Willenswurf machen muss. Ansonsten ist er ebenfalls benommen. Jedes Mal, wenn ein Ziel bei einem Rettungswurf erfolgreich ist, springt das Sternenfunkeln zum nächsten Gegner innerhalb von 9 m über. Jede Kreatur kann nur einmal von dem *Wandernden Sternenfunkeln* betroffen werden. Hat sie einen erfolgreichen Willenswurf absolviert, kann sie von ihm nicht mehr betroffen werden. Gibt es keine neuen Ziele innerhalb von 9 m mehr, endet der Zauber augenblicklich. Der Zauber wirkt nur auf feindlich gesinnte Kreaturen. Deine Verbündeten werden davon nicht betroffen.

WASSERKUGEL

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Wasser]; **Grad** DRU 3, HXM/MAG 3, PKM 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Tropfen Wasser und eine Glasperle)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Effekt Kugel mit 3 m Durchmesser
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein
Du erschaffst eine rollende Kugel aus wirbelndem Wasser, die ihre Ziele umhüllt. Die *Wasserkugel* kann sich bis zu 9 m die Runde bewegen und über Hindernisse rollen, die nicht mehr als 3 m hoch sind. Sie löscht automatisch alle nicht-magischen Feuer und wirkt wie *Magie bannen* gegen magische Feuer, solange diese nicht größer als Groß sind.

Eine im Weg der *Wasserkugel* befindliche Kreatur erleidet 2W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden. Mit einem erfolgreichen Reflexwurf kann der Schaden vermieden werden. Eine große oder kleinere Kreatur, deren Rettungswurf scheitert, muss einen zweiten Rettungswurf bestehen oder wird von der *Wasserkugel* umhüllt und von ihr fortgetragen. Umhüllte Kreaturen sind völlig in Wasser getaucht und müssen die Luft anhalten, außer sie sind fähig, Wasser zu atmen. Sie erhalten Deckung gegen Angriffe von außerhalb der *Wasserkugel*, sind aber durch deren Strömungen als verstrickt zu behandeln. Sie erleiden am Anfang jeder Runde 2W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden, solange sie sich in der Kugel befinden. Kreaturen in der Kugel können in jeder Runde einen Reflexwurf versuchen, um in ein zufälliges Feld neben der *Wasserkugel* zu entkommen. Die Kugel kann eine große Kreatur, 4 mittelgroße



oder 16 kleine oder kleinere Kreaturen mit sich tragen.

Die Kugel bewegt sich solange, wie du sie aktiv befehligst (als Bewegungsaktion). Ansonsten bleibt sie auf einer Stelle stehen und dreht sich auf der Stelle weiter. Eine *Wasserkugel* hält an, wenn sie sich aus der Reichweite des Zaubers bewegt.

WASSERSTRAHL

Schule Hervorrufung [Wasser]; **Grad** DRU 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur oder ein Gegenstand
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja

Du erzeugst einen schnellen Strahl aus Wasser, welcher eine Kreatur zu Boden wirft und sie, bzw. ein Feld, durchnässt. Du kannst den *Wasserstrahl* dazu verwenden, gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand einen Ansturm-Angriff durchzuführen. Dein KMB für diesen Angriff entspricht deiner Zauberstufe plus deinem Charisma-, Intelligenz- oder Weisheitsmodifikators (der jeweils höchste). Dieser Ansturm provoziert keine Gelegenheitsangriffe. *Wasserstrahl* löscht alle normalen Flammen auf einer Kreatur, einem Gegenstand oder in einem einzigen Quadrat mit 1,50 m Kantenlänge, wenn er dieses als Ziel hat. Magische Feuer sind davon nicht betroffen.

WELLENRITT

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Wasser];
Grad DRU 2, HXM/MAG 2, WAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein paar Tropfen Öl und Wasser)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Nein

Du erzeugst eine niedrige Welle aus Wasser, welche das Ziel über die Oberfläche von Wasser oder festem Grund trägt. Wenn das Ziel sich über ebenen Untergrund bewegt, erhöht sich seine Bewegungsrate um 3 m. Bewegt es sich abwärts, werden daraus 6 m. *Wellenritt* bietet keine Unterstützung, wenn es bergauf geht. Wenn das Ziel schwimmt, erhöht sich seine Schwimmbewegungsrate um 6 m. Besitzt es keine Schwimmbewegungsrate, erhält es durch diesen Zauber eine von 6 m.

WELTENWOGE

Schule Verwandlung [Erde, Wasser]; **Grad** DRU 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Siehe Text
Effekt Siehe Text

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder 1 Stunde/Stufe (siehe Text) (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Du kannst auf jeder Art natürlichen Terrains (einschließlich Wasser, Wald, Wüste, Tundra, usw.) bewirken, dass der Grund emporsteigt und dich sicher mit verheerender Kraft über große Entfernungen befördert. Diese Geländewelle windet sich, während sie über die Welt fährt. Sie bewegt auf harmlose Art und Weise Gegenstände, Kreaturen oder Phänomene, die eine Verbindung zur Natur besitzen. Allerdings beschädigt sie alles andere, auf das sie trifft. Wenn du diesen Zauber wirkst, musst du die Natur der Welle bestimmen, entweder Tsunami oder Dünung. Wählst du den Tsunami, erzeugst du eine 9 m hohe Flutwelle aus Erde oder Wasser, welche sich eine Runde pro Stufe lang über die Landschaft bewegt. Wählst du Dünung, ist die Welle sanfter und nur 1,50 m hoch. Dann dauert sie eine Stunde pro Stufe an. Unabhängig von der Form oder Zusammenstellung der Welle dehnt sich ihr Kamm 3 m vor und hinter dir sowie 1,50 m pro Stufe rechts und links von dir aus. Du kannst auf dem Kamm stehen oder sitzen, ohne hinunter zu fallen. Du kannst sogar darauf schlafen (oder alle anderen Aktion vollführen, die auch auf festem Boden möglich sind). Du bist in der Lage, bis zu einer zusätzlichen Kreatur pro Stufe die Fähigkeit , dich auf der
Welle zu begleiten, weiter zu geben.

Wenn du die Welle erschaffst, musst du ihre Richtung bestimmen, indem du dich in die gewählte Richtung wendest. Hast du diese Entscheidung einmal getroffen, kannst du sie nicht mehr ändern. Die Woge bewegt sich mit dem Achtfachen deiner Grundbewegungsrate zu Land, egal welche Version du gewählt hast. Jeder Gegenstand, jede Kreatur und jedes Phänomen mit einer starken Verbindung zur natürlichen Welt wird von der Welle ohne negative Auswirkungen einfach angehoben und wieder heruntergelassen. Alles andere, was in Kontakt mit der Woge gerät, erleidet 6W6 Punkte Wuchtschaden (wenn es sich um einen Tsunami handelt) oder 1W6 Punkte Wuchtschaden (bei der Version Dünung). Die Welle beschädigt jeden gefertigten Gegenstand und jedes Gebäude. Auf der materiellen Ebene fügt sie außerdem jeder Kreatur der Arten Aberration, Konstrukt, Externar oder Untoter Schaden zu. Das Gleiche gilt für Kreaturen der Unterart Extraplanar. Kreaturen der Arten Konstrukt oder Untoter erleiden doppelten Schaden. Andere Kreaturen oder solche mit einer Stufe Druide (unabhängig von ihrer Art) werden als Teil der natürlichen Welt angesehen und nicht beeinflusst. Beachte bitte, dass auf anderen Existenzebenen es der Entscheidung des SL unterliegt, was und was nicht zur natürlichen Welt gehört.

Die Woge kann die Seiten von natürlichen Geländeeigenschaften hinauf und hinab strömen, solange deren Winkel nicht mehr als 45 Grad beträgt. Du kannst die Ausmaße der Welle nicht ändern, während sie sich bewegt. Stößt sie auf Gelände, das sie nicht beeinflussen kann, fließt sie einfach über das Hindernis hinweg oder daran vorbei, wobei auf ihr reitende Kreaturen zur Seite geschoben werden, damit ihnen nichts zustößt. Die Woge kann dies jedoch nicht bei Gelände tun, welches mindestens halb so groß ist, wie die Fläche des Wellenkamms. In solchen Fällen endet der Zauber 1W6 Runden später, während die Woge langsamer wird und in sich zusammenstürzt, außer ihre Wirkungsdauer lässt sie das schon vorher tun. Ihr Schwung trägt dich weiter über dieses neue Gelände, ohne dich zu verletzen, bis die Woge zusammenbricht. Zu diesem Zeitpunkt wirst du von dem Gelände um dich herum ganz normal beeinflusst. Gelände, das die Welle nicht aufnehmen bzw. beeinflussen kann, schließt alles ein, was hauptsächlich aus Feuer besteht (wie Lava), Luft (wie eine Klippe) oder etwas, was von Lebewesen errichtet wurde (wie eine Stadt).
Du kannst die *Weltenwoge* nur erzeugen, wenn du auf dem Boden stehst. Sie kann nicht unterirdisch oder in Gelände erschaffen werden, das sie nicht aufnehmen kann.

WINDE DER VERGELTUNG

Schule Hervorrufung [Luft]; **Grad** DRU 9, HXM/MAG 9, KLE 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Du umgibst dich mit einem Gewand aus übernatürlichen Winden, welche die Kraft eines Tornados besitzen. Diese Winde verleihen dir eine Flugbewegungsrate von 18 m mit perfekter Manövrierfähigkeit. Weder deine Rüstung noch deine Traglast beeinflussen diese Flugbewegungsrate. Die Winde schützen dich vor allen anderen Windeffekten und bilden eine Hülle aus atembarer Luft um dich herum. Sie erlauben es dir, unter Wasser oder in der Leere des Alls zu fliegen und zu atmen. Fernkampfwaffen, einschließlich von Riesen geworfene Felsen, Geschosse von Belagerungswaffen oder andere massive Fernkampfwaffen, werden von den Winden abgewehrt und verfehlen dich automatisch. Gase sowie die meisten gasförmigen Odemwaffen können die Winde nicht durchdringen.
Außerdem kannst du die Winde mit einer Augenblicklichen Aktion dazu verwenden, eine Kreatur anzugreifen, die dich mit einem Nahkampfangriff trifft. Die Kreatur muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder erleidet 5W8 Punkte Wuchtschaden und wird zu Boden geworfen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf werden riesige fliegende Kreaturen aufgehalten sowie große und kleinere fliegende Kreaturen weggeweht anstatt zu Boden geworfen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 439 für weitere Informationen). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird der Schaden halbiert und die Kreatur nicht zu Boden geworfen bzw. aufgehalten oder weggeweht.

WINDSTROM

Schule Hervorrufung [Luft]; **Grad** DRU 4, HXM/MAG 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite 36 m
Wirkungsbereich 36 m lange Linie
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja
Du beschwörst die Kraft des Sturms herbei und lenkst eine Strömung heftiger Winde in eine gewünschte Richtung. Dieser Zauber erzeugt eine Linie aus Wind mit einem Durchmesser von 1,50 m. Der Wind strömt von der Stelle weg, an der du den Zauber gewirkt hast und weht konstant in diese Richtung, bis die Wirkungsdauer endet. Vom *Windstrom* erfasste Kreaturen erleiden 4W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden und werden zu Boden geworfen. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und verhindert, dass man zu Boden geworfen wird.

Ein Kreatur, die ihren Zug ganz oder teilweise im *Windstrom* beginnt, muss einen Zähigkeitswurf bestehen oder wird 6 m in die Richtung des Stroms geschoben. Sie erleidet 2W6 Punkte nicht-tödlichen Schadens und wird zu Boden geworfen. Ein erfolgreicher Rettungswurf bedeutet, dass die Kreatur nur 1W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden nimmt. Kreaturen, die unter dem Effekt von *Bewegungsfreiheit* stehen und solche der Unterart Luft sind von *Windstrom* nicht betroffen.



WINDSTÄRKE ANPASSEN

Schule Verwandlung [Luft]; **Grad** DRU 1, HXM/MAG 1
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Wirkungsbereich Feststehende Ausstrahlung mit 3 m Radius
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du verstärkst oder schwächst die Auswirkungen natürlicher Winde im Wirkungsbereich des Zaubers auf subtile Weise. Der Wirkungsbereich ist eine feststehende Ausstrahlung um einen Punkt herum, den du beim Wirken des Zaubers berührt hast. In diesem Bereich werden alle natürlichen (aber nicht magische) Windeffekte um einen Schritt angehoben oder gesenkt (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 439). Die maximale Windstärke, die du mit diesem Zauber beeinflussen kannst, hängt von deiner Zauberstufe ab, wie es in der unten stehenden Tabelle abgebildet ist.

Zauberstufe	Windstärke
1–3	Leicht
4–9	Mäßig
10–15	Stark
16 oder höher	Heftig

WINDUMHANG

Schule Bannzauber [Luft]; **Grad** DRU 3, HXM/MAG 3, WAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du hüllst eine Kreatur in einen Schirm aus kräftigem, heulendem Wind. Das Ziel kann sich normal in Winden der Windstärke Sturm oder geringer bewegen und wird von ihnen auch nicht umgeworfen, egal ob sie natürlichen oder magischen Ursprungs sind. Fernkampfangriffe gegen das Ziel erhalten einen Malus von –4. Sehr kleine oder kleinere Kreaturen müssen einen erfolgreichen Zähigkeitswurf durchführen, um das Ziel im Nahkampf berühren oder angreifen zu können. Ein Fehlschlag wirft den Angreifer zu Boden und schiebt ihn 1,50 m pro Zauberstufe weg vom Zauberkundigen. Diese Bewegung kann durch die Felder anderer Kreaturen erfolgen, ohne das diese beeinträchtigt werden. Die Bewegung provoziert auch keine Gelegenheitsangriffe. Die Kreatur nimmt aber 3W6 Punkte nicht-tödlichen Schaden. 1W6 Schadenspunkte kommen noch hinzu, falls die Kreatur einen festen Gegenstand trifft, der sich in ihrem Weg befindet.

WOHLTUENDER AUSKLANG

Schule Beschwörung (Heilung); **Grad** BAR 3
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 (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Du musst einen Bardenauftritt aufführen, um diesen Zauber zu wirken. Mit einer kunstvollen Geste beendest du plötzlich deinen Auftritt. Dadurch entfernst du einen der folgenden Zustände von einer Kreatur, die von deinem Bardenauftritt betroffen ist: Betäubt, Entkräftet, Erschüttert, Geblendet, Gelähmt oder Kauernd.

WÜRDE VERLEIHEN

Schule Bannzauber; **Grad** PAL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Eine gut gesinnte berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Mit diesem Zauber kannst du deine Göttliche Würde für kurze Zeit einer anderen Kreatur verleihen, indem du das Ziel mit einem Teil deiner göttlichen Tugend füllst. Wenn du das Ziel berührst, erhält es einen heiligen Bonus zu seinen Rettungswürfen, welcher seinem Charismabonus (wenn es einen besitzt) entspricht.

ZAUBER VERBERGEN

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** HEX 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Stückchen Gaze)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur oder Gegenstand
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe (A)
Rettungswurf Nein (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du verbirgst und manipulierst die magische Aura eines Zaubers, damit andere sie schwerer entdecken können. Wähle einen Zaubereffekt aus, der auf einer Kreatur oder einem Gegenstand liegt. Du musst den entsprechenden Zauber entweder selbst gewirkt oder ihn mittels *Arkaner Blick*, *Magie entdecken* o.ä. untersucht haben. Sowohl der gewünschte Zaubereffekt als auch *Zauber verbergen* werden vor *Magie entdecken* verborgen, aber mächtigere Zauber (wie *Arkaner Blick*) können die Illusion durchdringen, wenn dem Zauberkundigen ein Willenswurf gelingt. *Zauber analysieren* entdeckt automatisch sowohl *Zauber verbergen* als auch jegliche maskierte Zaubereffekte.

ZERSCHMETTERNDE FELSEN

Schule Beschwörung (Erschaffung) [Erde]; **Grad** DRU 9, HXM/MAG 9
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Effekt Siehe Text
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Reflex, teilweise (Siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du erschaffst zwei kolossale Massen aus Erde, Felsen und Stein und lässt sie über einer einzigen zwischen ihnen befindlichen Kreatur zusammenkrachen. Die *Zerschmetternden Felsen* erscheinen auf gegenüberliegenden Seiten bis zu 9 m von ihrem Ziel entfernt und zerschmettern es mit einem grauenvoll knirschenden Laut. Du musst einen Berührungsangriff auf Entfernung absolvieren, um das Ziel mit den Felsen zu treffen. Die *Zerschmetternden Felsen* ignorieren Deckung und Tarnung. Wenn sich zwischen ihnen und ihrem Ziel eine solide Barriere befindet, erhalten sie einen Bonus von +28 auf ihre Stärkewürfe, um durch diese Barriere zu brechen und ungehindert ihr Ziel zu finden. Eine von den *Zerschmetternden Felsen* getroffene Kreatur erleidet 20W6 Wuchtschaden und wird auf den Boden geworfen. Schlägt ihr Reflexwurf fehl, wird sie auch noch unter dem aus dem Zauber resultierenden Geröll begraben, als wäre sie in einen Einsturz geraten (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 415).

Verfehlen die *Zerschmetternden Felsen* ihr Ziel, nimmt es trotzdem noch 10W6 Wuchtschaden von den herunterfallenden Felsen. Außerdem wird es zu Boden geworfen. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden und das Ziel bleibt auf den Beinen. Kreaturen (nicht das Ziel), die sich dort aufhalten, wo die Felsen erscheinen oder sich ihren Weg (9 m breit, 9 m hoch und bis zu 18 m lang) bahnen, müssen ebenfalls einen Reflexwurf absolvieren. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie 10W6 Wuchtschaden hinnehmen müssen und zu Boden geworfen werden. Bei Erfolg nehmen sie nur halben Schaden und bleiben auf den Beinen. Eine Kreatur kann nur einmal von einer Instanz von *Zerschmetternde Felsen* Schaden nehmen, egal wie oft die Felsen das Zielfeld passieren.

ZORN

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** INQ 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Dornenranke)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute

Du fokussierst deine ganze Wut auf einen Gegner. Wähle eine gegnerische Kreatur aus, die du sehen kannst. Du erhältst einen Moralbonus von +1 auf alle Angriffswürfe und Schadenswürfe mit Waffen gegen diese Kreatur pro drei Zauberstufen (wenigstens +1, maximal +3). Du erhältst diesen Bonus auch auf Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz dieser Kreatur zu überwinden, wenn sie eine besitzt. Auf Stufe 12 erhältst du weiterhin die Vorteile des Talents Verbesserter Kritischer Treffer bei Angriffswürfen gegen die gewählte Kreatur. Dieser Effekt ist nicht mit anderen Effekten kumulativ, welche den Bedrohungsbereich einer Waffe erweitern.

ZUM FEIND ERKLÄREN

Schule Verzauberung; **Grad** WAL 3
Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur, die nicht zu deinen Erzfeinden zählt
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Nein

Mit diesem Zauber bestimmst du eine Zielkreatur zu deinem Erzfeind, solange der Effekt anhält. Wähle einen Typ deiner Erzfeinde. Während der Wirkungsdauer behandelst du diese Kreatur, als würde sie zu diesem Typ Erzfeind gehören.

ZWIELICHTSKLINGE

Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** HEX 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (ein kleines Messer)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Effekt Schwebende Klinge aus Energie
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Nein; **Zauberresistenz** Ja
Du erschaffst eine finstere, unheimliche, schwebende Klinge, welche jede Runde die gleiche Kreatur angreift wie du. Wenn du keine oder mehrere Kreaturen angreifst, greift die Klinge in dieser Runde nicht an. Die Klinge verwendet deinen Grund-Angriffsbonus + deinen Intelligenz- oder Charismamodifikator (den jeweils höheren). Die Klinge wird immer versuchen, einen Gegner vor ihrem Angriff in die Zange zu nehmen, außer dies ist unmöglich oder du befiehlst ihr, es nicht zu tun. Die Klinge verursacht bei einem Treffer 1W4 Punkte Energieschaden und besitzt den gleichen Bedrohungsbereich und Schadensmultiplikator wie ein normaler Dolch. Zusätzlich kann die Klinge einen Hinterhältigen Angriff wie ein Schurke durchführen, wenn ihr Ziel seinen Geschicklichkeitsbonus auf seine RK verliert oder die Klinge es in die Zange genommen hat. Es verursacht damit bei einem Treffer 1W6 Punkte zusätzlichen Energieschaden pro vier Zauberstufen.

Eine *Zwielichtsklinge* kann nicht durch physische Mittel angegriffen oder beschädigt werden. *Auflösung*, *Magie bannen*, eine *Sphäre des Nichts* oder ein *Entzauberungszepter* können sie aber beeinflussen. Die RK einer *Zwielichtsklinge* gegen Berührungsangriffe beträgt 12 (10 + Größenbonus für einen sehr kleinen Gegenstand) + deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

Besitzt eine von der Klinge angegriffene Kreatur Zauberresistenz, führst du einen Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) gegen diese Zauberresistenz durch, wenn die Klinge sie das erste Mal trifft. Widersteht der Gegner diesem Angriff, wird der Zauber gebannt. Widersteht er nicht, hat die Klinge den vollen Effekt auf diesen Gegner für die Dauer dieses Zaubers.

ZWILLINGSGESTALT

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Mischung aus Erde und dem Blut des Zauberkundigen)
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis zur Entladung (A)
Dieser Extrakt spaltet ein perfektes Ebenbild von dir von deinem Körper ab, welches genauso wie du gekleidet und ausgerüstet ist. Du bist fähig, einmal pro Runde als Freie Aktion dein Bewusstsein von einem Körper in den anderen zu transferieren. Diese Übertragung findet entweder direkt vor deinem Zug oder direkt danach statt, aber nicht während deines Zuges. Du kannst in dem Körper, den du gerade besetzt, ganz normal handeln. Der andere ist wie benommen, kann aber in jeder Runde während deines Zuges eine einzige Bewegungsaktion machen. Dein Zwilling ist nicht in der Lage zu sprechen, während du in dem anderen Körper weilst. Außerdem kann er niemanden in die Zange nehmen, keine Gelegenheitsangriffe durchführen oder Gegner anderweitig bedrohen.

Dein Zwilling besitzt die gleichen Werte wie du und ihr beide beginnt mit der gleichen Anzahl an Trefferpunkten, die du hattest, als du den Extrakt zu dir nahmst. Nach der Teilung wird über die Trefferpunkte separat Buch geführt. Alle Zauber, Extrakte oder magischen Effekte (wie durch Tränke), die aktiv waren, als die Teilung passierte, sind auf dir und deinem Zwilling wirksam. Wenn einer dieser Effekte gebannt bzw. beendet wird oder anderweitig endet, dann endet er für euch beide. Extrakte oder Zauber, die euch nach der Teilung beeinflussen, tun dies, als wäret ihr beide zwei verschiedene Ziele. Zwischen den beiden Ausrüstungssätzen besteht jedoch eine Verbindung. Wird ein Gegenstand an einem von euch beiden verbraucht oder zerstört, geschieht das mit seinem Zwilling ebenfalls.

Der Körper, in dem du nicht weilst, zerfällt zu Staub, wenn die Wirkungsdauer des Extraktes endet oder aufgehoben wird. Dir entstehen dadurch keine Nachteile. Wird der von dir besetzte Körper zerstört, bewegt sich dein Bewusstsein sofort in den anderen und der Extrakt endet. Der zurückgelassene Körper zerfällt zu Staub und du bist bis zum Beginn deines nächsten Zuges betäubt. Wird der von dir nicht besetzte Körper zerstört, endet der Extrakt ebenfalls augenblicklich, aber du erleidest keine Nachteile.

Du besitzt keine besondere Fähigkeit zu wissen, was dein zweiter Körper gerade erfährt. Du erfährst lediglich, wenn er zerstört wird. Die Entfernung zum Bewusstseinstausch ist unerheblich, solange sich beide Körper auf einer Existenzebene befinden. Sollte sich einer von ihnen irgendwie auf einer anderen Ebene bewegen (auch durch *Teleportation* oder *Flimmern*), dann überlebt der Körper, in dem du dich gerade befindest. Der andere wird zerstört.



6 Prestigeklassen



Die Kreatur stieß einen Schrei bei der Landung aus.Ihre Klauen rissen lange Furchen in den Stein der Zinnen. Ihr fauliger Atem ließ Seonis Haar wehen und selbst vor dem Brausen des Feuers war das helle und klare Singen ihres Stachelflegels zu hören.

„Er muss bezwungen werden!“ rief Seelah und riss ihr Schwert hoch. „Verbannt zurück in die Hölle, die es gebar, bevor ihr Übel sich in dieser Welt festsetzen kann.“

Seoni sah tief in die milchigen Augen des Teufels, sah im gelben Glühen die leuchtenden Reflexionen der Grausamkeiten, die an diesem Abend verübt worden waren. Sie erschauerte und hob ihren Stecken.

„Wisst ihr”, sagte sie. „Ich werde ihn einfach töten ...“

Prestigeklassen

Prestigeklassen stellen besondere Spezialisierungen dar, die nicht allen Abenteurern zur Verfügung stehen und den Höhepunkt des Trainings auf einem besonderen Gebiet oder einer Disziplin bedeuten. Die hier vorgestellten 8 Prestigeklassen ergänzen jene, die man im Kapitel 11 des *Pathfinder Grundregelwerks* findet. Es liegt in der Verantwortung des SL, ob eine Prestigeklasse fürs Spiel zugelassen wird. Daher muss man sich stets mit ihm abstimmen, bevor man auf eine solche hinarbeitet. Hier eine kurze Zusammenfassung der in diesem Kapitel vorgestellten Prestigeklassen.

Bote des Zorns (BdZ): Ein mutiger wie barbarischer Held, der jenseitige Kräfte nutzt, um die Kriegskunst zu verbessern.

Glaubenskrieger (GlK): Ein Glaubenskämpfer, der die Religion mit der Schneide seines Schwertes verbreitet.

Hüter der Natur (HdN): Ein Meister der Wildnis, der magisch mit einem furchteinflößenden Tiergefährten verbunden ist.

Kriegsherold (KrH): Ein Veteran, dessen meisterhaftes taktisches und Führungsgeschick seine Verbündeten zu größeren Heldentaten anspornt.

Meisterspion (MeS): Ein Meister der Spionage, der auf Verkleidungen und dem schnellen Angriff aus dem Schatten heraus spezialisiert ist.

Mutierter (MuT): Ein Alchemist, dessen Mutagene eine zweite, brutale Persönlichkeit erschaffen.

Standhafter Verteidiger (StV): Ein Meister des Verteidigens bestimmter Gebiete, der um jeden Preis die Stellung hält.

Weltengänger (WeG): Ein Fährtensucher und Wanderer, der in den unwirtlichsten Regionen zuhause ist.

Begriffsdefinitionen

Hier nun einige Erläuterungen zu den hier benutzten Begriffen.

Grundklasse: Eine der elf Basisklassen, die im *Pathfinder Grundregelwerk* als Standard vorgestellt werden.

Basisklasse: Eine Klasse, die von Stufe 1 bis 20 aufsteigt.

Zauberstufe: Die Zauberstufe entspricht normalerweise der Klassenstufe (siehe unten) in einer zauberkundigen Klasse. Einige Prestigeklassen verleihen zusätzliche Zauberstufen auf eine bereits vorhandene Klasse.

Charakterstufe: Die Summe aller Klassenstufen eines Charakters ergibt seine Charakterstufe.

Klassenstufe: Die Stufe eines Charakters in einer bestimmten Klasse.

Stufe: Wird im Text diese Bezeichnung ohne Zusätze verwendet, bezieht sich diese Angabe ausschließlich auf die Stufen in der Prestigeklasse.

Die Prestigeklassen werden wie folgt abgekürzt: Bote des Zorns BdZ; Glaubenskrieger GlK; Hüter der Natur HdN; Kriegsherold KrH; Meisterspion MeS; Mutierter MuT; Standhafter Verteidiger StV; Weltengänger WeG.

Bote des Zorns

Überall in der Wildnis finden sich Krieger, die von den Mächten der Geister durchdrungen werden, die in die jenseitige Welt sehen und hören können, und von dort unermessliche Quellen der Macht anrufen. Sie sind die Auserwählten der Götter und haben in einem normalen Stamm einen Status inne, der fast dem eines Häuptlings oder Schamanen gleichkommt, diesen mitunter auch übertrifft. Boten des Zorns geben ihre Weisheit nach einem Austausch mit den Geistern oder ihre Fähigkeit des Wahrsagens weiter.

Boten des Zorns sind fast ausnahmslos Barbaren/Mystiker, doch einige besitzen auch Stufen in anderen Klassen. Das verbreitetste Mysterium unter den Boten ist das des Krieges, denn die Kriegskunst steht unter den Barbaren in hohem Ansehen. Aber auch die Mystiker anderer Mysterien können den Rang eines Kriegshäuptlings, Ratgebers oder Anführers erlangen. Einige Boten des Zorns bevorzugen die Abgeschiedenheit oder tun sich als wandernde Helden hervor, die zu keinem und allen Stämmen gehören und nur der Stimme ihres jenseitigen Führers folgen, nicht den Anordnungen eines Häuptlings oder Stammesrates. Wenngleich von letzteren mit Misstrauen bedacht, sind diese Wanderer von den Barbaren sehr verehrt, gelten sie doch als Personifikation der Stärke, Tugend und Kraft des freien Volkes, die niemandem außer dem Himmel über ihnen, der Erde unter ihnen und den innewohnenden Geistern etwas schuldig sind.

Rolle: Der Bote des Zorns besitzt beachtliche Zauberfähigkeiten, doch dienen diese für gewöhnlich dazu, seine Kampfstärke zu verbessern. Seine kriegerischen Fertigkeiten sind enorm

Tabelle 6-1: Bote des Zorns (BdZ)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+1	+0	+1	+1	Mystischer Barbar, Schutzgeist I	—
2	+2	+1	+1	+1	Mysterium der Schutzgeister, Zorniger Heiler	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
3	+2	+1	+2	+2	Unbeirrbares Zaubern	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
4	+3	+1	+2	+2	Mysterium der Schutzgeister, Zornerfülltes Zaubern (Zauberstufe)	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
5	+3	+2	+3	+3	Schutzgeist II	—
6	+4	+2	+3	+3	Mysterium der Schutzgeister, Verlängerter Kampfrausch	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
7	+5	+2	+4	+4	Zornerfülltes Zaubern (SG des RW)	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
8	+6	+3	+4	+4	Mysterium der Schutzgeister, Zorniger Zauberkundiger	—
9	+6	+3	+5	+5	Schutzgeist III	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
10	+7	+3	+5	+5	Mysterium der Schutzgeister, Stärkerer Kampfrausch	göttliche Zauber wie Grundklasse +1

und die Fähigkeiten, jeden Kampf durchzustehen und seinen Kampfrausch zu übernatürlichen Kräften zu formen, verleiht ihm unerwartete Kräfte und eine Anpassungsfähigkeit, die es ihm gestattet, nahezu jede Herausforderung zu überwinden.

Gesinnung: Boten des Zorns können jeder Gesinnung angehören, die nicht Rechtschaffen ist. Chaotische Gesinnungen sind häufiger, da sie jener der Barbarenstämme entsprechen, aus denen die Boten entstammen. Wandernde Boten sind zumeist Chaotisch, leben abseits aller Stämme und deren Stammeshierarchien ihrer Vorfahren, wenn sie das Leben eines Abenteurers aufnehmen.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Bote des Zorns zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Grund-Angriffsbonus: +5.

Fertigkeiten: Wissen (Religion) 5 Ränge.

Zauber: Muss die Fähigkeit besitzen, göttliche Zauber des 1. Grades zu wirken.

Speziell: Klassenmerkmal Mystikerfluch, Kampfrauschkraft Klarer Augenblick.



Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Boten des Zorns und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Einschüchtern (CH), Heilkunde (WE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Schwimmen (ST), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Boten des Zorns.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Bote des Zorns ist nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag: Auf den angegebenen Stufen erhält der Bote des Zorns 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. Er erhält jedoch keine weiteren Vorteile dieser anderen Klasse außer der Anzahl der Zauber pro Tag, der ihm (als spontanem Zauberwirker) bekannten Zauber und der angestiegenen Zauberstufe. Besaß er zuvor mehr als eine Klasse die göttliche Zauber wirken konnte, muss er sich jeweils beim Stufenaufstieg entscheiden, welche eine neue Zauberstufe erhält, um so die neue Anzahl der Zauber pro Tag zu ermitteln.

Mystischer Barbar: Die Klassenstufen eines Boten des Zorns sind mit denen des Barbaren bei der Bestimmung seiner Kampfrauschkräfte, und mit den Klassenstufen als Mystiker für die Effekte der Offenbarungen des Mystikers und seinem Mystikerfluch kumulativ. Dies gibt ihm aber keine zusätzlichen Fähigkeiten.

Schutzgeist I (AF): Jeder Bote des Zorns verfügt über einen geisterhaften Führer. Dieses körperlose Phantom spricht im Geiste zu ihm , wacht über ihn und verleiht ihm Stärke und Weisheit. Wann immer ein Bote in den Kampfrausch verfällt, erhält er durch seinen Schutzgeist einmalig den Vorteil des Zaubers *Göttliche Führung*. Der Bonus daraus kann während des Kampfrausches nach freier Wahl verwendet werden. Zudem gewährt der Schutzgeist dem Boten die Anwendung der Zauber *Geisterhaftes Geräusch*, *Magierhand* und *Tanzende Lichter* als zauberähnliche Fähigkeiten, jeweils einmal pro Tag (die Zauberstufe entspricht der Stufe als Bote des Zorns). Die SG der

Rettungswürfe basieren auf Charisma.

Mysterium der Schutzgeister: Beginnend mit der 2. Stufe sowie jede folgende gerade Stufe, erlernt der Bote des Zorns einen zusätzlichen Zauber von seinem Schutzgeist. Diese Zauber erhält er zusätzlich zu der in Tabelle 2–6: Dem Mystiker bekannte Zauber aufgeführten Anzahl. Wie auch die anderen Zauber aus einem Mysterium kann er diese auf höheren Stufen nicht gegen andere Zauber austauschen. Der Bote muss in der Lage sein, den entsprechenden Grad des Zaubers zu wirken, um einen Zauber dieses Grades von seinem Schutzgeist zu erlernen. Der Bote behandelt den Zauber als einen Mystikerzauber des jeweils angegebenen Grades. Ihm stehen die folgenden Zauber zur Auswahl (Grad): *Arkanes Auge* (4.), *Geisterhand* (2.), *Hilfreiche Hand* (2.), *Mit Toten sprechen* (3.), *Schattenreise* (6.), *Traum* (5.), *Unauffälliger Diener* (1.), *Unsichtbares sehen* (2.), *Vision* (7.), *Vorahnung* (2.), *Waffe des Glaubens* (2.), *Weg finden* (6.), *Weissagung* (4.), *Windgeflüster* (2.)

Zorniger Heiler (ÜF): Ab der 2. Stufe ist ein Bote des Zorns in der Lage, während des Kampfrausches auf sich selbst Heilzauber zu wirken, ohne die Kampfrauschkraft Klarer Augenblick einsetzen zu müssen.

Unbeirrbares Zaubern (AF): Ab der 3. Stufe kann ein Bote des Zorns seinen Konstitutionsbonus (so vorhanden) auf seine Konzentrationswürfe addieren.

Zornerfülltes Zaubern (ÜF): Beginnend mit der 4. Stufe werden die Zauber eines Boten des Zorns stärker, sobald er sich im Kampfrausch befindet. Verwendet er die Fähigkeit Klarer Augenblick, fügt er seine Stufen als Barbar zu seiner Zauberstufe hinzu. Ab der 7. Stufe addiert er während des Kampfrausches zudem seinen Konstitutionsbonus auf den SG der Rettungswürfe gegen seine Zauber.

Schutzgeist II (ZF): Ab der 5. Stufe steigt der Kompetenzbonus, der dem Boten des Zorns durch die *Göttliche Führung* des Schutzgeistes verliehen wird, auf die Hälfte seiner Klassenstufe als Bote des Zorns an, wenn er gegen Externare, Feenwesen, körperlose Wesen oder Untote kämpft. Als Schnelle Aktion kann ein Bote eine Runde des Kampfrausches dafür verbrauchen (unabhängig davon, ob er sich im Kampfrausch befindet oder nicht), um seiner Rüstung oder seinen Waffen für die Dauer einer Runde die Fähigkeit der *Geisterhaften Berührung* zu verleihen. Dieser Effekt endet auch, sobald der Gegenstand nicht länger im Besitz des Boten ist.

Verlängerter Kampfrausch (ÜF): Beginnend mit der 6. Stufe kann ein Bote des Zorns im Rahmen einer Freien Aktion einen ungenutzten Zauberplatz opfern und dadurch seinen Kampfrausch verlängern. Die zusätzliche Anzahl der Runden für den Kampfrausch entspricht dem Grad des Zauberplatzes, der geopfert wurde.

Zorniger Zauberkundiger (ÜF): Ab der 8. Stufe ist ein Bote des Zorns in der Lage, während des Kampfrausches auf sich Zauber mit der Reichweite Persönlich zu wirken, ohne die Kampfrauschkraft Klarer Augenblick einsetzen zu müssen.

Schutzgeist III (ZF): Ab der 9. Stufe steigt der Kompetenzbonus, der dem Boten des Zorns durch die *Göttliche Führung* des Schutzgeistes auf die Höhe seiner Klassenstufe als Bote des Zorns an, wenn er gegen Externare, Feenwesen, körperlose Wesen oder Untote kämpft. Um seiner Rüstung oder seinen Waffen die Fähigkeit der *Geisterhaften Berührung* zu verleihen, benötigt er nur noch eine Augenblickliche Aktion.

Stärkerer Kampfrausch (AF): Ab der 10. Stufe erhöht sich der Moralbonus, den ein Bote des Zorns während eines Kampfrausches auf Stärke und Konstitution erhält, auf +6. Der Moralbonus auf seine Willenswürfe erhöht sich auf +3.

Glaubenskrieger

In den Reihen vieler Religionen finden sich Orden militanter Anhänger, seien es heilige Ritter oder finstere Krieger, die Willens sind, ihr Leben und ihre unsterblichen Seelen ihrem Glauben zu opfern. Sie sind Vorbilder in der Schlacht, die das Gebet gegen den Stahl eintauschen. Diese Frauen und Männer durchströmt die göttliche Macht. Sie geben ihr Blut mit Freuden, wenn es den höheren Zielen ihrer Gottheit dient oder wenn Ketzer, Ungläubige und Feinde des Glaubens gerichtet werden müssen.

Glaubenskrieger sind für gewöhnlich Kleriker oder Kämpfer/Kleriker, obgleich sich auch viele Paladine (und auch Paladin/Kleriker) zu dieser Klasse hingezogen fühlen. In jedem Fall bietet die Klasse eine Möglichkeit zur weiteren Veredlung ihrer kriegerischen Fähigkeiten wie auch ihrer sakralen Verbindung zu ihrer Gottheit.

Rolle: Glaubenskrieger besitzen umfangreiche Zauberkräfte, die jedoch nicht so ausgeprägt sind, wie die eines fokussierten Klerikers oder Paladins. Seine kämpferischen Fähigkeiten sind beachtlich, seine Heilkräfte erstaunlich und insofern jemand dieselben religiösen Ansichten wie der Glaubenskrieger vertritt, findet man in ihm einen treuen Verbündeten.

Gesinnung: Obgleich Rechtschaffene Glaubenskrieger etwas häufiger anzutreffen sind, können sie jeder Gesinnung angehören.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Glaubenskrieger zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Grund-Angriffsbonus: +5.

Talente: Element fokussieren oder Gesinnung fokussieren.

Fertigkeiten: Wissen (Religion) 5 Ränge.

Zauber: Muss die Fähigkeit besitzen, göttliche Zauber des 1. Grades zu wirken.

Speziell: Klassenmerkmal Energie fokussieren.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Glaubenskriegers und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Einschüchtern (CH), Heilkunde (WE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Religion), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Glaubenskriegers.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Glaubenskrieger ist im Umgang mit allen einfachen, allen Kriegswaffen und Rüstungen sowie allen Schilden (außer Turmschilden) geübt.

Zauber pro Tag: Auf den angegebenen Stufen erhält der Glaubenskrieger so viele neue Zauber pro Tag, als wäre er eine Stufe in der göttlichen zauberkundigen Klasse aufgestiegen, zu

der er gehörte, bevor er diese Prestigeklasse gewählt hat. Er erhält jedoch keine weiteren Vorteile dieser anderen Klasse außer der Anzahl der Zauber pro Tag, der ihm bekannten Zauber und der angestiegenen Zauberstufe. Besaß er zuvor mehr als eine Klasse die göttliche Zauber wirken konnte, muss er sich jeweils beim Stufenaufstieg entscheiden, welche eine neue Zauberstufe erhält, um so die neue Anzahl der Zauber pro Tag zu ermitteln.

Energie fokussieren (ÜF): Die Klassenstufen des Glaubenskriegers sind kumulativ mit denen aller anderen Klassen, die über die Fähigkeit Energie fokussieren verfügen.

Schild des Glaubenskriegers (ÜF): Ein Glaubenskrieger kann im Rahmen einer Standard-Aktion durch den Einsatz von Energie fokussieren diese Energien in einen Schild leiten, den er trägt. Dieser erhält einen göttlichen (bei positiver Energie) oder unheiligen (bei negativer Energie) Bonus auf seine Rüstungsklasse, welcher der Anzahl der Würfel für Energie fokussieren des Glaubenskriegers entspricht. Der Bonus bleibt für 24 Stunden bestehen, oder bis der Glaubenskrieger im Kampf getroffen wird, je nachdem was zuerst eintrifft. Der Schild gibt diesen Bonus ausschließlich dem Glaubenskrieger, der den Schild dafür allerdings nicht durchgehend halten muss, um die Wirkung aufrecht zu erhalten.

Stigmata (ÜF): Ein Glaubenskrieger gibt sein Blut gerne im Dienste seines Glaubens und trägt daher rituelle Wunden, die seinem Glauben entsprechen. Er kann den Fluss des Blutes mit einem einfachen Willensakt im Rahmen einer Standard-Aktion beginnen oder enden lassen. Beginnend mit Stufe 6 wird dafür nur noch eine Bewegungsaktion, ab Stufe 10 eine Augenblickliche Aktion benötigt. Ein Stigma zu aktivieren verursacht beim Charakter Blutungsschaden in Höhe der Hälfte der Klassenstufen als Glaubenskrieger, der nicht durch Heilmagie gestoppt werden kann. Während die Stigmata bluten, erhält der Streiter einen heiligen (falls er positive Energien fokussiert) oder unheiligen (falls er negative Energien fokussiert) Bonus entsprechend der Hälfte seiner Klassenstufe als Glaubenskrieger. Wenn der Glaubenskrieger ein Stigma aktiviert, entscheidet er, ob der Bonus für Angriffs- oder Schadenswürfe, seine Rüstungsklasse, Würfe auf seine Zauberstufe oder Rettungswürfe verwendet wird. Um diese Auswahl zu ändern, muss der Glaubenskrieger ein Stigma deaktivieren und anschließend wieder aktivieren.

Während sein Stigma blutet, kann der Glaubenskrieger Blut saugen und Blutungsschaden anderer Herkunft ignorieren und ist außerdem in der Lage *Ausbluten* und *Stabilisieren* beliebig oft im Rahmen einer Standard-Aktion anwenden zu können.

Glaubensheilung (ÜF): Beginnend mit der 3. Stufe sind alle Zauber der Kategorie *Wunden heilen* verstärkt, als ob das Talent Zauber verstärken angewendet worden wäre, wenn der Glaubenskrieger diese Zauber auf sich wirkt. Die Zauber benötigen jedoch keinen höheren Zaubergrad oder einen längeren Zeitaufwand. Wendet der Glaubenskrieger einen Heilzauber auf sich selbst an, der ansonsten mehrere Kreaturen zum Ziel haben kann, wirkt die Verstärkung des Zaubers nur auf den Glaubenskrieger. Beginnend mit der 8. Stufe werden diese Zauber nicht länger als verstärkt, sondern als maximiert behandelt.

Göttlicher Zorn (ZF): Ab der 4. Stufe ist ein Glaubenskrieger in der Lage, bei einem bestätigten Kritischen Treffer einen vorbereiteten Zauber des 1. Grades oder einen offenen Zauberplatz des 1. Grades zu opfern, um im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion *Unheil* auf sein Ziel zu wirken (die Zauberstufe entspricht der des Glaubenskriegers). Der SG des Rettungswurfes steigt um +2, wenn die Waffe einen Multiplikator für Kritische Treffer von x3 besitzt, um +4 bei einem Multiplikator von x4. Der Glaubenskrieger kann diesen Angriff auch als Antwort einsetzen, wenn er selbst kritisch getroffen wird, selbst wenn dieser Angriff ihn tötet oder handlungsunfähig werden lässt.

Feuriges Blut (ÜF): Beginnend mit der 5. Stufe kann der Glaubenskrieger das Blut eines aktiven Stigmas seine Waffe hinunterlaufen lassen, wo sie wie flüssige heilige oder unheilige Energie wirkt. Nutzt er während eines Angriffs die Fähigkeit Fokussiertes Niederstrecken, erhöht sich der Schaden um



Tabelle 6-2: Glaubenskrieger (GLK)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+1	+0	+1	+1	Energie fokussieren, Schild des Glaubenskriegers	—
2	+2	+1	+1	+1	Stigmata	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
3	+3	+1	+2	+2	Glaubensheilung (verstärken)	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
4	+4	+1	+2	+2	Göttlicher Zorn	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
5	+5	+2	+3	+3	Feuriges Blut, Fokussiertes Niederstrecken	—
6	+6	+2	+3	+3	Vielfältiges Fokussieren	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
7	+7	+2	+4	+4	Göttliches Urteil	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
8	+8	+3	+4	+4	Glaubens heilung (maximieren)	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
9	+9	+3	+5	+5	Blutschauer	—
10	+10	+3	+5	+5	Göttliche Vergeltung	göttliche Zauber wie Grundklasse +1

1W6 Schadenspunkte und, falls dem Gegner ein Rettungswurf misslingt, wird dieser als kränkelnd behandelt und erleidet weitere 1W6 Punkte Blutungsschaden zu Beginn jeder seiner weiteren Runden. Das Opfer kann jede Runde einen neuen Rettungswurf ablegen, um den Zustand und den Blutungsschaden zu beenden.

Fokussiertes Niederstrecken: Auf der 5. Stufe erhält der Glaubenskrieger Fokussiertes Niederstrecken als Bonustalent.

Vielfältiges Fokussieren (ÜF): Beginnend ab der 6. Stufe kann ein Glaubenskrieger bei Bedarf seine fokussierte Energie zu einem Kegel von 9 m oder einer Linie von 36 m formen.

Göttliches Urteil (ZF): Beginnend mit der 7. Stufe kann ein Glaubenskrieger, der eine Kreatur während eines Nahkampfangriffs auf –1 oder weniger Trefferpunkte reduziert hat, einen vorbereiteten Zauber des 2. Grades oder einen freien Zauberplatz des 2. Grades opfern, um im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion *Totenglocke* auf den Gegner zu wirken (Zauberstufe entspricht der des Glaubenskriegers). Da der Glaubenskrieger hier ein göttliches Urteil fällt, gilt dies nicht als böse Handlung. Der SG des Rettungswurfes steigt um +2, wenn die Waffe einen Multiplikator für Kritische Treffer von x3 besitzt, um +4 bei einem Multiplikator von x4.

Blutschauer (ÜF): Ab der 9. Stufe wird die schädliche fokussierte Energie eines Glaubenskriegers, dessen Stigmata bluten, von einer Explosion heiliger oder unheiliger Energien begleitet, welche den Schaden um 1W6 Punkte erhöhen. Misslingt den betroffenen Kreaturen der Rettungswurf, gelten sie als kränkelnd und erleiden jede weitere Runde zusätzlich 1W6 Punkte Blutungsschaden. Das Opfer kann jede Runde einen neuen Rettungswurf ablegen, um den Zustand und den Blutungsschaden zu beenden.

Göttliche Vergeltung (ZF): Ab der 10. Stufe ist ein Glaubenskrieger in der Lage, bei einem bestätigten Kritischen Treffer einen vorbereiteten Zauber des 3. Grades oder einen freien Zauberplatz des 3. Grades opfern, um im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion *Fluch* auf den Gegner zu wirken (die Zauberstufe entspricht der des Glaubenskriegers). Der SG des Rettungswurfes steigt um +2, wenn die Waffe einen Multiplikator für Kritische Treffer von x3 besitzt, um +4 bei einem Multiplikator von x4. Der Streiter kann diesen Angriff auch als Antwort verwenden, wenn er selbst kritisch getroffen wird, selbst wenn dieser Angriff ihn tötet oder handlungsunfähig werden lässt.

Hüter der Natur

Die Hüter der Natur sind Wächter über die wilden Gegenden der Welt, exzellente Jäger und Forscher, hochbegabt darin, sich zwischen den nicht-menschlichen Lebewesen der Wildnis zurechtzufinden. Sie freunden sich mit den Bestien dieser Welt an und wählen sie als Gefährten, weshalb einige die Hüter auch als „Herren der Bestien" bezeichnen. Doch sind Hüter der Natur weit mehr als nur Bezähmer wilder Tiere. Sie meistern die schonungslose Realität der Naturgewalten und bedienen sich der Werkzeuge und Waffen, welche sich ihnen darbieten, sind aber dennoch mehr als reine Überlebenskünstler.

Hüter der Natur sind zumeist Druiden oder Druiden/Waldläufer, Waldläufer/Kleriker, die über die Domäne Tiere verfügen, oder hochstufige Waldläufer mit oder ohne Stufen in einer anderen Klasse, welche diese Prestigeklasse wählen.

Rolle: Ein Hüter der Natur ist ein Meister der Wildnis und kann seine Kräfte am besten in jenen Geländearten entfalten, die er eingehend erforscht hat. Er formt mit seinem Tiergefährten einen schlagkräftigen Bund, zusammen sind sie exzellente Fährtensucher und vielseitige Kämpfer, die ihre Fähigkeiten glänzend mit Zaubern ergänzen können, um so nahezu jede Aufgabe übernehmen zu können.

Gesinnung: Hüter der Natur tendieren zu nicht-bösen Gesinnungen, da viele diesen Weg aufgrund eines Verlangens nach Hilfe für und dem Schutz von anderen beschreiten. Mitunter kann man aber auch böse Hüter antreffen, welche die rauen Gewalten der Wildnis ihren Feinden entgegenschicken oder die Orte der Natur bewachen, welche von bösen Feenwesen verunreinigt wurden.

Trefferwürfel: W8

Voraussetzungen

Um ein Hüter der Natur zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Grund-Angriffsbonus: +4.

Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen 5 Ränge, Überlebenskunst 5 Ränge, Wissen (Geographie) 5 Ränge, Wissen (Natur) 5 Ränge.

Zauber: Muss die Fähigkeit besitzen, göttliche Zauber des 2. Grades zu wirken.

Speziell: Klassenmerkmale Tierempathie, Tiergefährte* und Bevorzugtes Gelände.

* Für diese Prestigeklasse gilt das Gebundene Reittier eines Mystikers der Natur auch als Klassenmerkmal Tiergefährte.

Tabelle 6-3: Hüter der Natur (HdN)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1	+0	+0	+1	+1	Bund des Tiergefährten, Naturempathie	—
2	+1	+1	+1	+1	Mystischer Einklang, Wildnis durchqueren	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
3	+2	+1	+2	+2	Sprache der Tiere	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
4	+3	+1	+2	+2	Silbermantel	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
5	+3	+2	+3	+3	Bevorzugtes Gelände, Überlebenskünstler	—
6	+4	+2	+3	+3	Holz schmieden	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
7	+5	+2	+4	+4	Bund der Reise, Sprache der Pflanzen	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
8	+6	+3	+4	+4	Eisenmantel	göttliche Zauber wie Grundklasse +1
9	+6	+3	+5	+5	Behütetes Gebiet	—
10	+7	+3	+5	+5	Bevorzugtes Gelände, Ewiger Bund	göttliche Zauber wie Grundklasse +1

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Hüters der Natur und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Heilkunde (WE), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Schwimmen (ST), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Geographie) (IN), Wissen (Natur) (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.



Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Hüters der Natur.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Hüter der Natur ist nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag: Auf den angegebenen Stufen erhält der Hüter der Natur 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. Er erhält jedoch keine weiteren Vorteile dieser anderen Klasse außer der Anzahl der Zauber pro Tag, der ihm (als spontanem Zauberwirker) bekannten Zauber und der angestiegenen Zauberstufe. Besaß er zuvor mehr als eine Klasse, die göttliche Zauber wirken konnte, muss er sich jeweils beim Stufenaufstieg entscheiden, welche Klasse eine neue Zauberstufe erhält, um so die neue Anzahl der Zauber pro Tag zu ermitteln.

Bund des Tiergefährten (AF): Die Stufen eines Hüter der Natur sind mit anderen Klassen, die einen Tiergefährten gewähren, dahingehend kumulativ, wenn es um die Bestimmung der Fähigkeiten des Tiergefährten geht. Der Hüter und sein Tiergefährte haben eine empathische Verbindung, welche der des Magiers und dessen Vertrauten entspricht. Beginnend mit der 5. Stufe erhält der Gefährte dieselben Vorteile, die ein Hüter erlangt, wenn dieser sich in seinem Bevorzugten Gelände aufhält.

Naturempathie (AF): Hinsichtlich der Fähigkeit Tierempathie sind die Stufen der Prestigeklasse mit allen Klassen kumulativ, welche Tierempathie verleihen. Befindet sich der Hüter in einem Bevorzugten Gelände, erhält er den Bonus daraus auch auf seine Würfe für Tierempathie. Er kann Tierempathie auch dazu verwenden, nicht die Einstellung eines Tier oder eine magische Bestie zu verbessern (Entsprechung: Diplomatie), sondern dieses zu demoralisieren (Entsprechung: Einschüchtern).

Beginnend mit der 4. Stufe erleidet der Hüter keine Abzüge auf Tierempathie, wenn er versucht magische Bestien zu beeinflussen

oder zu demoralisieren. Ab der 7. Stufe kann er Tierempathie gegen Ungeziefer einsetzen (unabhängig davon, ob diese geistlos oder eine Intelligenz von 1 oder 2 besitzen). Ab der 10. Stufe kann der Hüter Tierempathie auch gegen Pflanzen benutzen (unabhängig davon, ob diese geistlos oder eine Intelligenz von 1 oder 2 besitzen).

Mystischer Einklang (ÜF): Befindet sich ein Hüter der Natur in seinem Bevorzugten Gelände, kann er beginnend mit der 2. Stufe einen Verständnisbonus in Höhe des halben Bonus, den er für sein Bevorzugtes Gelände erhält, auf seine RK anrechnen. Er verliert diesen Bonus, wenn er hilflos oder bewegungsunfähig ist.

Wildnis durchqueren (AF): Beginnend mit der 2. Stufe erlangt der Hüter und sein Tiergefährte die Fähigkeit, sich so durch natürliche Gefahren (z.B. Eis, Geröll, lockerer Sand, Schnee, Sümpfe und dergleichen) seines Bevorzugten Geländes ungehindert und schadlos zu bewegen, als besäße er dafür die Fähigkeit Unterholz durchqueren (angewendet auf nicht-pflanzliche Gefahren des Geländes). Ist ein Gelände mit magisch hervorgerufenen Gefahren versehen worden, welche die Bewegung behindern, betreffen diese den Hüter nach wie vor.

Sprache der Tiere (ZF): Beginnend mit der 3. Stufe kann ein Hüter der Natur in seinem Bevorzugten Gelände beliebig oft *Mit Tieren sprechen* anwenden. Außerhalb davon kann er diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen. Die Zauberstufe entspricht der Klassenstufe als Hüter der Natur.

Silbermantel (ÜF): Ab der 4. Stufe ist sowohl der Tiergefährte des Hüters, als auch alle Kreaturen, die er mit Hilfe von *Verbündeten der Natur herbeizaubern* ruft mit einer SR/Silber geschützt, die der Klassenstufe als Hüter der Natur entspricht. Zudem gelten alle ihre natürlichen Angriffe in Bezug auf die Überwindung einer SR als silbern.

Bevorzugtes Gelände (AF): Auf der 5. und 10. Stufe kann sich der Hüter ein weiteres Bevorzugtes Gelände aussuchen. Diese Fähigkeit entspricht der des Waldläufers und ist mit dieser kumulativ.

Überlebenskünstler (AF): Der Hüter erleidet ab der 5. Stufe keine Abzüge beim Benutzen von improvisierten Waffen oder Werkzeugen. Auf der 10. Stufe kann ein Hüter, der eine improvisierte Waffe oder ein derartiges Werkzeug eine Minute lang studiert und abändert, dies anschließend so benutzen, als besäße es die Qualität Meisterarbeit.

Holz schmieden (ZF): Ab der 6. Stufe ist ein Hüter in der Lage, einen hölzernen Gegenstand herstellen, den er anschließend mit beispielloser Fertigkeit benutzen kann. Einmal pro Tag kann er *Holz formen* als zauberähnliche Fähigkeit benutzen, wobei die Zauberstufe der des Hüters der Natur entspricht. In seinen Händen werden die so hergestellten Gegenstände behandelt, als wären sie von der Qualität Meisterarbeit und mit dem Zauber *Eisenholz* gefertigt. In den Händen eines anderen sind sie lediglich hölzerne Gegenstände des entsprechenden Typs. Benutzt ein Hüter diese Fähigkeit, um Rüstungen oder Waffen herzustellen, kann er sie so als magische Gegenstände herstellen, als besäße er das Talent Magische Waffen und Rüstungen herstellen. Sie gelten in den Händen anderer als magische Holzgegenstände, als Eisenholzgegenstände in den Händen des Hüters.

Bund der Reise (ÜF): Beginnend mit der 7. Stufe genießt der Tiergefährte die selben Vorteile von Reisezaubern (z.B. *Hölzerner Weg* oder *Pflanzentor*), als auch Gestaltwechsel- und ähnlichen Zaubern (inklusive *Baum*), wenn sie vom Hüter von der Zauberliste des Druiden und Waldläufers gewirkt werden. Der Tiergefährte zählt dabei als Teil des Hüters oder als ein Gegenstand ohne Gewicht, je nachdem, was für den Hüter vorteilhafter ist.

Sprache der Pflanzen (ZF): Ebenfalls auf der 7. Stufe erlangt der Hüter die zauberähnliche Fähigkeit, in seinem Bevorzugten Gelände beliebig oft *Mit Pflanzen sprechen* zu wirken. Außerhalb davon kann er diese Fähigkeit einmal pro Tag einsetzen (die Zauberstufe entspricht seiner Klassenstufe als Hüter der Natur).

Eisenmantel (ÜF): Auf der 8. Stufe kann ein Hüter seinem Tiergefährten, als auch allen mit *Verbündeten der Natur herbeizaubern* gerufenen Kreaturen eine SR/Kaltes Eisen in Höhe seiner Klassenstufe gewähren. Zudem gelten alle ihre natürlichen Angriffe in Bezug auf die Überwindung einer SR als Kaltes Eisen. Diese Fähigkeit ist nicht mit Silbermantel kumulativ und der Hüter muss sich vor dem Herbeirufen entscheiden, welche der beiden Fähigkeiten zutreffen soll. Bei seinem Tiergefährten kann er die Fähigkeiten austauschen, indem er eine Stunde in Gebet und Meditation zubringt, während der Tiergefährte sich innerhalb von 30 m bei ihm aufhalten muss.

Behütetes Gebiet (ÜF): Ab der 9. Stufe kann ein Hüter der Natur ein bestimmtes Areal als sein Behütetes Gebiet festlegen. Anschließend kann er dieses als Bevorzugtes Gelände behandeln oder seine Boni verbessern, wenn es schon in einem Bevorzugten Gelände ist. Das Gebiet darf nicht größer als 2,5 Quadratkilometer sein und der Hüter muss 24 Stunden damit zubringen, es genauestens zu studieren. Dieses Studium verleiht ihm einen Bonus für das Bevorzugte Gelände von +2, der mit jedem Bonus für Bevorzugtes Gelände für dieses Areal kumulativ ist (wenn dieses Gebiet z.B. im von ihm gewählten Bevorzugte Gelände Wald liegt). In diesem Gebiet kann er zudem eine Kreaturenart als Erzfeind auswählen und erhält gegen diese Kreaturen einen Erzfeind-Bonus von +2, der mit jedem Erzfeindbonus den er bereits gegen diese Kreaturen besitzt kumulativ ist. Können Verbündete des Hüters diesen sehen und hören, erhalten sie einen Bonus auf ihre Initiative, der der Hälfte des Bonus des Hüters der Natur für dieses Gelände entspricht.

Der Hüter der Natur kann eine Anzahl von Behüteten Gebieten besitzen, die der Höhe seines Weisheitsbonus entsprechen (mindestens 1). Hat er die maximale Anzahl an Behüteten Gebieten erreicht, kann er ein neues Gebiet auswählen, indem er ein existierendes aufgibt und für das neue das entsprechende Ritual durchführt.

Ewiger Bund (ÜF): Auf der 10. Stufe ist der Bund des Hüters mit seinem Tiergefährten so stark, dass er selbst Entfernungen und den Tod überwindet. Der Moralbonus der Fähigkeit Hingabe des Tiergefährten verbessert sich auf +8 in Bezug auf Willenswürfe gegen Verzauberungen und Verzauberungseffekte. Der Hüter kann ein Mal pro Tag seinen Tiergefährten so ausspähen, als würde er den Zauber *Ausspähung* anwenden, ohne dass er dafür einen Fokus jedweder Art benötigt. Er kann das Gebiet um den Tiergefährten betrachten oder durch dessen Augen sehen. Falls der Tiergefährte stirbt, kann er diesen durch ein 8-stündiges Ritual entsprechend dem Zauber *Tote beleben* wieder zum Leben erwecken, verbraucht dabei aber weder Materialkomponenten, noch erhält der Tiergefährte durch die Qualen eine negative Stufe.

Kriegsherold

In jeder Armee findet man Anführer, welche den durchschnittlichen kaltherzigen Söldner, narbenübersäten Veteranen oder runzligen Ausbilder vielleicht nicht im Können mit der Waffe übertreffen, wohl aber in der Fähigkeit, andere zu inspirieren und zu befehligen. Kriegsherolde sind solche Offiziere – sicherlich sind sie fähige Kämpfer, doch haben sie die Kunst andere anzuführen zu wahrer Meisterschaft gebracht und halten diese Fähigkeit ebenso bereit wie ihre Schwerter, denn beides sind Wege zum Sieg. Kriegsherolde nutzen Reserven an Mut, Können, Tapferkeit und Durchhaltewillen, von deren Existenz ihre Gefolgsleute nie etwas geahnt haben, so dass ihre Verbündeten oft feststellen, dass sie im Gefolge des ruhmreichen, wenn auch zuweilen zerfetzten Banners des Kriegsherolds den Sieg erlangt haben.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Kriegsherold zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Grund-Angriffsbonus: +4.

Fertigkeiten: Auftreten (Redekunst) 5 Ränge, Beruf (Soldat) 2 Ränge, Diplomatie 5 Ränge, Einschüchtern 5 Ränge.

Speziell: Klassenmerkmale Herausforderung und Lied des Mutes.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Kriegsherolds und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Beruf (WE), Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Einschüchtern (CH), Handwerk (IN), Heilkunde (WE), Mit Tieren umgehen (CH), Motiv erkennen (WE), Reiten (GE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Adel) (IN), Wissen (Baukunst) (IN), Wissen (Geschichte) (IN), Wissen (Lokales) (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Kriegsherold.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Kriegsherolde sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Ruf des Mutes (AF): Ein Kriegsherold nutzt sein scharfes taktisches Auge und seine entschlossene Urteilsfähigkeit, um andere zum Sieg zu führen sowie seine Meisterschaft darin, Befehle zu geben, um die Situation für sich und seine Verbündeten im Kampf zu verbessern.

Alle Kriegsherolde können den Ruf des Mutes auch einsetzen, um damit auch die Bardenklassenfähigkeit Lied des Mutes anzuwenden. Für das Lied des Mutes werden Stufen als Barde und Kriegsherold addiert, um die Boni zu ermitteln.

Auf der 1. Stufe und dann auf jeder weiteren ungeraden Stufe als Kriegsherold erlernt der Charakter ein neues Befehlssignal. Sofern nicht anders beschrieben, erhalten der Kriegsherold und alle Verbündeten in 18 m Radius, die ihn sehen oder hören können, einen Kompetenzbonus, welcher dem Signalbonus durch den Ruf des Mutes entspricht. Auf der 1. Stufe ist dieser Signalbonus ein Bonus von +1, auf der 4. Stufe steigt der Bonus auf +2, auf der 7. Stufe erhöht sich der Bonus auf +3 und auf der 10. Stufe erreicht der Signalbonus +4. Kommandos mit einem Sternchen (*) haben dieselbe Reichweite, betreffen aber nur eine begrenzte Zahl von Verbündeten (zu denen auch der Kriegsherold selbst gehören kann).

Den Ruf des Mutes einzusetzen erfordert eine Bewegungsaktion. Ab der 5. Stufe kann die Fähigkeit als Schnelle Aktion und ab der 10. Stufe als Augenblickliche Aktion eingesetzt werden. Den Ruf des Mutes aufrechtzuerhalten stellt eine Freie Aktion dar, die nicht unterbrochen werden kann. Die Effekte des Rufes des Mutes enden sofort, wenn der Kriegsherold getötet wird oder anderweitig nicht fähig zum Handeln ist (z.B. wenn er benommen, betäubt oder hilflos ist). Der Kriegsherold kann stets nur ein Befehlssignal gleichzeitig einsetzen. Er kann diese Fähigkeit täglich für eine Anzahl von Runden gleich 4 + CH-Modifikator plus 2 weitere Runden für jede Stufe nach der 1. Stufe einsetzen. Er kann Runden von Bardenauftritt einsetzen, um ein Befehlssignal zu geben, aber nicht umgekehrt. Der Ruf des Mutes ist ein sprachenabhängiger, gedankenbeeinflussender Effekt. Der Kriegsherold kann nicht zugleich den Ruf des Mutes und Bardenauftritt einsetzen (dies verhindert aber keine Fähigkeiten, welche den Ruf des Mutes oder einen Bardenauftritt noch fortwirken oder nachhallen lassen, nachdem der Kriegsherold die Aufrechterhaltung abgebrochen hat).

Angriffssignal: Verbündete erhalten einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe gleich dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes. Verbündete, die einen Sturmangriff ausführen erhöhen ihre Bewegungsrate um 1,50 m mal den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes.

Tabelle 6-4: Kriegsherold (KRH)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+1	+1	Ruf des Mutes (+1, 1. Befehlssignal), Stimme der Autorität, Verbessertes Anführen
2	+2	+1	+1	+1	Erleichtertes Marschieren
3	+3	+1	+2	+2	Ruf des Mutes (2. Befehlssignal)
4	+4	+1	+2	+2	Ruf des Mutes (+2), Lied der Größe
5	+5	+2	+3	+3	Ruf des Mutes (3. Befehlssignal), Banner
6	+6	+2	+3	+3	Gemeinschaftstalent
7	+7	+2	+4	+4	Ruf des Mutes (+3, 4. Befehlssignal), Anspruchsvolle Herausforderung
8	+8	+3	+4	+4	Dauerhaftes Signal
9	+9	+3	+5	+5	Ruf des Mutes (5. Befehlssignal), Signal zum letzten Gefecht
10	+10	+3	+5	+5	Ruf des Mutes (+4), Komplexe Signale

„Bewegt euch!“: Verbündete addieren den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes auf ihre Reflexwürfe und Fertigkeitswürfe auf Akrobatik.

*Deckungssignal**: Eine Anzahl von Verbündeten in Höhe vom Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes erhält die Vorteile des Talents Schnell wie der Wind.

Rückzugssignal: Verbündete erhalten die Vorteile des Talentes Schnell wie der Blitz. Der Kriegsherold muss über das Befehlssignal Deckungssignal verfügen, um dieses Befehlssignal wählen zu können.

Sammelsignal: Verbündeten, die von einem Furchteffekt betroffen sind, steht ein neuer Rettungswurf gegen jeden auf ihnen liegenden Furchteffekt zu, auf diesen neuen Wurf wird ein Bonus gleich dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes addiert.



Signal der Abhärtung: Verbündete erhalten SR/– gleich dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes.

Signal des Beistands: Verbündete addieren den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes auf ihre Bestätigungswürfe bei Kritischen Treffern, Kampfmanöverwürfe und als Ausweichenbonus auf ihre RK gegen Gelegenheitsangriffe, die durch Kampfmanöver provoziert werden.

Signal der Heilung: Eine Anzahl von Verbündeten gleich dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes heilt 1W6 Schadenspunkte. Vergiftete Verbündete darunter können einen neuen Rettungswurf mit einem Bonus gleich dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes ausführen, ein Misslingen hat keine weiteren Folgen, ein Erfolg zählt gegen die erforderlichen Erfolge zur Heilung des Giftes. Diese Heilung basiert nicht auf positiver Energie und kann auch Untote heilen.

Signal der inneren Ruhe: Verbündete addieren den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes auf ihre Willens- und Konzentrationswürfe.

*Signal der Inspiration**: Ein Verbündeter erhält einen Bonus auf seine Zauberstufenwürfe und Konzentrationswürfe in Höhe vom Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes.

*Signal der Klarheit**: Ein Verbündeter, der einem fortdauernden Effekt unterliegt, kann einen neuen Rettungswurf ausführen mit einem Bonus gleich dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes, um den Effekt aufzuheben. Diese Fähigkeit hilft nicht gegen augenblickliche Effekte, Effekte, die wiederholte Rettungswürfe erfordern, um weitere Abzüge zu vermeiden (wie Gifte und Krankheiten), oder Effekte, die gar keine Rettungswürfe gestatten.

Signal zum Standhalten: Verbündete addieren den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes auf ihre KMV und Zähigkeitswürfe.

Signal zur Zusammenarbeit: Verbündete addieren den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes auf Fertigkeits- oder Angriffswürfe, wenn sie jemand anderem helfen. Bei Erfolg erhält der unterstützte Verbündete neben dem regulären Bonus aus Jemand anderem helfen zusätzlich den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes.

Wecksignal: Verbündeten, die erschöpft, ermüdet oder von Schlafeffekten betroffen sind, steht ein neuer Rettungswurf gegen jeden dieser Effekte zu, auf diesen neuen Wurf wird ein Bonus gleich dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes addiert. Schlafende Verbündete erwachen normalerweise, wenn dieses Befehlssignal ertönt.

Zangenangriff: Verbündete addieren den Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes auf ihre Angriffs- und Schadenswürfe, wenn sie jemanden in die Zange nehmen, sowie als Ausweichenbonus auf ihre RK gegen Gelegenheitsangriffe, die durch Bewegung provoziert werden, eingeschlossen Aufstehen aus liegender Position.

Stimme der Autorität (AF): Ein Kriegsherold versteht sich darauf, Anweisungen über den Lärm der Schlacht hinweg zu rufen und seinen Verbündeten Zeichen zu geben, wenn dies nicht möglich ist. Er erhält einen Bonus von +2 bei Würfen auf Diplomatie und Einschüchtern, sofern sein Gegenüber dieselbe Sprache spricht. Ferner erhalten seine Verbündeten einen Bonus gleich seiner Stufe als Kriegsherold bei Würfen auf Motive erkennen und Wahrnehmung, um seine Befehlssignale

zu hören oder seine geheimen Botschaften zu verstehen, die er mittels Bluffen übermittelt. Die Stufe als Kriegsherold addiert sich mit Stufen als Ritter, um den Umfang der Fähigkeit Taktiker des Ritters zu bestimmen.

Verbessertes Anführen (AF): Ein Kriegsherold, der über das Talent Anführen verfügt, addiert seinen Signalbonus auf Ruf des Mutes zum Anführerwert.

Erleichtertes Marschieren (AF): Ab der 2. Stufe können Verbündete des Kriegsherolds innerhalb von 18 m länger Eil- oder Gewaltmärsche über Land durchführen, ohne dabei Nachteile zu erleiden. Das Tempo kann auf diese Weise für eine Anzahl von zusätzlichen Stunden am Tag entsprechend dem Signalbonus des Kriegsherolds auf Ruf des Mutes aufrechterhalten werden.

Lied der Größe (AF): Ab der 4. Stufe kann der Kriegsherold seine Fähigkeit Ruf des Mutes einsetzen, um Lied der Größe zu wirken (wie der gleichnamige Bardenauftritt auf Stufe 9). Diese Fähigkeit wirkt auf der 4. Stufe auf eine Kreatur, auf der 7. Stufe auf zwei Kreaturen und auf der 10. Stufe auf drei Kreaturen.

Banner (AF): Ab der 5. Stufe kann der Kriegsherold eine Standarte entrollen, welche seine Verbündeten inspiriert. Diese Fähigkeit entspricht der gleichnamigen Fähigkeit des Ritters, Stufen als Ritter und als Kriegsherold addieren sich, um die Boni des Banners zu ermitteln.

Gemeinschaftstalent: Auf der 6. Stufe erhält der Kriegsherold ein Gemeinschaftstalent als Bonustalent. Er muss die Voraussetzungen des Talentes erfüllen. Er kann seine Ritterfähigkeit Taktiker im Rahmen einer Bewegungsaktion nutzen, um dieses Talent seinen Verbündeten zugute kommen zu lassen. Sollte er über die Ritterfähigkeit Mächtiger Taktiker verfügen, ist es eine Schnelle Aktion.

Anspruchsvolle Herausforderung (AF): Diese Fähigkeit entspricht der gleichnamigen Fähigkeit, welche ein Ritter auf der 12. Stufe erhält.

Dauerhaftes Signal (AF): Auf der 8. Stufe ist es dem Kriegsherold möglich, seinen Ruf des Muts anhalten zu lassen, selbst wenn er handlungsunfähig ist und es nicht aufrechterhalten kann. Sollte der Spieler sich dafür entscheiden, so halten die Effekte des Befehlssignals für eine Anzahl von Runden entsprechend seines CH-Bonus an (diese Runden zählen gegen die Anzahl an Runden pro Tag). Sollte der Kriegsherold vorsätzlich seinen Ruf des Mutes unterbrechen, so wirkt diese Fähigkeit nicht, sondern nur, wenn er Benommen, Gehalten, Betäubt, Tot oder ähnliches ist und seinen Ruf nicht aufrechterhalten kann. Sollte der Kriegsherold sich von einem handlungsunfähig machenden Zustand erholen, während der Ruf des Mutes noch anhält, kann er ihn mit einer Freien Aktion aufrechterhalten.

Signal zum Letzten Gefecht (AF): Auf der 9. Stufe kann der Kriegsherold Ruf des Mutes nutzen, um sich und seinen Verbündeten innerhalb von 9 m die Vorteile des Talente Unverwüstlich zu gewähren. Betroffene Kreaturen, die bei Bewusstsein sind, erhalten außerdem die Vorteile von Lied des Mutes, falls sich ihre Trefferpunkte im negativen Bereich befinden.

Komplexe Signale (AF): Auf der 10. Stufe kann ein Kriegsherold mehr als ein Befehlssignal gleichzeitig aufrechterhalten. Jedes muss eigenständig gegeben werden und erfordert eigene Unterhaltungskosten. Der Kriegsherold kann auf diese Weise auch dasselbe Befehlssignal, welches nur auf einzelne Ziele wirkt, mehrfach geben und aufrechterhalten. Die Effekte desselben Kommandos addieren sich bei einzelnen Zielen nicht auf, selbst wenn die Boni sich üblicherweise addieren würden (falls z.B. der Kriegsherold zwei Zangenangriffe befiehlt und aufrechterhält, erhalten seine Verbündeten keine doppelten Boni, selbst wenn sich Ausweichboni normalerweise addieren). Der Kriegsherold kann neben dem Ruf des Mutes einen Bardenauftritt aufrechterhalten, der allerdings eigenständig begonnen und aufrechterhalten werden muss.

Meisterspion

Als exzellente Spezialisten der Täuschung verlassen sich Meisterspione eher auf List und Tücke als auf Muskelkraft und Zauberei. Sie sind ebenso Experten darin, sich magischer wie unmagischer Entdeckung zu entziehen, wie sie geistesgegenwärtig improvisieren können. Meisterspione dienen Ländern, ihren eigenen Interessen oder verkaufen ihr Können dem Höchstbietenden, ohne einen Gedanken an länger anhaltende Loyalität zu verschwenden.

Mit ihrem breiten Spektrum an Fertigkeiten sind Barden und Schurken bestens für die Anforderungen der Spionage geeignet. Schurken können leicht in nahezu jede nicht-magische Rolle schlüpfen (obwohl die des gut gerüsteten Kämpfers ihre Klassenfertigkeiten einschränken). Barden sind zudem in der Lage, dem ungeschulten Beobachter ohne weiteres die Rolle eines beliebigen Zauberwirkers vorzugaukeln. Anpassungsfähigkeit und Vielseitigkeit sind in der Spionage die wichtigsten Schlagwörter und erfolgreiche Meisterspione sorgen zudem dafür, dass andere ihre Tarnung vervollständigen, indem sie sie behutsam für ihre eigenen Machenschaften ausnutzen.

Rolle: Meisterspione arbeiten nur selten mit jemandem zusammen, es sei denn, es gehört zur eigenen Tarnung. Die speziellen Fähigkeiten eines Meisterspions würden ihn ironischerweise zu einem perfekten Anführer qualifizieren, doch seine natürliche Veranlagung zur Geheimhaltung drängt ihn aus dieser Rolle. Es ist zu beachten, dass ein Meisterspion, der sich unter Abenteurern aufhält, mitnichten darauf aus ist, diese zu verraten. Bewaffnete Helden geben dem Spion eine ausgezeichnete Tarnung für die eigentliche Mission, unabhängig davon, ob die Abenteurer von dieser Kenntnis haben oder nicht.

Gesinnung: Das Handwerk der Spionage verlangt Disziplin und ein gewisses Maß an moralischer wie ethischer Flexibilität. Daher sind Meisterspione eher Neutral als Rechtschaffen oder Chaotisch.

Trefferwürfel: W8.

Voraussetzungen

Um ein Meisterspion zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Fertigkeiten: Bluffen 7 Ränge, Motiv erkennen 5 Ränge, Verkleiden 7 Ränge, Wahrnehmung 5 Ränge.

Talente: Eiserner Wille, Täuscher.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Meisterspions und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Bluffen (CH), Diplomatie (CH), Entfesse-

lungskunst (GE), Fingerfertigkeit (GE), Heimlichkeit (GE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (IN), Motiv erkennen (WE), Sprachenkunde (IN), Verkleiden (CH), Wahrnehmung (WE), Wissen (alle Wissensfertigkeiten müssen einzeln gesteigert werden) (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Meisterspions.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Meisterspion ist nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Hinterhältiger Angriff (AF): Diese Fähigkeit entspricht exakt der Schurkenfähigkeit gleichen Namens. Der Schaden, der zusätzlich verursacht wird, erhöht sich alle drei Stufen (1., 4., 7. und 10. Stufe). Falls der Meisterspion die Fähigkeit des Hinterhältigen Angriffs aus auch einer anderen Quelle bezieht, sind die Schadensboni kumulativ.

Kunst der Täuschung (AF): Der Meisterspion addiert seine Klassenstufe auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, Motiv erkennen und Verkleiden.

Meister der Verkleidung (AF): Ein Meisterspion kann eine Verkleidung in der Hälfte der normalen Zeit anlegen. Die Abzüge für das Verkleiden als anderes Geschlecht oder Volk, ein anderes Alter oder eine andere Größe reduzieren sich zudem um 1.

Aalglatt (AF): Beginnend mit der 2. Stufe besitzt der Meisterspion die Fähigkeit, wahrheitsfindende Magie zu täuschen. Benutzt jemand diese Art der Magie gegen den Spion, muss ihm ein Wurf auf seine Zauberstufe gegen SG 15 + die Zahl der Prestigeklassenstufen des Spions gelingen (so, als stünde dieser unter dem Einfluss des Zaubers *Redegewandtheit*), oder der Zauber erkennt weder die Lügen des Spions, noch zwingt er ihn, die Wahrheit zu sprechen. Diese Fähigkeit verleiht dem Spion nicht den Bonus auf Bluffen, wie ihn *Redegewandtheit* gewährt.

Gesinnung verbergen (ÜF): Ein Meisterspion ist ab der 2. Stufe in der Lage, die Aura seiner Gesinnung so zu verändern, dass er entsprechende Erkenntniszauber (wie *Böses entdecken*) täuschen kann. Dabei obliegt es ihm, ob er als eine bestimmte oder gar keine Gesinnung erkannt wird. Die Fähigkeit bietet keinen Schutz gegen Zauber oder Effekte, die Schaden gegen eine Gesinnung verursachen. Das Verbergen der Gesinnung ist eine Standard-Aktion und hält so lange an, bis der Spion sie erneut verändert oder beendet.

Magie verbergen (ZF): Ab der 3. Stufe kann der Meisterspion zwei Mal pro Tag *Magische Aura* anwenden, allerdings ausschließlich dafür, einen Gegenstand als nicht-magisch erscheinen zu lassen.

Oberflächliches Wissen (AF): Ein Meisterspion gibt vor, mehr zu wissen, als es der Fall ist. Beginnend mit der 3. Stufe kann er ungeübt Würfe auf Beruf und Wissen ablegen, die zu ihrer angenommenen Identität oder Tarnung gehören. Der Spion behandelt diese Fertigkeiten als geübt und erhält einen Bonus in Höhe der halben Stufe auf diese Würfe. Beispielsweise könnte eine Meisterspionin, die sich als Adlige ausgibt einen ungeübten Wurf auf Wissen (Geschichte) zu ihrem Königreich und Wissen (Adel) hinsichtlich der Adels- und Königsgeschlechter so ablegen, als sei sie darin geübt. Ein Wurf auf Wissen (Natur) zwecks Identifizierung einiger Kräuter steht ihr jedoch nicht zu.

Gedanken verbergen (ÜF): Ein Meisterspion der 4. Stufe ist in der Lage, seine Pläne vor ausspähender Magie geheimzuhalten. Nutzt eine Kreatur *Gedanken wahrnehmen* oder eine ähnliche Art der Magie, um die Gedanken des Spions zu erforschen, kann dieser entscheiden, wie diese oberflächlichen Gedanken erscheinen, während seine wahren Absichten verhüllt bleiben. Diese Fähigkeit bietet keinen Schutz gegen geistesbeeinflussende Angriffe oder ausspähende Magie, die tiefer als nur oberflächlich vordringt.

Schnelles Verkleiden (AF): Beginnend mit der 4. Stufe ist ein Meisterspion in der Lage, eine Verkleidung in nur 2W4 Runden anzulegen, wenn er einen Malus von –10 auf seinen Wurf für Verkleiden hinnimmt. Dieser Malus sinkt auf –5, sobald er Stufe 8 erreicht.

Ausspähung entgehen (ZF): Ab der 5. Stufe kann der Meisterspion gegen ihn angewendete Erkenntnismagie so täuschen, als stünde er unter der Wirkung des Zaubers *Unauffindbarkeit* (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe). Er kann diesen Schutz im Rahmen einer Standard-Aktion beginnen und beenden. Wird der Schutz gebannt, kann der Meisterspion ihn für 1W4 Runden nicht wieder erneuern.

Entschlüpfender Geist (ÜF): Beginnend mit der 5. Stufe ist der Meisterspion in der Lage, sich geistiger Beeinflussung zu entziehen. Diese Fähigkeit entspricht dem Verbesserten Schurkentrick gleichen Namens. Besitzt der Spion die Fähigkeit auch aus einer anderen Klasse, sind diese kumulativ. Er kann sie dennoch nur ein Mal pro Runde anwenden.

Gesinnungstausch (ÜF): Auf der 6. Stufe wächst die Kontrolle, die ein Meisterspion über seine Aura besitzt an. Wenn er eine andere Gesinnung annimmt, kann er entscheiden, ob Zauber und magische Gegenstände ihn so betreffen, als wäre dies seine wahre Gesinnung, was auch helfende oder schädliche Effekte

Tabelle 6-5: Meisterspion (MES)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+0	+1	+1	+0	Kunst der Täuschung, Meister der Verkleidung, Hinterhältiger Angriff +1W6
2	+1	+1	+1	+1	Aalglatt, Gesinnung verbergen
3	+2	+2	+2	+1	Magie verbergen 2/Tag, Oberflächliches Wissen
4	+3	+2	+2	+1	Gedanken verbergen, Hinterhältiger Angriff +2W6, Schnelles Verkleiden
5	+3	+3	+3	+2	Ausspähung entgehen, Entschlüpfender Geist
6	+4	+3	+3	+2	Gesinnungstausch
7	+5	+4	+4	+2	Hinterhältiger Angriff +3W6
8	+6	+4	+4	+3	Todesangriff, Vorgetäuschte Bezauberung
9	+6	+5	+5	+3	Versteckte Gedanken
10	+7	+5	+5	+3	Identitätstausch, Hinterhältiger Angriff +4W6

einschließt. Beispielsweise könnte ein Neutral guter Meisterspion seine Aura zu Rechtschaffen Böse ändern, um ein geschütztes Tor zu passieren, welches alle Kreaturen attackiert, die nicht dieser Gesinnung angehören. Behält er die Gesinnung bei und wird später von *Heiliger Schlag* getroffen, erhält er den Schaden so, als sei er wirklich Böse. Ein Meisterspion kann seine Aura von einer verborgenen Gesinnung (entsprechend der Fähigkeit der 2. Stufe, bei dem alle Effekte die wahre Gesinnung betreffen) zu einer getauschten Aura (entsprechend dieser Fähigkeit, bei dem Effekte die gewählte Gesinnung betreffen) im Rahmen einer Standard-Aktion wechseln. Das Tauschen der Aura ist eine Standard-Aktion und die Fähigkeit hält so lange an, bis der Spion erneut tauscht oder sie beendet.

Todesangriff (AF): Beginnend mit der 8. Stufe ist ein Meisterspion in der Lage, seine Gegner mit einem gezielten Schlag zu paralysieren oder zu töten. Diese Fähigkeit entspricht exakt dem Todesangriff des Assassinen. Besitzt ein Charakter Stufen in einer Klasse, die ebenfalls die Fähigkeit Todesangriff gewährt, sind die Stufen mit der des Meisterspions bei der Berechnung des SG des Todesangriffs kumulativ, selbst wenn er noch nicht die 8. Stufe dieser Prestigeklasse erreicht hat.

Vorgetäuschte Bezauberung (ÜF): Ein Meisterspion ist ab der 8. Stufe in der Lage, einem Gegner vorzutäuschen, dass er bezaubert oder beherrscht wäre. Gelingt dem Charakter der Rettungswurf gegen einen magischen Effekt der anhaltende Kontrolle gewährt (wie z.B. Personen bezaubern, Personen beherrschen oder die Fähigkeit Beherrschung des Vampirs), kann er dem Zauber gestatten, teilweise zu wirken. Dem Zauberwirker gegenüber erscheint der Spion so, als wäre ihm der Rettungswurf misslungen, doch ist der Spion keineswegs gezwungen, dessen Befehle zu befolgen. Der Meisterspion kann die Wirkung eines getäuschten Zaubers im Rahmen einer Standard-Aktion abschütteln. Die Fähigkeit kann genutzt werden, wenn dem Meisterspion ein Folgewurf gegen einen anhaltenden Effekt gelingt, wie ihn zum Beispiel die Fähigkeit Entschlüpfender Geist gewährt.

Versteckte Gedanken (ZF): Beginnend mit der 9. Stufe erhält ein Meisterspion die Vorteile eines permanenten *Gedankenleere*-Zaubers (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe). Der Spion kann diesen Schutz im Rahmen einer Standard-Aktion unterbrechen oder erneuern. Wird der Schutz gebannt, kann der Meisterspion ihn für 1W4 Runden nicht wieder erneuern.

Identitätstausch (ÜF): Die höchste Fähigkeit des Meisterspions ist die gänzliche Übernahme einer anderen Identität, die er zu seiner eigenen macht. Im Rahmen einer Vollen Aktion kann der Spion eine hilflose Kreatur berühren und seine Aura mit der des Zieles vertauschen. Dies verwirrt Erkenntniszauber und –effekte, selbst jene die so mächtig wie *Aufspüren* sind. Das berührte Ziel erscheint dabei so, als sei es der Meisterspion. Götter und ähnlich mächtige Wesen werden dadurch allerdings nicht getäuscht. Die Übernahme der Identität dauert so lange an, bis der Meisterspion sie beendet (Standard-Aktion) oder bei einer anderen Kreatur benutzt.



Mutierter

Wenn Alchemisten leichtfertig Mutagene nutzen, um sich in mächtige, muskelbepackte Wesen mit blitzschnellen Reflexen zu verwandeln, schütteln zivilisierte Leute oft mit dem Kopf und murmeln, dass solche Verwandlungen einen Preis haben. Bei einigen Alchemisten besteht dieser Preis in der Verwandlung in einen Mutierten, ein Wesen, welches sich freiwillig in einen monströsen Wilden verwandeln kann.

Ein Mutierter birgt zwei Persönlichkeiten in seinem Körper – die unförmige „Mutagengestalt" aus alchemistischer Macht und die des Alchemisten selbst. Beide Persönlichkeiten glauben von sich, die einzig wahre zu sein, und müssen erst lernen zusammenzuarbeiten, um ihre gemeinsamen Ziele zu erreichen. Sehr oft wird die Mutagengestalt zur wahren Gestalt, während die Gestalt des Alchemisten nur genutzt wird, wenn es gesellschaftliche Gebräuche oder die Bedürfnisse nach Unauffälligkeit und Heimlichkeit diktieren. Unglücklicherweise ist die Mutagengestalt des Mutierten in der Regel eine viel gewalttätigere Persönlichkeit, die nicht vergeben kann – dies kann zu Konflikten zwischen den beiden Versionen desselben Charakters führen.

Rolle: Mutierte werden nur selten von der Gesellschaft akzeptiert, sobald ihre wahre Natur bekannt wird. Daher besitzen sie eine starke Motivation, in Bewegung zu bleiben. Auf Abenteuer auszuziehen stellt eine der wenigen Aktivitäten dar, bei denen die monströse Gestalt nützlich sein kann. Daher sind viele ständig auf Expedition in gefährliche Gebiete am Rande der Zivilisation. Die Widerstandsfähigkeit eines Mutierten und ihre Fähigkeit, das Bauen und Werfen seiner Bomben mit Gemetzeln im Nahkampf zu verbinden, stellen für viele Abenteurergruppen einen großen Vorteil dar. Auf diese Weise erlangt ein Mutierter Verbündete, die zumindest bereit sind, seine geschmackloseren Eigenschaften und Merkmale zu übersehen.

Gesinnung: Ein Mutierter hat zwei Gesinnungen (siehe die Klassenfähigkeit Mutagengestalt). Die einzige Beschränkung dabei ist, dass diese Gesinnungen nicht identisch sein dürfen, sondern voneinander abweichen müssen.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Mutierter zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Zauber: Muss die Fähigkeit besitzen, Extrakte des 3. Grades herzustellen.

Speziell: Klassenmerkmal Mutagen; Entdeckung des Bestienmutagens oder des Haltbaren Mutagens.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Mutierten und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Akrobatik (GE), Einschüchtern (CH), Entfesselungskunst (GE), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Schwimmen (ST), Wissen (Gewölbekunde) (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Mutierten.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Mutierter ist nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Extrakte pro Tag: Auf den angegebenen Stufen erhält der Mutierte so viele Extrakte pro Tag, als wäre er eine Stufe als Alchemist aufgestiegen. Er erhält jedoch keine weiteren Vorteile dieser anderen Klasse außer der Anzahl der Extrakte pro Tag und der Verbesserung seiner Zauberstufe als Alchemist.

Bombenwerfer (AF): Die zerstörerische Kraft der Bomben spricht die Vorlieben des Mutierten für Gewalt an. Stufen als Alchemist und Mutierter werden zusammenaddiert, um den Schaden zu bestimmen, den seine Bomben verursachen.

Mutagengestalt (AF): Die Mutagengestalt des Mutierten ist ein Alter Ego mit einer anderen Persönlichkeit als seine normale Gestalt. Es ist das Ergebnis der mentalen Veränderungen, zu denen es aufgrund der vielen Tränke kommt, die er im Laufe seiner Karriere zu sich genommen hat. Die Mutagengestalt teilt sich mit der normalen Persönlichkeit die Erinnerungen und grundlegenden Ziele, verfolgt letztere aber auf andere Weise. Die Mutagengestalt ist oft hässlich und monströs, sie kann optisch sogar einem anderen Volk oder Geschlecht angehören als die normale Gestalt. Beide Gestalten können völlig unterschiedlich sein und keine Verwandtschaft erkennen lassen. Die Mutagengestalt besitzt oft sogar einen eigenen Namen und kann versuchen, eigene Bekanntschaften aufzubauen und Stützpunkte zu errichten, auch wenn dies meist durch die begrenzte Zeit erschwert wird, in welcher das Alter Ego den Körper kontrolliert. Die Mutagengestalt hat sogar eine eigene Gesinnung, welche vom Spieler ausgewählt wird, sich aber von der des Alchemisten unterscheiden muss. Die Veränderungen der Gesinnung betreffen den Mutierten nur in seiner Mutagengestalt.

Beispiel: Darabont ist eine neutral gute gnomische Alchemistin

Tabelle 6-6: Mutierter (MUT)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Extrakte pro Tag
1	+1	+1	+0	+1	Bombenwerfer, Mutagengestalt, Mutieren 2/Tag	—
2	+2	+1	+1	+1	Verbessertes Mutagen	Stufe Alchemist +1
3	+3	+2	+1	+2	Brutalität (+2)	Stufe Alchemist +1
4	+4	+2	+1	+2	Verbessertes Mutagen	—
5	+5	+3	+2	+3	Mutieren 3/Tag	Stufe Alchemist +1
6	+6	+3	+2	+3	Verbessertes Mutagen	Stufe Alchemist +1
7	+7	+4	+2	+4	Brutalität (+4)	Stufe Alchemist +1
8	+8	+4	+3	+4	Verbessertes Mutagen, Mutieren 4/Tag	—
9	+9	+5	+3	+5	Brutalität (+6)	Stufe Alchemist +1
10	+10	+5	+3	+5	Verbessertes Mutagen, Mutieren 5/Tag	Stufe Alchemist +1

7/Mutierte 4. Ihre Mutagengestalt ist eine unförmige, entstellte Erscheinung namens Schlächter. Schlächter ist neutral und mehr daran interessiert, die Welt im Gleichgewicht zu halten, als das Gute zu fördern. Schlächter weiß, dass sie nur existiert, wenn Darabont sie ruft, versucht aber in diesen wenigen Stunden einen Kreis gleichgesonnener Freunde aufzubauen. Schlächter spürt keine Abneigung gegenüber Darabont, ist aber der Ansicht, dass ihre gnomische Gestalt zu weich, unschuldig und verletzlich in der harten Welt der Mutierten sei. Als Darabont gilt der Charakter als gut und wird entsprechend von Zaubern betroffen, die auf die Gesinnung abstellen. Als Schlächter ist derselbe Charakter neutral, *Gutes entdecken* spricht auf ihn nicht an und wird hinsichtlich Zaubern und Effekten als neutral behandelt.

Mutieren (ÜF): Auf der ersten Stufe kann der Mutierte aufgrund der ständigen Einnahme seiner Mutagene nun eine Mutagengestalt zweimal am Tag annehmen, ohne ein Mutagen zu sich nehmen zu müssen. In dieser Gestalt erhält er alle Boni und Mali des Mutagens und addiert seine Stufen als Alchemist und Mutierter, um zu bestimmen, wie lange er in dieser Gestalt verbleibt. Wenn er ein Mutagen zu sich nimmt, nimmt der Mutierte diese Gestalt ebenfalls an. Die Einnahme eines Mutagens oder die erneute Nutzung dieser Fähigkeit während er sich bereits in der Mutagengestalt befindet, funktioniert normal, die Modifikatoren des neuen Mutagens ersetzen die des alten und die Wirkungsdauer verlängert sich. Der Mutierte behält die Mutagengestalt bei, bis die Wirkungsdauer endet, seine Magie unterbrochen wird (z.B. durch ein *Antimagisches Feld*) oder er seine Fähigkeit Mutieren erneut anwendet.

Ein Mutierter kann gegen seinen Willen gezwungen werden, in die Mutagengestalt zu wechseln, wenn er Schaden erleidet oder unter Stress steht. Wenn er sich in seiner normalen Gestalt befindet und tägliche Anwendungen der Fähigkeit Mutieren zur Verfügung hat, kann er zum Gestaltwandel gezwungen werden, nachdem er einen Kritischen Treffer erlitten hat oder bei einem Zähigkeitswurf gescheitert ist. In diesen Situationen muss er einen Willenswurf gegen SG 25 ablegen, sollte er scheitern, verwendet er, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, eine Standard-Aktion, um zu mutieren (dies zählt als eine Nutzung seiner Fähigkeit Mutieren).

Auf der 5. Stufe kann der Mutierte drei Mal am Tag mutieren, auf der 8. Stufe vier Mal am Tag und auf der 10. Stufe fünf Mal am Tag diese Fähigkeit einsetzen.

Verbessertes Mutagen (ÜF): Auf der 2. Stufe entwickelt sich die Mutagengestalt des Mutierten weiter und erlangt neue Kräfte. Der Mutierte wählt ein Verbessertes Mutagen, eine Kraft, die seine Mutagengestalt verändert oder nur von dieser genutzt werden kann. Er erhält ein Verbessertes Mutagen auf der 4., 6., 8. und 10. Stufe, kann aber jedes Verbesserte Mutagen nur einmal auswählen.

Behände (AF): Die geschmeidige Gestalt des Mutierten verleiht ihm einen alchemistischen Bonus entsprechend seiner halben Stufe als Mutierter bei allen Würfen auf Geschicklichkeit, Würfen, die auf Geschicklichkeit basieren, die KMV sowie einen natürlichen Rüstungsbonus auf seine RK.

Bestienmutagen (AF): Dieses Mutagen ist mit der gleichnamigen Entdeckung des Alchemisten identisch und entspricht dieser Entdeckung, wenn sie für andere Entdeckungen oder Verbesserte Mutagene vorausgesetzt wird.

Drachenmutagen (ÜF): Wenn der Mutierte seine Mutagengestalt annimmt, gewinnt er drachenartige Merkmale: Schuppenhaut, Reptilienaugen usw., er ähnelt einem Halbdrachen. Der Mutierte wählt eine Drachenart (siehe hierzu die Drachenblutlinie – *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 48). Seine Wahl kann nicht im Nachhinein geändert oder rückgängig gemacht werden. Sie legt seine drakonischen Resistenzen und die Odemwaffe fest. Der Mutierte erhält gegen die Energieart des Drachens Resistenz 20. Die Odemwaffe des Mutierten verursacht 8W8 Punkte Energieschaden (Reflex halbiert, SG 10 + Stufe des Mutierten + IN-Modifikator des Mutierten). Er kann seine Odemwaffe einmal pro Verwandlung in seine Mutagengestalt nutzen. Der Charakter muss eine effektive Alchemistenstufe (Stufe als Alchemist plus Stufe als Mutierter) von wenigstens 16 besitzen, den Extrakt *Drachengestalt I* kennen und über die Entdeckung Bestienmutagen verfügen, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Entrinnen (AF): Dieses Mutagen funktioniert wie die gleichnamige Schurkenfähigkeit, gilt aber nur für die Mutagengestalt.



Geistige Resistenz (AF): Das Alter Ego des Mutierten verleiht ihm einen Bonus von +2 auf Willenswürfe in seiner normalen und der Mutagengestalt. Falls er von einem Verzauberungszauber oder –effekt betroffen wird und seinen Rettungswurf nicht schafft, kann er ihn 1 Runde später mit demselben SG erneut versuchen, bei Erfolg wird er von dem Effekt befreit, als wäre ihm der erste Rettungswurf gelungen. Er verwandelt sich dann sofort in seine Mutagengestalt oder zurück in seine normale Gestalt. Falls er über keine täglichen Anwendungen seiner Fähigkeit Mutieren mehr verfügt, kann er auf diese Fähigkeit nicht zurückgreifen. Der Charakter benötigt eine effektive Stufe als Alchemist (Stufe als Alchemist plus Stufe als Mutierter) von 10 oder mehr, um diese Fähigkeit zu wählen.

Geruchssinn (AF): Der Mutierte erhält in seiner Mutagengestalt die Fähigkeit Geruchssinn.

Großes Mutagen (AF): Dieses Mutagen ist mit der gleichnamigen Entdeckung des Alchemisten identisch und entspricht dieser Entdeckung, wenn sie für andere Entdeckungen oder Verbesserte Mutagene vorausgesetzt wird. Der Charakter benötigt eine effektive Stufe als Alchemist (Stufe als Alchemist plus Stufe als Mutierter) von wenigstens 16 und muss über das Bestienmutagen oder das Verbesserte Mutagen verfügen, ehe er diese Fähigkeit auswählen kann.

Heilende Verwandlung (AF): Wenn der Mutierte seine Mutagengestalt annimmt oder sich aus dieser zurückverwandelt, heilt er eine Anzahl von Trefferpunkten gleich 1W8 + Charakterstufe.

Mächtiges Mutagen (AF): Dieses Mutagen ist mit der gleichnamigen Entdeckung des Alchemisten identisch und entspricht dieser Entdeckung, wenn sie für andere Entdeckungen oder Verbesserte Mutagene vorausgesetzt wird. Der Charakter benötigt eine effektive Stufe als Alchemist (Stufe als Alchemist plus Stufe als Mutierter) von wenigstens 12 und muss über das Bestienmutagen oder das Verbesserte Mutagen verfügen, ehe er diese Fähigkeit auswählen kann.

Mutagen ausdehnen (AF): Für den Mutierten wird die Dauer der Mutagengestalt verdoppelt.

Mutagengestalt verbergen (AF): In seiner Mutagengestalt kann der Mutierte vorübergehend seine normale Gestalt annehmen, während er die meisten Fähigkeiten seiner Mutagengestalt beibehält. Mit einer Standard-Aktion kann er einen Willenswurf gegen SG 20 ausführen, um für eine Minute seine normale Gestalt anzunehmen. Jede weitere Minute erfordert einen neuen Willenswurf, der SG steigt jedes Mal um +1 an. Bei einem Misserfolg nimmt der Mutierte entweder seine normale Gestalt an (als würde seine Fähigkeit Mutieren enden), oder verwandelt sich vollständig in seine Mutagengestalt zurück. Wenn er diese Fähigkeit nutzt, kann der Mutierte mit einer Standard-Aktion jederzeit seine normale Gestalt annehmen oder mit einer Freien Aktion zu seiner Mutagengestalt zurückkehren und seinem Alter Ego die Kontrolle überlassen. Wenn die Wirkungsdauer der Fähigkeit abläuft, kann der Mutierte sie für die nächsten 10 Minuten nicht benutzen. Offenkundige körperliche Veränderungen der Mutagengestalt wie Drachenmutagen, Bestienmutagen oder Wachstumsmutagen funktionieren nicht, wenn der Mutierte sich mit seiner normalen Gestalt verbirgt. Unter Nutzung dieser Fähigkeit verstrichene Zeit zählt gegen die Zeit, welche der Mutierte seine Mutagengestalt annehmen kann.

Nachtsicht (AF): Der Mutierte erhält Dämmersicht und Dunkelsicht 18 m in seiner Mutagengestalt.

Stämmig (AF): In seiner Mutagengestalt erhält der Mutierte aufgrund seines schweren Körperbaus einen alchemistischen Bonus auf Stärke- und Konstitutionswürfe, Fertigkeitswürfe, welche auf Stärke basieren, sowie KMB und KMV. Der Bonus entspricht seiner halben Stufe als Mutierter..

Verbessertes Bestienmutagen (AF): Der Schadenswürfel für die Biss- und Klauenangriffe des Bestienmutagens erhöht sich um einen Schritt. Der Charakter benötigt eine effektive Stufe als Alchemist (Stufe als Alchemist plus Stufe als Mutierter) von wenigstens 11 und muss über das Verbesserte Mutagen oder das Bestienmutagen verfügen, ehe er diese Fähigkeit auswählen kann.

Wachstumsmutagen (ÜF): Wenn der Mutierter seine Mutagengestalt annimmt, wächst er um eine Größenkategorie wie unter dem Einfluss von *Person vergrößern*. Der Charakter benötigt eine effektive Stufe als Alchemist (Stufe als Alchemist plus Stufe als Mutierter) von wenigstens 16 und muss die Extrakte *Person vergrößern*, *Riesengestalt I* oder *Verwandlung* kennen, um diese Fähigkeit wählen zu können.

Brutalität (AF): Auf der 3. Stufe führt die Vorliebe des Mutierten für Gewalt dazu, dass er mit Waffen, die sein tierhafter Verstand zu meistern versteht, viel härtere Schläge austeilt. Auf der 3. Stufe verursacht er in seiner Mutagengestalt +2 Schadenspunkte mit einfachen und natürlichen Waffen. Dieser Bonus steigt auf +4 auf der 7. Stufe und +6 auf der 9. Stufe.

Standhafter Verteidiger

Ob sie aus den Reihen der Ritter, Söldner, Schläger oder Wachen stammen, Standhafte Verteidiger sind wahre Meister darin, ein Gebiet für sich zu beanspruchen und dieses danach nicht wieder preiszugeben. Dieses Verhalten ist mehr als nur eine taktische Entscheidung für einen Standhaften Verteidiger, es ist der verbissen-sture Ausdruck seiner Einstellung, ungeschlagen zu bleiben. Sobald solch ein Charakter seine Verteidigungshaltung einnimmt, setzt er alles daran, jedwede Widrigkeit abzuwehren, die ihm ein Gegner, ein Konflikt oder eine andere Bedrohung entgegenwirft.

Die Mehrzahl der Standhaften Verteidiger rekrutiert sich aus den Rängen der Kämpfer, die danach streben, ihren Freunden und Verbündeten einen besseren Schutz zu gewähren. Zwerge sind für diese Rolle besonders geeignet, doch können Standhafte Verteidiger jedem Volk angehören. Weniger häufig findet man Barbaren, die den Pfad des Verteidigers als einen Ausdruck des Stolzes beschreiten und damit einen vermeintlichen Makel überwinden wollen. Solche Charakter leiden meist an einer gespaltenen Persönlichkeit, werfen sich in einem Moment furchtlos in den Kampf, während sie im nächsten völlig ruhig jedweden Angreifer abwehren.

Rolle: Standhafte Verteidiger sind Meister des Nahkampfes, deren Bestreben es ist, zu beweisen, dass eine gute Verteidigung die beste Form des Angriffs ist. Man findet sie meist in der ersten Reihe eines Kampfes, wo sie eine Position verteidigen, um ihre Kameraden zu schützen. Sie werfen sich in die Breschen, die sich in den Reihen des Feindes auftun und halten diese für andere offen. Als bewegliche Festungen verteidigen sie ungeschütztere Verbündete, sie sind der Fels in der Brandung im ständig brodelnden Chaos der Schlacht.

Tabelle 6-7: Standhafter Verteidiger (StV)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	RK-Bonus	Speziell
1	+1	+0	+1	+1	+1	Verteidigungshaltung
2	+2	+1	+1	+1	+1	Verteidigungsfähigkeit
3	+3	+1	+2	+2	+1	Reflexbewegung
4	+4	+1	+2	+2	+2	Verteidigungsfähigkeit
5	+5	+2	+3	+3	+2	Schadensreduzierung 1/–
6	+6	+2	+3	+3	+2	Verteidigungsfähigkeit
7	+7	+2	+4	+4	+3	Schadensreduzierung 3/–, Verbesserte Reflexbewegung
8	+8	+3	+4	+4	+3	Verteidigungsfähigkeit
9	+9	+3	+5	+5	+3	Bewegliche Verteidigungshaltung
10	+10	+3	+5	+5	+4	Das Letzte Wort, Verteidigungsfähigkeit, Schadensreduzierung 5/–

Gesinnung: Jeder kann stur wie ein Stein sein, versessen darauf, einen Ort um jeden Preis zu halten. Deshalb kann ein Standhafter Verteidiger jeder Gesinnung angehören. Die Hingabe und das Training, welche benötigt werden, um die Fähigkeiten eines Standhaften Verteidigers zu erlernen, sind allerdings für solche Charaktere einfacher, die einen hohen Respekt für Ordnung und Organisation besitzen. Daher sind Rechtschaffene Standhafte Verteidiger weitaus häufiger anzutreffen als Chaotische.

Trefferwürfel: W12.

Voraussetzungen

Um ein Standhafter Verteidiger zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Grund-Angriffsbonus: +7.

Talente: Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen.

Speziell: Geübt im Umgang mit leichter und mittelschwerer Rüstung.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Standhaften Verteidigers und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Akrobatik (GE), Einschüchtern (CH), Klettern (ST), Motiv erkennen (WE), Wahrnehmung (WE).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Standhaften Verteidigers.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Standhafter Verteidiger ist im Umgang mit allen einfachen und allen Kriegswaffen, allen Rüstungen und Schilden (auch Turmschilden) geübt.

RK-Bonus (AF): Der Standhafte Verteidiger erhält einen Ausweichbonus auf die RK, der bei +1 beginnt und im Laufe der Prestigeklasse bis auf +4 mit Stufe 10 ansteigt.

Verteidigungshaltung (AF): Beginnend mit der 1. Stufe ist ein Standhafter Verteidiger in der Lage, eine Verteidigungshaltung einzunehmen, eine Position der Wachsamkeit und tranceartigen Entschlossenheit. Der Standhafte Verteidiger kann diesen Zustand im Rahmen einer Freien Aktion einnehmen und für eine Anzahl von Runden pro Tag aufrechterhalten, die 4 + seinem KO-Modifikator entspricht. Für jede Stufe nach der ersten kann er diese Haltung für 2 weitere Runden pro Tag einsetzen. Zeitlich begrenzte Erhöhungen seines Konstitutionswertes, wie z.B. durch Verteidigungshaltung und Zauber wie *Ausdauer des Ochsen* erhöhen die tägliche Gesamtzahl der Runden nicht, in denen ein Standhafter Verteidiger seine Verteidigungshaltung aufrecht erhalten kann. Die volle Anzahl an Runden erneuert sich nach 8 Stunden Rast, wobei diese Stunden nicht durchgehend sein müssen.

Während der Verteidigungshaltung erhält der Standhafte Verteidiger einen Ausweichbonus von +2 auf seine RK, einen Moralbonus von +4 auf Stärke und Konstitution sowie einen Moralbonus von +2 auf seine Willenswürfe. Durch die Erhöhung seiner Konstitution steigt die Anzahl seiner TP um +2 je Trefferwürfel, doch verschwinden sie am Ende seiner Verteidigungshaltung und werden auch nicht ähnlich wie temporäre Trefferpunkte zuerst aufgebraucht. Während er sich in Verteidigungshaltung befindet, kann sich ein Verteidiger nicht willentlich von der Stelle bewegen (sei es normale Bewegung, das Reiten eines Reittieres, Teleportation oder das von ihm gestattete Tragen durch Verbündete). Befindet sich der Verteidiger auf einem sich bewegenden Gefährt, kann er die Haltung selbst dann aufrechterhalten, wenn es sich bewegt. Sollte sich der Verteidiger aus eigener Kraft bewegen, während er unter der Wirkung einer Bezauberung oder dem gelungenen Bluff eines Gegner steht, endet seine Verteidigungshaltung.

Ein Standhafter Verteidiger kann seine Verteidigungshaltung als Freie Aktion beenden. Anschließend ist er für die doppelte Anzahl an Runden erschöpft, in denen er sich in Verteidigungshaltung befand. Solange er erschöpft oder entkräftet ist, kann ein Standhafter Verteidiger nicht erneut eine Verteidigungshaltung einnehmen. Es steht ihm allerdings frei, in einer Begegnung oder einem Kampf die Verteidigungshaltung mehrfach zu benutzen. Wird ein Standhafter Verteidiger bewusstlos, endet die Haltung augenblicklich und setzt ihn der Gefahr des Todes aus.

Die Verteidigungshaltung setzt emotionale Ausgeglichenheit voraus und kann daher nicht aufrechterhalten werden, wenn sich ein Charakter im Kampfrausch befindet (entweder durch die gleichnamige Klassenfähigkeit oder unter dem Einfluss des Zaubers *Wut*).

Verteidigungsfähigkeiten (AF): Während ein Standhafter Verteidiger Erfahrung gewinnt, kann er auch seine Verteidigungshaltung erweitern. Beginnend mit der 2. Stufe erlernt er Verteidigungsfähigkeiten und erhält auf jeder weiteren geraden Stufe nach dieser eine neue Fähigkeit der Verteidigung. Der Verteidiger kommt nur dann in den Genuss dieser Fähigkeit, wenn er seine Verteidigungshaltung eingenommen hat. Zudem verlangen einige der Fähigkeiten, dass er zuvor eine andere Aktion ausgeführt haben muss. Wenn nicht anders vermerkt, kann ein Verteidiger

jede Verteidigungsfähigkeit nur einmal wählen.

Aufopfern (AF): Ein Mal pro Runde kann der Standhafte Verteidiger im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion wählen, ob eine Nahkampf- oder Fernwaffe, die einen direkt neben ihn stehenden Verbündeten träfe, stattdessen den Standhaften Verteidiger selbst zum Ziel hat. Der Angriff trifft dann automatisch, unabhängig von der RK des Verteidigers oder eventuelle Fehlschlagchance. Der Standhafte Verteidiger erleidet die normalen Konsequenzen dieses Angriffs.

Belebte Verteidigung (AF): Ein Standhafter Verteidiger kann, selbst wenn er erschöpft ist, eine Verteidigungshaltung einnehmen. Er ist außerdem für die Zeitdauer der Verteidigungshaltung gegen den Zustand Erschöpft immun, wenn er die Fähigkeit der Belebten Verteidigung zum Einnehmen dieser Verteidigungshaltung eingesetzt hat. Sobald er die Haltung beendet, ist er für die Dauer 10 Minuten pro Runde in Verteidigungshaltung entkräftet.

Bollwerk (AF): Der Verteidiger addiert seinen Rüstungsmalus als Bonus auf den SG seiner Gegner, den diese zum einen überwinden müssen, um ihn zu Bluffen, oder zum anderen auf Würfe für Akrobatik, wenn ein Gegner sich an einem von ihm bedrohten Gebiet vorbei bewegen möchte, ohne Gelegenheitsangriffe provozieren zu wollen.

Bremsender Schlag (AF): Provoziert die Bewegung eines Gegners beim Betreten des von einem Standhaften Verteidiger bedrohten Gebietes einen Gelegenheitsangriff und dieser trifft den Gegner, endet dessen Bewegung augenblicklich. Der Gegner kann sich bis zu seinem nächsten Zug nicht weiter bewegen, allerdings die restlichen Aktionen normal durchführen. Der Verteidiger muss zunächst die Fähigkeit Bollwerk besitzen, bevor er den Bremsenden Schlag auswählen kann.



Erhöhte Schadensreduzierung (AF): Die Schadensreduzierung des Standhaften Verteidigers erhöht sich um 1/– und diese Erhöhung ist stets aktiv, sobald der Charakter die Verteidigungshaltung einnimmt. Er kann diese Fähigkeit zwei Mal wählen und die resultierende SR ist kumulativ. Der Verteidiger muss wenigstens auf der 6. Stufe sein, um diese Verteidigungsfähigkeit zu wählen.

Felsenfest (AF): Während er sich in Verteidigungshaltung befindet, addiert der Verteidiger seine Klassenstufe auf KMV, wenn diese gegen Ansturm, Überrennen, Zerren und Kampfaktionen wie Ziehen und Stoßen eingesetzt werden. Gleiches gilt für Ringkämpfe, die darauf ausgerichtet sind, ihn zu bewegen. Der Verteidiger muss wenigstens Stufe 4 besitzen, um diese Fähigkeit zu wählen.

Furchtloser Verteidiger (AF): Während er sich in Verteidigungshaltung befindet, ist ein Standhafter Verteidiger gegen die Zustände Erschüttert und Verängstigt immun. Er muss wenigstens die 4. Stufe besitzen, um diese Fähigkeit zu wählen.

Innere Zähigkeit (AF): Solange er sich in Verteidigungshaltung befindet, ist der Standhafte Verteidiger gegen die Zustände Kränkelnd und Übelkeit immun.

Mächtige Widerstandsfähigkeit (AF): Der Standhafte Verteidiger kann sowohl den zusätzlichen Schaden eines einzelnen erfolgreichen kritischen Treffers oder hinterhältigen Angriffs ignorieren, als auch Effekte, die an erfolgreiche kritische Treffer oder hinterhältige Angriffe gebunden sind (wie z.B. Erblinden durch einen Kritischer Treffer (blind) oder Blutung durch den Schurkentrick Blutende Wunde). Der Verteidiger erleidet lediglich den normalen Schaden des Angriffs. Diese Fähigkeit kann nur einmal pro eingenommener Verteidigungshaltung angewendet werden und der Verteidiger muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um sie zu wählen.

Selbstheilung (AF): Im Rahmen einer Standard-Aktion kann ein Standhafter Verteidiger eine Anzahl an Schadenspunkten heilen, die 1W8 + seinem KO-Modifikator entspricht. Für alle zwei Stufen, die ein Verteidiger über der 2. besitzt, erhöht sich diese Heilung um 1W8, bis zu einem Maximum von 5W8 auf Stufe 10. Diese Fähigkeit kann ein Mal pro Tag und nur während einer Verteidigungshaltung eingesetzt werden.

Starker Geist (AF): Der Charakter kann als Augenblickliche Aktion einen misslungenen Willenswurf wiederholen. Das geschieht sofort nach dem ersten Wurf, aber bevor der SL das Ergebnis enthüllt. Der Verteidiger muss das Ergebnis des zweiten Wurfes nehmen, ungeachtet davon, ob es schlechter als der erste Wurf ist oder nicht. Die Fähigkeit kann nur einmal innerhalb einer eingenommenen Verteidigungshaltung verwendet werden.

Unerwarteter Schlag (AF): Der Standhafte Verteidiger kann gegen jeden Feind, der sich in ein vom Verteidiger bedrohtes Gebiet bewegt, einen Gelegenheitsangriff durchführen, unabhängig davon, ob diese Bewegung

normalerweise einen Gelegenheitsangriff provoziert oder nicht. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal je eingenommener Verteidigungshaltung angewendet werden und der Standhafte Verteidiger muss wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Verteidigungshieb (AF): Während er sich in Verteidigungshaltung befindet, kann der Charakter je Runde einen Schildhieb oder einen Hiebangriff als zusätzlichen Angriff durchführen (selbst wenn er normalerweise nicht über einen Hiebangriff verfügt). Ist dieser Angriff Teil einer vollen Angriffsaktion, wird er mit dem vollen Angriffsbonus abzüglich eines Malus von –5 durchgeführt und verursacht Schaden in Höhe von 1W4 (für mittelgroße, 1W3 für kleine Charaktere) plus der Hälfte seines ST-Modifikators. Der Verteidiger kann diesen Angriff einsetzen, um einen Ringkampf aufrecht zu erhalten oder aus einem solchen auszubrechen. Dabei wird dieser Angriff noch vor dem Ringkampfwurf durchgeführt. Trifft der Verteidiger, erhält er auf alle Würfe für Ringkampf gegen diesen Gegner in dieser Runde einen Bonus von +2.

Reflexbewegung (AF): Ab der 3. Stufe kann ein Standhafter Verteidiger schon auf Bedrohungen reagieren, bevor seine Sinne es ihm eigentlich erlauben. Er kann nicht mehr auf dem falschen Fuß erwischt werden, selbst wenn der Angreifer unsichtbar ist. Er verliert seinen Geschicklichkeitsbonus zur RK, wenn er bewegungsunfähig ist. Ein Verteidiger mit dieser Fähigkeit kann seinen Geschicklichkeitsbonus zur RK auch verlieren, wenn der Gegner erfolgreich eine Finte gegen ihn ausführt.

Besitzt ein Charakter die Fähigkeit der Reflexbewegung bereits durch eine andere Klasse, erhält er statt dessen Verbesserte Reflexbewegung (siehe unten).

Schadensreduzierung (AF): Ab der 5. Stufe erlangt der Standhafte Verteidiger SR 1/–. Auf der 7. Stufe steigt dies auf SR 3/–, auf der 10. Stufe auf SR 5/– an. Eine Schadensreduzierung aus einer anderen Quelle ist hiermit nicht kumulativ. Erhält der Verteidiger allerdings eine SR durch eine Rüstung (aber nicht aus einer anderen Quelle), steigt seine klassenbasierte SR um den Wert der Rüstung an. Ein Standhafter Verteidiger der 7. Stufe in einer adamantenen Ritterrüstung (SR 3/–) würde demnach über eine SR 6/– verfügen.

Verbesserte Reflexbewegung (AF): Ab der 7. Stufe kann ein Standhafter Verteidiger nicht mehr in die Zange genommen werden. Diese Verteidigung verhindert, dass ein Schurke seine hinterhältigen Angriffe, die er aufgrund des in die Zange Nehmens besäße, gegen den Standhaften Verteidiger einsetzen kann, es sei denn, seine Schurkenstufe ist vier Stufen höher als die Stufen des Standhaften Verteidigers.

Besitzt ein Charakter die Fähigkeit der Reflexbewegung bereits durch eine andere Klasse, erhält er statt dessen Verbesserte Reflexbewegung (siehe oben). Die Stufen aus den Klassen, die Reflexbewegung verleihen, sind hinsichtlich der Berechnung der Mindeststufe eines Schurken, der den Charakter in die Zange nehmen will, kumulativ.

Bewegliche Verteidigungshaltung (AF): Ab der 9. Stufe kann ein Standhafter Verteidiger seine Position während einer Verteidigungshaltung leicht verändern. Er kann jede Runde innerhalb einer Verteidigungshaltung einen 1,50 m Schritt vollführen, ohne die Vorteile derselben aufzugeben.

Das Letzte Wort (AF): Ein Mal pro Tag kann ein Standhafter Verteidiger, der sich in Verteidigungshaltung befindet, einen Nahkampfangriff gegen einen Feind innerhalb seiner Reichweite durchführen. Dieser Angriff ist eine Reaktion auf einen Angriff, welcher den Verteidiger auf negative Trefferpunkte reduzieren, in bewusstlos schlagen oder töten würde. Besitzt beispielsweise ein Standhafter Verteidiger nur noch einen Trefferpunkt und wird von einem roten Drachen gebissen, kann er diese Fähigkeit anwenden, obgleich der Biss des Drachens ihn normalerweise augenblicklich töten würde. Trifft der Angriff des Verteidigers, wird der Schaden doppelt ausgewürfelt und addiert. Der Bonus durch Stärke wird jedoch nicht multipliziert, ebensowenig der von Waffenfähigkeiten (z.B. *Aufflammen*) oder Präzisionsschaden (z.B. einem Hinterhältigen Angriff). Sobald der Standhafte Verteidiger diese Fähigkeit eingesetzt hat, erleidet er die Konsequenzen des Angriffs, welcher Das Letzte Wort provozierte.

Weltengänger

Jene, welche von der Wanderlust voran getrieben werden und so die Grenzen sicherer Gebiete immer weiter ausdehnen, folgen mitunter der Bestimmung eines Weltengängers. Diese sind Meister des Reisens, die stets nach den sichersten Wegen durch unwirtliche Gegenden forschen. Weltengänger fühlen sich an Orten wohl, über die andere nur leise flüstern. Man findet sie, während sie auf unbeschrittenen Pfaden reisen, oder aber anderen als Führer in jenen gefährlichen Gebieten dienen.

Wenngleich Waldläufer am ehesten vom stets wandernden Leben des Weltengängers angezogen werden, lockt der Ruf der Ferne auch Barbaren, Kämpfer und Schurken. Zumeist findet man Weltengänger in den Randgebieten der Zivilisation, wo sie schnell den bekannten und langweiligen Straßen und Wegen der Siedlungen entfliehen können.

Rolle: Weltengänger fehlt es nicht am rechten Augenmaß und Durchhaltevermögen, um in vorderster Front kämpfen zu können. Zudem besitzen sie die Fähig- und Fertigkeiten um einen erstklassigen Pfadfinder abzugeben, was nicht selten bedeutet, dass sie die ersten wie auch die letzten Mitglieder einer Gruppe sind, die einer Gefahr gegenüber stehen. Natürlich sind Weltengänger besonders hilfreich, wenn sie in ihren bevorzugten Umgebungen unterwegs sind. Doch viele der Tricks, die sie auf ihren Reisen in bestimmten Gebieten aufgeschnappt haben, können vielseitig angewandt werden und erlauben dem Weltengänger schneller und findiger zu sein, als gewöhnliche Krieger.

Gesinnung: Jedem kann es nach fremden Ländern oder stetem Reisen gelüsten und daher können Weltengänger jeder Gesinnung angehören.

Trefferwürfel: W10.

Voraussetzungen

Um ein Weltengänger zu werden, muss ein Charakter alle folgenden Voraussetzungen erfüllen.

Talent: Ausdauer.

Fertigkeit: Wissen (Geographie) 6 Ränge.

Klassenfertigkeiten

Die Klassenfertigkeiten des Weltengängers und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Diplomatie (CH), Heimlichkeit (GE), Klettern (ST), Mit Tieren umgehen (CH), Schwimmen (ST), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Die Ebenen) (IN), Wissen (Geographie) (IN), Wissen (Natur) (IN).

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 6 + IN-Modifikator.

Klassenmerkmale

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Weltengängers.

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Weltengänger ist nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Bevorzugtes Gelände: Auf der 1. Stufe kann sich der Weltengänger ein Bevorzugtes Gelände aus der Tabelle des Waldläufers (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 83) aussuchen. Die Fähigkeit entspricht der des Waldläufers und der Weltengänger erhält ein weiteres Bevorzugtes Gelände auf Stufe 2, 4, 5, 7, 8 und 10 der Prestigeklasse. Die Boni von bereits gewählten Geländearten steigen so an, wie es beim Waldläufer beschrieben wird. Besitzt der Weltengänger Fähigkeiten aus anderen Klassen, die nur in Bevorzugtem Gelände nutzbar sind (wie z. B. Tarnung oder Meisterliches Verstecken eines Waldläufers), kann er sie in allen Bevorzugten Geländen verwenden, die er gewählt hat.

Geländemeisterschaft: Auf der 2. Stufe wählt der Weltengänger eines seiner Bevorzugten Gelände, in welchem er sich weiter spezialisiert. Wann immer er sich in diesem Gelände befindet, kann er im Rahmen einer Bewegungsaktion allen Verbündeten, die sich in einem Umkreis von 9 m befinden und ihn sehen und hören können, einen Bonus von +2 für Würfe auf Heimlichkeit, Klettern, Überlebenskunst und Wahrnehmung verleihen. Dieser Bonus dauert eine Anzahl von Runden an, die dem WE-Bonus des Weltengängers entsprechen (minimum 1). Der Weltengänger kann sich auf den Stufen 4, 6 und 8 ein weiteres Gelände auswählen, in dem er diese Meisterschaft besitzen will.



Tabelle 6-8: Weltengänger (WEG)

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell
1	+1	+0	+0	+1	Bevorzugtes Gelände
2	+2	+1	+1	+1	Bevorzugtes Gelände, Geländemeisterschaft
3	+3	+1	+1	+2	Geländebeherrschung
4	+4	+1	+1	+2	Bevorzugtes Gelände, Geländemeisterschaft
5	+5	+2	+2	+3	Bevorzugtes Gelände
6	+6	+2	+2	+3	Geländebeherrschung, Geländemeisterschaft
7	+7	+2	+2	+4	Bevorzugtes Gelände
8	+8	+3	+3	+4	Bevorzugtes Gelände, Geländemeisterschaft
9	+9	+3	+3	+5	Geländebeherrschung
10	+10	+3	+3	+5	Bevorzugtes Gelände, Eins mit dem Gelände

Die Meisterschaft in jedem Gelände hat weitere, unten aufgeführte Vorteile, die dem Weltengänger immer zustehen, unabhängig davon, ob er sich gerade in diesem Gelände befindet oder nicht.

Ätherebene: Der Weltengänger kann die 20%-Fehlschlagchance durch Tarnung bei Nebel ignorieren und behandelt Vollständige Tarnung durch diesen als normale Tarnung.

Astralebene: Die Flugbewegungsrate des Weltengängers erhöht sich um 9 m, wenn er sich auf einer Ebene ohne oder mit subjektiver Schwerkraft befindet.

Dschungel: Der Charakter erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Entfesselungskunst und sein KMB gegen Ringkampfmanöver erhöht sich um +4.

Ebene: Die Bewegungsrate des Charakters wird durch mittelschwere Rüstungen oder eine mittlere Last nicht reduziert.

Ebene der Erde: Der Charakter erhält Schadensreduzierung 1/Adamant.

Ebene der Luft: Der Weltengänger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Fliegen und einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen fliegende Kreaturen. Er erhält außerdem die Fähigkeit Luft zu atmen, sofern er sie nicht schon besitzt.

Ebene des Feuers: Der Weltengänger erhält Feuerresistenz 10.

Ebene des Wassers: Der Charakter erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Schwimmen und einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen schwimmende Kreaturen. Er erhält außerdem die Fähigkeit Wasser zu atmen, insofern er sie nicht schon besitzt.

Gebirge: Der Weltengänger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Klettern und verliert seinen GE-Modifikator auf seine RK während des Klettern nicht.

Kälte: Der Weltengänger erhält Kälteresistenz 10.

Planare Ebenen, Gesinnungsgebunden: Wählt ein Weltengänger eine Ebene mit einem Gesinnungs-Wesenszug, kann er im Rahmen einer Augenblicklichen Aktion entscheiden, die entsprechende Gesinnung vorzutäuschen (und damit jedwede Erkenntnismagie irreführen). Dieser Vorteil bleibt solange bestehen, bis er ihn als Freie Aktion wieder beendet.

Städtisch: Der Weltengänger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Diplomatie.

Sumpf: Der Weltengänger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Wahrnehmung.

Unterirdisch: Der Charakter erhält Blind kämpfen als Bonustalent.

Wald: Der Weltengänger erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Heimlichkeit.

Wasser: Der Charakter erhält einen Kompetenzbonus von +4 auf Schwimmen und einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen schwimmende Kreaturen.

Wüste: Der Charakter erhält Immunität gegen Entkräftung. Alles, was zu einer Entkräftung führen würde, versetzt den Weltengänger lediglich in den erschöpften Zustand.

Geländebeherrschung: Beginnend mit der 3. Stufe erlangt der Weltengänger die vollständige Beherrschung eines Geländes, in dem er bereits Geländemeisterschaft erreicht hat. Setzt er sich mit Kreaturen auseinander, die in diesem beheimatet sind, behandelt er seinen Bonus für Bevorzugtes Gelände wie einen Erzfeind-Bonus (wie die Klassenfertigkeit des Waldläufers) gegen diese Kreaturen. Dieser Bonus überlappt mit dem eines bekämpften Erzfeindes, ist aber nicht mit diesem kumulativ.

Jede Beherrschung eines Gelände verleiht dem Weltengänger zusätzliche Fähigkeiten, die unten aufgeführt werden. Der Weltengänger kann anstelle einer neuen Geländebeherrschung auch eine weitere Geländemeisterschaft auswählen.

Ätherebene: Der Weltengänger kann *Ätherischer Ausflug* einmal pro Tag als zauberähnliche Fähigkeit benutzen (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe). Der Charakter muss mindestens Stufe 7 sein, um diese Fähigkeit auszuwählen.

Astralebene: Der Weltengänger erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Externare. Zudem kann er *Dimensionstür* als zauberähnliche Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe).

Dschungel: Der Charakter kann *Monster bezaubern* als zauberähnliche Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) - Mal am Tag einsetzen (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe). Die Bezauberung betrifft ausschließlich magische Bestien, Tiere und Kreaturen, die vorrangig im Dschungel leben.

Ebene: Die Bewegungsrate des Charakters erhöht sich um 3 m.

Ebene der Erde: Der Charakter entwickelt Erschütterungssinn bis zu einer Entfernung von 9 m. Der Charakter muss mindestens Stufe 5 sein, um diese Ebene und ihre Fähigkeit auszuwählen.

Ebene der Luft: Der Weltengänger kann *Fliegen* als zauberähnliche Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe).

Ebene des Feuers: Der Weltengänger erhält Feuerresistenz 20 (dies ersetzt die Feuerresistenz 10, die der Charakter durch seine Meisterschaft über die Ebene des Feuers erhält) und einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen alle Kreaturen der Unterart Feuer.

Ebene des Wassers: Die Bewegungsrate und Handlungsfähigkeit des Charakters ist unter Wasser nicht länger eingeschränkt. Er kann unter Wasser normal sprechen, angreifen und zaubern, als stünde er unter dem Einfluss des Zaubers *Bewegungsfreiheit*.

Gebirge: Der Weltengänger erhält Schadensreduzierung 2/Adamant.

Kälte: Der Weltengänger erhält Kälteresistenz 20 (dies ersetzt die Kälteresistenz 10, die der Charakter durch seine Meisterschaft über Kaltes Gelände erhält) und einen Kompetenzbonus von +1 auf alle Angriffs- und Schadenswürfe gegen alle Kreaturen der Unterart Kälte.

Planare Ebenen, Gesinnungsgebunden: Für die Überwindung einer Schadensreduzierung werden die hergestellten und natürlichen Waffen eines Weltengängers so behandelt, als besäßen sie die entgegengesetzte Gesinnung seiner hier gewählten planaren Ebene. Besitzt eine solche Ebene mehr als nur einen Gesinnungstyp, muss er sich einen davon aussuchen. Wählt er beispielsweise „Die Hölle“ (Rechtschaffen Böse) für seine Geländebeherrschung aus, kann er sich entweder „Böse“ oder „Rechtschaffen“ aussuchen, um so zu gewährleisten, dass seine Angriffe die Schadensreduzierung „Gut“ bzw. „Chaos“ durchdringen. Alternativ dazu kann er, wenn Kreaturen, die in dieser Ebene beheimatet sind, gegen ein bestimmtes Material anfällig sind (z.B. Kaltes Eisen oder Silber), festlegen, dass seine Waffen die Schadensreduzierung so überwinden, als bestünden sie aus diesem Material. Wählt ein Weltengänger eine Ebene mehr als einmal im Rahmen der Geländebeherrschung aus, kann er eine weitere Gesinnung oder ein weiteres spezielles Material für seine Waffen auswählen (z.B. „Gut und Silber“ oder „Chaotisch und Gut“).

Städtisch: Der Charakter kann *Person bezaubern* als zauberähnliche Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe).

Sumpf: Der Charakter erhält Erschütterungssinn bis zu einer Entfernung von 9 m. Er muss allerdings mindestens die 5. Stufe erreicht haben, um diese Fähigkeit auswählen zu können.

Unterirdisch: Der Weltengänger erhält Dunkelsicht 18 m. Besitzt er bereits diese Dunkelsicht, erhöht sich die Reichweite um 18 m.

Wald: Der Weltengänger kann *Scheingelände* als zauberähnliche Fähigkeit (3 + WE-Modifikator) Mal am Tag einsetzen (Zauberstufe entspricht der Charakterstufe). Er kann diese Fähigkeit ausschließlich dazu benutzen, illusionäre Wälder zu erschaffen.

Wasser: Der Weltengänger erhält eine Schwimmbewegungsrate von 6 m. Sollte er schon eine natürliche Schwimmbewegungsrate haben, erhöht sich seine Schwimmbewegungsrate um +6 m.

Wüste: Der Charakter erhält Feuerresistenz 10 und Immunität gegen Erschöpfung.

Eins mit dem Gelände (ÜF): Ab der 10. Stufe ist ein Weltengänger mit allen Geländearten vertraut und fühlt sich in ihnen wohl. Der Gelände-Bonus erhöht sich bei allen seinen Bevorzugten Geländen um +2 und er behandelt alle anderen Geländearten so, als wären sie für ihn Bevorzugte Gelände (Bonus von +2). Er legt alle Würfe und Rettungswürfe automatisch erfolgreich ab, wenn diese ihm von einer natürlichen Temperatur- oder Wetteränderung abverlangt werden. Seine Verbündeten erhalten einen Bonus von +2 auf diese Würfe, wenn sie sich innerhalb eines Radius von 18 m zum Weltengänger befinden. Dieser Bonus steigt auf +4, wenn es sich um ein Gelände handelt, in dem er die Meisterschaft besitzt.



7 Magische Gegenstände



Kommt doch her!“ rief Seltyiel und breitete die Arme aus. „Zeigt, was ihr könnt!“

Seoni hob ihren Stab und ließ Licht hell in alle Richtungen leuchten. Das Rudel hatte sie eingekreist!

„Musst du immer jeden provozieren?“, fragte sie, als die wirbelnde Welle aus Schatten sich zusammenzog und zum Angriff vorwärts floss. Schnappende Wolfsköpfe erschienen und verschwanden schneller, als die beiden sich bewegen konnten, so dass sie nur Rücken an Rücken im Schutz des magischen Leuchtens zu stehen vermochten.

„Und wenn du das nächste Mal ein Relikt untersuchen möchtest“, begann Seltyiel, „solltest du vielleicht einfach den Eintritt bezahlen …“

Magische Gegenstände

Neben den wohlbekannten magischen Gegenständen wie dem allgegenwärtigen *Trank: Leichte Wunden heilen* und so hochgeschätzten Artefakten wie dem *Heiligen Rächer* gibt es Berge legendärer Schätzer und seltener Meisterarbeiten, die in den Tiefen der tödlichsten Gewölbe gefunden oder im Rahmen bahnbrechender Entdeckungen von genialen oder wahnsinnigen Köpfen hergestellt werden. Dieses Kapitel geht über die bekannten Gegenstände des *Pathfinder Grundregelwerks* hinaus und enthüllt eine Fülle magischer Meisterstücke, manche davon nicht unbekannt, andere dagegen völlig neu. Ein SL, der diese neuen Gegenstände in seine Abenteuer einfügen möchte, kann ebenso frei über sie verfügen wie über jene im *Pathfinder Grundregelwerk*.

Mit Ausnahme von Tränken, Schriftrollen und Stäben sind alle Arten magischer Gegenstände in diesem Kapitel vorhanden. Die in Kapitel 5 vorgestellten neuen Zauber können ebenso in Trankform, auf Schriftrollen oder in Zauberstäben vorgefunden wie die Zauber des *Pathfinder Grundregelwerks* und genau wie diese nach den Regeln dort in Kapitel 15 entdeckt werden.

Beschreibung magischer Gegenstände

Die folgenden Beschreibungen enthalten Hinweise auf Aktivierung, zufällige Erschaffung und anderes Material. Die RK, Härte, TP und SG zum Zerschmettern sind für die typischen Ausfertigungen einiger magischer Gegenstände aufgeführt. Die RK geht davon aus, dass niemand den Gegenstand am Körper mit sich führt oder in der Hand hält, und enthält bereits einen Malus von –5 für die effektive Geschicklichkeit des Gegenstandes von 0. Sollte eine Kreatur den Gegenstand halten, dann verwende deren Geschicklichkeits-Modifikator statt des Malus von –5.

Jeder der folgenden Punkte ist in der Beschreibung eines Gegenstandes in Kurzform behandelt:

Aura: Mit *Magie entdecken* kann man in den meisten Fällen erkennen, welche Schule der Magie mit dem magischen Gegenstand in Verbindung steht und wie stark die Aura ist, die von ihm ausgeht. Einzelheiten sind beim Zauber *Magie entdecken* zu finden.

Zauberstufe (ZS): Die Zauberstufe eines Gegenstandes gibt einen Hinweis auf seine relative Macht. Sie legt auch den Bonus auf die Rettungswürfe des Gegenstandes fest sowie Reichweite und andere stufenabhängige Aspekte der Kräfte des Gegenstandes. Sie bestimmt auch die Stufe, mit welcher der Gegenstand sich gegen Effekte wie *Magie bannen* und dergleichen wehrt.

Die Zauberstufe des Erschaffers muss wenigstens so hoch sein wie die Zauberstufe des Gegenstandes – weitere Voraussetzungen können die Minimum-Zauberstufe noch in die Höhe treiben.

Ausrüstungsplatz: Die meisten magischen Gegenstände können nur genutzt werden, wenn man sie in Händen oder am passenden Ausrüstungsplatz am Körper trägt. Sollte ein Gegenstand weggelegt oder an einem anderen Platz getragen werden, funktioniert er nicht. Sollte unter Ausrüstungsplatz „keiner“ aufgeführt sein, funktioniert der Gegenstand, solange der Charakter ihn mit sich führt.

Preis: Dies ist der Kaufpreis des Gegenstandes in Goldmünzen, sofern der Gegenstand zum Verkauf steht. Ein magischer Gegenstand kann von Spielercharakteren normalerweise zum halben Preis verkauft werden.

Gewicht: Dies ist das Gewicht des Gegenstandes. Sollte kein Wert angegeben sein, ist das Gewicht des Gegenstandes vernachlässigbar hinsichtlich der maximalen Traglast eines Charakters.

Beschreibung: Dieser Abschnitt beschreibt die Kräfte und Fähigkeiten des Gegenstandes.

Erschaffung: Mit Ausnahme von Artefakten können die meisten magischen Gegenstände von Zauberkundigen mit den passenden Talenten und sonstigen Voraussetzungen hergestellt werden. Dieser Abschnitt führt die Voraussetzungen und die Kosten der Erschaffung eines Gegenstandes auf.

Voraussetzungen: Ein Charakter muss bestimmte Voraussetzungen erfüllen, um einen magischen Gegenstand zu erschaffen. Dies umfasst Talente, Zauber und sonstige Voraussetzungen wie Stufe, Gesinnung, Volkszugehörigkeit usw.

Die Voraussetzung eines erforderlichen Zaubers wird von einem Charakter erfüllt, der ihn vorbereitet hat oder – im Falle eines spontanen Zauberkundiger – kennt, sowie durch die Verwendung eines zauberwirkenden oder zauberauslösenden magischen Gegenstandes oder einer zauberähnlichen Fähigkeit, welche den gewünschten Effekt nachahmt. Der Erschaffer muss während des Erschaffungsprozesses täglich den Effekt wirken, bzw. einen zauberwirkenden Gegenstand oder eine Ladung eines zauberauslösenden Gegenstandes verbrauchen, falls er einen Gegenstand verwendet, um eine Voraussetzung zu erfüllen.

Es ist auch möglich, dass mehrere Charaktere bei der Erschaffung eines Gegenstandes zusammenarbeiten und gemeinsam die Voraussetzungen erfüllen, die dem einzelnen fehlen. In manchen Fällen ist eine Zusammenarbeit sogar erforderlich.

Sollten zwei oder mehr Charaktere an einem Gegenstand arbeiten, müssen sie sich einigen, wer von ihnen der Erschaffer sein soll, dessen Zauberstufe für den Gegenstand gelten soll.

Kosten: Diese Zahl nennt die Kosten der Erschaffung des Gegenstandes in Goldmünzen. Normalerweise entsprechen die Kosten der Hälfte des Preises, doch zusätzliche materielle Komponenten können die Kosten weiter heben. Die Erschaffungskosten berechnen sich aus den Grundkosten plus der Kosten der Komponenten.

Neue magische Gegenstände in einer Kampagne

Wie umfänglich ein SL die neuen Gegenstände einbindet, liegt völlig bei ihm. Sie müssen nicht seltener sein als die Gegenstände im *Pathfinder Grundregelwerk* und können ebenso einfach in eine Kampagne integriert werden. Genauso können Spielleiter, die ihrer nächsten Begegnung oder dem nächsten Schatzhort ein unerwartetes Element hinzufügen wollen, auf bestimmte Eigenschaften und Schätze in diesem Kapitel zurückgreifen. Da Spieler dazu neigen, im *Grundregelwerk* bei den magischen Gegenständen zu blättern, sind manche ziemlich vertraut mit den dort präsentierten Schätzen und Fähigkeiten. Daher kann ein SL selbst die erfahrensten Spieler überraschen und interessiert halten, wenn er Dinge verwendet, die erstmals in diesem Kapitel vorgestellt werden und sich – wie z.B. Zauberzepter – auf andere neue Teile dieses Buches beziehen.

Rüstungen

Die folgenden Eigenschaften von Rüstungen und Schilden kommen zu denen im *Pathfinder Grundregelwerk* hinzu:

Beschreibungen magischer Rüstungen und Schilde

Ein Schild oder eine Rüstung mit besonderen Eigenschaften muss wenigstens einen Verbesserungsbonus von +1 aufweisen.

Entschlossenheit: Ein Schild oder eine Rüstung mit dieser Eigenschaft verleiht seinem Träger die Kraft weiterzukämpfen, wenn alles gegen ihn spricht. Einmal am Tag wirkt der Gegenstand auf seinen Träger den Zauber *Lebensatem*, wenn seine Trefferpunkte auf 0 TP oder darunter fallen.

Durchschnittliche Beschwörung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Lebensatem*; Marktpreis +30.000 GM.

Gerechter Streiter: Diese Rüstungseigenschaft funktioniert nur für gute Wesen mit der Fähigkeit Herausforderung (z.B. Ritter) oder der Fähigkeit Böses Niederstrecken (z.B. Paladine, Halb-Celestische Wesen oder Wesen mit der Schablone Celestisches Wesen). Wenn eine Rüstung mit dieser Eigenschaft von solch einem Wesen mit der Fähigkeit Herausforderung oder Böses Niederstrecken getragen wird, erhält das Wesen einen Heiligen Bonus von +2 auf seine RK gegen Angriffe seines ausgewählten Gegners.

Schwacher Bannzauber; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schutz vor Bösem* oder *Schutz vor Gutem*; Marktpreis Bonus +1.

Niederträchtiger Streiter: Diese Rüstungseigenschaft funktioniert nur für böse Wesen mit der Fähigkeit Herausforderung (z.B. Ritter) oder der Gutes Niederstrecken (z.B. Antipaladine, Halb-Scheusal oder Wesen mit der Schablone Scheusal). Wenn eine Rüstung mit dieser Eigenschaft von solch einem Wesen mit einer dieser Fähigkeiten getragen wird, erhält das Wesen einen Unheiligen Bonus von +2 auf seine RK gegen Angriffe seines ausgewählten Gegners.

Schwacher Bannzauber; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schutz vor Bösem* oder *Schutz vor Gutem*; Marktpreis Bonus +1.

Rechtschaffen: Rüstungen mit dieser Eigenschaft sind häufig mit heiligen Symbolen verziert. Einmal am Tag kann der Träger durch ein Befehlswort einen Effekt aktivieren, welcher dem Zauber *Gerechte Macht* entspricht und für 10 Runden anhält. Eine Rechtschaffene Rüstung hat stets eine gute Gesinnung aufgrund der Wirkung von *Gerechte Macht* und der ausgestrahlten positiven Energie. Eine böse Kreatur, welche diese Rüstung anlegt, erhält eine negative Stufe, solange sie sie trägt. Während dieses Zeitraumes kann die negative Stufe in keiner Weise, auch nicht durch *Genesung* zurückgewonnen werden.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gerechte Macht*; Marktpreis +27.000 GM.

Sündig: Rüstungen mit dieser Eigenschaft sind häufig mit unheiligen Symbolen verziert. Einmal am Tag kann der Träger durch ein Befehlswort einen Effekt aktivieren, welcher dem Zauber *Gerechte Macht* entspricht und für 10 Runden anhält. Eine Sündige Rüstung hat stets eine böse Gesinnung aufgrund der Wirkung von *Gerechte Macht* und der ausgestrahlten negativen Energie. Eine gute Kreatur, welche diese Rüstung anlegt, erhält eine negative Stufe, solange sie sie trägt. Während dieses Zeitraumes kann die negative Stufe in keiner Weise, auch nicht durch *Genesung* zurückgewonnen werden.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gerechte Macht*; Marktpreis +27.000 GM.

Turnier: Diese Rüstung hilft ihrem Träger dabei, im Sattel zu bleiben und die Kontrolle über sein Reittier zu behalten. Der Träger erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf Reiten.

Leichte Verwandlung; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer muss 5 Ränge in Reiten besitzen; Marktpreis +3.750 GM.

Tabelle 7-1: Besondere Eigenschaften von Rüstungen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Modifikator für den Grundpreis
01–40	01–35	01–19	*Gerechter Streiter*	Bonus +1[1]
41–80	36–66	20–37	*Niederträchtiger Streiter*	Bonus +1[1]
81–99	67–70	38–39	*Turnier*	+3.750 GM
—	71–83	40–61	*Rechtschaffen*	+27.000 GM
—	84–96	62–80	*Sündig*	+27.000 GM
—	97–99	81–90	*Entschlossenheit*	+30.000 GM
100	100	91–100	Würfle noch zwei Mal[2]	—

1 Addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus, um den Gesamt-Marktpreis nach Tabelle 15–3 im *Pathfinder Grundregelwerk* zu ermitteln.
2 Solltest du dieselbe besondere Eigenschaft zwei Mal auswürfeln, so zählt nur eine.

Besondere Rüstungen

Befreiende Lederrüstung

Aura Leichte Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 12.160 GM; **Gewicht** 15 Pfd.

Beschreibung

Diese *Lederrüstung +1* verleiht ihrem Träger die Fähigkeit, seinen Körper nahezu beliebig zu krümmen und zu verbiegen. Er erhält einen Bonus von +5 auf Entfesselungskunst, einen Bonus von +5 auf Akrobatikwürfe, um Fallschaden zu verringern, +5 auf seine KMV und SR 5/Hieb- oder Stichwaffen.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Gestalt verändern, Erschaffer muss 5 Ränge in Akrobatik und Entfesselungskunst besitzen; **Kosten** 6.160 GM.

Beleidigende Rüstung

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 16.175 GM; **Gewicht** 20 Pfd.

Beschreibung

Jedes Metallteil dieser *Beschlagenen Lederrüstung +1* sieht mehr wie ein höhnische lächelndes Gesicht als ein einfacher Beschlag aus. Der Träger der Rüstung kann ihr einmal am Tag befehlen, einen Schwall von Beleidigungen gegen jedes feindliche Kreatur innerhalb von 18 m loszulassen, welche ihn sehen und hören kann. Jede betroffene Kreatur muss einen Willenskraftwurf gegen SG 16 bestehen, um dem überwältigen Drang zu widerstehen, den Träger

Tabelle 7-2: Besondere Rüstungen

durchschn.	mächtig	Besondere Rüstung	Marktpreis
01–20	01–02	*Nebelkettenhemd*	2.250 GM
21–35	03–05	*Gewand des Wahrsagers*	10.300 GM
36–50	06	*Befreiende Lederrüstung*	12.160 GM
51–65	07	*Blutrock des Mörders*	12.405 GM
66–90	08–12	*Broschenrüstung*	12.650 GM
91–100	13–27	*Beleidigende Rüstung*	16.175 GM
—	28–42	*Brustplatte des Freibeuters*	23.850 GM
—	43–49	*Panzer des Gottverlassenen*	25.400 GM
—	50–61	*Riesenhaut-Rüstung (Oger)*	39.165 GM
—	62–71	*Riesenhaut-Rüstung (Hügelriese)*	46.665 GM
—	72–81	*Riesenhaut-Rüstung (Steinriese)*	54.165 GM
—	82–86	*Riesenhaut-Rüstung (Feuerriese)*	54.165 GM
—	87–91	*Riesenhaut-Rüstung (Frostriese)*	54.165 GM
—	92–96	*Riesenhaut-Rüstung (Troll)*	59.165 GM
—	97	*Riesenhaut-Rüstung (Wolkenriese)*	69.165 GM
—	98	*Riesenhaut-Rüstung (Sturmriese)*	76.665 GM
—	99–100	*Glitzernder Plattenpanzer*	81.250 GM

der Rüstung die nächsten 7 Runden lang anzugreifen. Sollte die Kreatur nicht imstande sein, den Träger in ihrem nächsten Zug anzugreifen oder dabei ein anderes Risiko eingehen (z.B. indem sie durch ein bedrohtes Feld ziehen müsste oder auf dem Weg in eine Grube stürmen würde), kann sie während ihres Zuges normal handeln. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt, der keine Auswirkungen auf Kreaturen ohne gesprochene Sprache hat.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verwirrung*; **Kosten** 7.675 GM

Blutrock des Mörders

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 12.405 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser seidene Waffenrock des Schattenwandelns +1 ist schwarz wie die Nacht und mit Fäden von der Farbe getrockneten Blutes bestickt. Wenn er von einem Schurken getragen wird, welcher den Trick Blutende Wunde beherrscht, erhöht sich der Blutungsschaden durch seinen Hinterhältigen Angriff um +1.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ausbluten*, *Stille*, *Unsichtbarkeit*; **Kosten** 6.280 GM

Broschenrüstung

Aura Durchschnittliche Beschwörung (Herbeirufung); **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Hals (Brosche) oder Rüstung (entfaltet); **Preis** 12.650 GM; **Gewicht** — (Brosche), 50 Pfd. (Rüstung)

BESCHREIBUNG

Dieser Gegenstand wirkt wie eine normale schwere Brosche oder Mantelfibel aus Stahl, er zeigt häufig das Bild eines schweren Helms oder Schildes. Auf Befehl hin verwandelt sich die Brosche in einen Wirbel aus Metallplatten und Gelenken, welche den Träger augenblicklich in eine *Ritterrüstung +1* hüllen. Die Brustplatte der Rüstung trägt dasselbe Symbol wie die Brosche. Dasselbe Befehlswort lässt die Rüstung wieder die Gestalt der Brosche annehmen. Die Brosche verwandelt sich nur, wenn der Träger keine Rüstung trägt und daher der Rüstungsplatz frei ist.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sofortige Herbeizauberung*; **Kosten** 7.650 GM

Brustplatte des Freibeuters

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 23.850 GM; **Gewicht** 30 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Brustplatte +1* ist aus einem bläulichen Metall angefertigt und mit Wellenmotiven verziert. Sie ermöglicht ihrem Träger dauerhaft die Wirkung des Zaubers *Auf Wasser gehen* zu nutzen. Sollte eine Kreatur diese Rüstung anlegen, während sie sich unter Wasser befindet, wird sie mit einer Geschwindigkeit von 18 m in der Runde zur Wasseroberfläche gezogen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Auf Wasser gehen*; **Kosten** 12.100 GM

Gewand des Wahrsagers

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 10.300 GM; **Gewicht** 40 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses *Kettenhemd +1* ist auf ein bestimmtes Mysterium eingestimmt und enthält eine mit diesem Mysterium verbundene Offenbarung. Wenn ein Mystiker diese Rüstung trägt, hat er Zugang zu dieser Offenbarung und kann sie verwenden, als wäre sie ein reguläres Klassenmerkmal. Der Mystiker muss dem passenden Mysterium folgen – so ist ein *Gewand des Wahrsagers (Schlachtruf)* nur für einen Mystiker der Schlacht von Nutzen. Sollte der Träger die Offenbarung bereits kennen, sie ihm aber eine Fähigkeit mit begrenzter Zahl täglicher Anwendungen verleihen, wo kann er diese Offenbarung ein zusätzliches Mal am Tag nutzen. Diese Fähigkeit kommt nur Mystikern zu gute.

Hinsichtlich Erkenntniszaubern mit einer prozentbasierten Erfolgschance wie *Vorahnung* oder *Weissagung* steigt die Chance des Trägers um +5.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Vorahnung*, Erschaffer muss ein Mystiker sein und über die gewünschte Offenbarung verfügen; **Kosten** 5.300 GM

Glitzernder Plattenpanzer

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 81.250 GM; **Gewicht** 50 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der silberne Glanz dieses *Plattenpanzers +1* lässt ihn selbst bei schwachem Licht glitzern. Nach Belieben kann der Träger der Rüstung befehlen, für 10 Minuten in einem *Tageslicht*-Zauber zu erstrahlen. Einmal am Tag kann er die Rüstung anweisen, im *Sonnenfeuer* zu erstrahlen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sonnenfeuer*, *Tageslicht*; **Kosten** 41.000 GM



Glitzernder Plattenpanzer



Panzer des Gottverlassenen



Riesenhaut-Rüstung



Gewand des Wahrsagers



Beleidigende Rüstung



Nebelkettenhemd



Festungsschild



Brustplatte des Freibeuters

Nebelkettenhemd

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 2.250 GM; **Gewicht** 25 Pfd.

Beschreibung

Die feinen Kettenglieder dieses *Kettenhemdes +1* bilden ein Wolkenmuster. Auf Befehl des Trägers hin können sie sich einmal am Tag in dichten Nebel verwandeln, welcher Tarnung (20 % Chance, den Träger zu verfehlen) bietet. Dieser Nebel bewegt sich mit dem Träger. Effekte, welche den Nebel verwehen oder zerstören würden, lassen die Rüstung sich am Körper des Trägers zurückverwandeln. Dasselbe geschieht, wenn er das Befehlswort ausspricht oder einen Ort betritt, an dem die Nebelmagie nicht funktioniert (z.B. Unterwasser). Sollte der Charakter versuchen, eine andere Rüstung anzulegen, während die *Nebelkette* ihn in Nebelgestalt umgibt, verwandelt sie sich zu seinen Füßen zurück.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verhüllender Nebel*; **Kosten** 1.250 GM

Panzer des Gottverlassenen

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 11

Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 25.400 GM; **Gewicht** 35 Pfd.

Beschreibung

Dieser *Bänderpanzer +1* ist mit verunstalteten heiligen Symbolen oder einer Symbolik bedeckt, welche einen oder mehrere Götter und ihre Diener beleidigt. Der Träger kann keine göttlichen Zauber wirken oder zauberähnliche übernatürliche Fähigkeiten einsetzen, die eine Verbindung zu einer Gottheit (z.B. Domänenkräfte) benötigen. Der Träger erhält ZR 19 gegen Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürliche Fähigkeiten göttlichen Ursprungs (wie z.B. Fähigkeiten eines Externaren im Dienst einer Gottheit). Der Verbesserungsbonus dieser Rüstung steigt gegen Kreaturen mit solchen Fähigkeiten um +2.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Erschaffer kann kein göttlicher Zauberkundiger sein; **Kosten** 12.900 GM

Riesenhaut-Rüstung

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Preis** 39.165 GM (Oger), 46.665 (Hügelriese), 59.165 GM (Troll), 54.165 (Stein-, Feuer- oder Frostriese), 69.165 GM (Wolkenriese), 76.665 GM (Sturmriese); **Gewicht** 12.900 Pfd.

Beschreibung

Diese matte, vielfach gefaltete *Fellrüstung +3* wurde aus der gegerbten Haut eines echten Riesen angefertigt. Einmal am Tag kann der Träger ein Befehlswort aussprechen, welches ihn auf die Größe des passenden Riesen anwachsen lässt, als würde er *Riesengestalt I* (Oger, Troll, Hügelriese, Steinreise, Feuerriese oder Frostriese) oder *Riesengestalt II* (Wolkenriese oder Sturmriese) auf sich wirken. Diese Verwandlung hält 15 Minuten an, kann vom Träger aber auch früher beendet werden. Für die meisten guten Wesen ist es abstoßend, die Haut einer intelligenten Kreatur zu tragen. Riesen erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen den Träger, der Bonus steigt auf +4, wenn es sich um Riesen derselben Art handelt wie die Rüstung.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Riesengestalt I* (Oger, Troll, Hügel-, Stein-, Feuer- oder Frostriese) oder *Riesengestalt II* (Wolken- oder Sturmriese); **Kosten** 19.660 GM (Oger), 23.415 GM (Hügelriese), 29.665 GM (Troll), 27.165 GM (Stein-, Feuer- oder Frostriese), 34.665 GM (Wolkenriese), 38.415 GM (Sturmriese)

Besondere Schilde

Tabelle 7-3: Besondere Schilde

mächtig	Besonderer Schild	Marktpreis
01–50	*Zinnenschild*	16.180 GM
51–100	*Festungsschild*	19.180 GM

Festungsschild

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 19.180 GM; **Gewicht** 45 Pfd.

Beschreibung

Der Träger dieses *Turmschildes +1* kann den Schild in einer Vollen Runde in einen Würfel aus Eisen verwandeln, welche um ihn herum entsteht. Die Dicke der Eisenwände beträgt 2,5 cm. Der Würfel hat Härte 10 und auf jeder Seite 30 Trefferpunkte. Er verleiht dem Träger vollständige Deckung gegen alles außerhalb des Würfels inklusive Schwärmen und Gasen. Das Innere des Würfels ist dunkel und es findet kein Luftaustausch statt, so dass der Träger ab der dritten Runde nach Aktivierung des Würfels den Atem anhalten muss. Angriffe, welche eine Seite des Würfels zerstören, lassen ihn sich in den Schild zurückverwandeln, welcher die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert und den Zustand Zerbrochen erhält. Der Schild bleibt in seiner Würfelgestalt, bis er entweder zerstört oder ihm befohlen wird, wieder Schildgestalt anzunehmen, der Träger sich von seinem aktuellen Platz bewegt, ohnmächtig wird oder stirbt.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Eisenwand*; **Kosten** 9.680 GM.

Zinnenschild

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Schild; **Preis** 16.180 GM; **Gewicht** 45 Pfd.

Beschreibung

Einmal am Tag kann sich dieser *Turmschild +2* in ein standfestes Mauerstück von 3 m x 3 m x 0,30 m mit Zinnen auf der Oberseite und einem Pfeilschlitz in jedem 1,50 m langen Abschnitt in 1,50 m Höhe verwandeln. Die Mauer gibt wie jede andere Mauer Deckung. Der Träger kann die Mauer mit einer Hand berühren und ihr befehlen, sich wieder in einen Schild zurück zu verwandeln, welcher entweder auf dem Boden steht und gegen seine Hand lehnt oder an seinem Arm befestigt ist. Die Mauer hat die üblichen Eigenschaften einer Steinwand (Härte 8, 90 Trefferpunkte, SG zum Zerschmettern 35). Angriffe, welche die Mauer zerstören, lassen sie sich in den Schild zurückverwandeln, welcher die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert und den Zustand Zerbrochen erhält. Der Schild bleibt in seiner Mauergestalt, bis er entweder zerstört wird oder ihm befohlen wird, wieder Schildgestalt anzunehmen. Die Mauer kann nicht an einem Ort erscheinen, in welchen sie nicht passt.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Steinwand*; **Kosten** 8.180 GM

Waffen

Die folgenden Waffeneigenschaften kommen zu den im *Pathfinder Grundregelwerk* vorgestellten hinzu:

Besondere Eigenschaften von magischen Waffen

Eine Waffe mit einer besonderen Eigenschaft muss wenigstens über einen Verbesserungsbonus von +1 verfügen.

Bedrohlich: Nur Nahkampfwaffen können diese Fähigkeit besitzen. Diese Waffeneigenschaft hilft Verbündeten im Umgang mit in die Zange genommenen Gegnern. Wenn der Träger benachbart zu einer von einem Verbündeten in die Zange genommenen Kreatur ist, steigt der Angriffsbonus aller in die Zange nehmenden Verbündeten um +2, selbst wenn der Träger selbst die Kreatur nicht in die Zange nimmt.

Durchschnittliche Illusion; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tödliches Phantom*; Marktpreis Bonus +1.

Duell: Nur Nahkampfwaffen, die für eine Nutzung mit dem Talent Waffenfinesse in Frage kommen, können diese Eigenschaft besitzen. Eine *Duellwaffe* verleiht ihrem Träger einen Verbesserungsbonus von +4 auf Initiativewürfe, sofern die Waffe gezogen wurde und sich in seiner Hand befindet, wenn die Initiativereihenfolge bestimmt wird. Sie verleiht ihm ferner einen Bonus von +2 auf die KMV, um Entwaffnen zu widerstehen, und von +2 auf jeden SG, um gegen ihn eine Finte durchzuführen.

Leichte Verwandlung; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Katzenhafte Anmut*; Marktpreis +14.000 GM.

Grauflamme: Diese Waffe reagiert auf fokussierte positive oder negative Energie. Wenn der Träger eine Schnelle Aktion aufwendet, um Energie durch die Waffe zu fokussieren, entflammt sie in einem merkwürdigem grauen Feuer, das wie eine Fackel Licht abgibt. Der Verbesserungsbonus der Waffe steigt um +1, der Schaden um +1W6 (wie die göttliche Kraft aus *Flammenschlag*).


Staubwolken-kugeln


Felskeule


Brandpfeil




Schildbrecher-lanze


Geister-klinge


Wächter-klinge


Bindende Klinge


Abprallender Hammer


Schwächende Axt

Bestienkeule

Diese Flamme brennt für 1 Runde pro 1W6 an Heilung oder Schaden durch die positive oder negative Energie. Wenn sie mit positiver Energie geladen ist, brennt die Flamme in silbergrauem Licht, gute Kreaturen sind gegen den zusätzlichen Schaden immun und die Waffe gilt als gute und silberne Waffe hinsichtlich Schadensreduzierung. Wenn sie mit negativer Energie geladen ist, hat die Flamme eine aschegraue Farbe, böse Kreaturen sind gegen den zusätzlichen Schaden immun und die Waffe gilt als böse Waffe aus kaltem Eisen hinsichtlich Schadensreduzierung.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 6; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Energie fokussieren, *Waffengesinnung*; Marktpreis Bonus +1.

Jagd: Eine *Jagdwaffe* hilft ihrem Träger dabei, Beute aufzuspüren und zu fangen. Wenn der Träger die Waffe in Händen hält, erhält er ihren Verbesserungsbonus als Verbesserungsbonus bei Überlebenskunstwürfen, um die Spuren eines Wesen zu finden und zu verfolgen, das die Waffe während des letzten Tages verletzt hat. Die Waffe fügt einem Wesen, welches der Träger mittels Überlebenskunst im Laufe des letzten Tages verfolgt hat, +1W6 zusätzliche Schadenspunkte zu.

Durchschnittliche Erkenntnismagie; ZS 7; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Tiere oder Pflanzen entdecken*; Marktpreis Bonus +1.

Leitend: Eine *Leitende* Waffe kann die Energie einer zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeit fokussieren, welche einen Nahkampftreffer oder einen Berührungsangriff im Fernkampf erfordert (wie die Domänenkräfte eines Klerikers, die Blutlinienkräfte eines Hexenmeisters, die Offenbarungen eines Mystikers oder die Kräfte der arkanen Schule eines Magiers). Bei einem erfolgreichen Treffer kann der Träger zwei Anwendungen seiner magischen Fähigkeit aufwenden, um sie durch die Waffe auf den getroffenen Gegner zu leiten, welcher die Auswirkungen des Angriffes und der besonderen Fähigkeit hinnehmen muss (sollte der Träger eine besondere Fähigkeit unbegrenzt einsetzen können, kann er sie jede Runde durch die Waffe leiten). Z.B. kann ein Paladin, der einen untoten Gegner mit seinem

Tabelle 7-4: Besondere Eigenschaften von Nahkampfwaffen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Modifikator für den Grundpreis[1]
01–12	01–04	01–03	*Verbündet*	Bonus +1
13–24	05–12	04–08	*Leitend*	Bonus +1
25–36	13–22	09–20	*Säure*	Bonus +1
37–48	23–32	21–29	*Listig*	Bonus +1
49–58	33–40	30–38	*Zornig*	Bonus +1
59–70	41–49	39–47	*Grauflamme*	Bonus +1
71–77	50–58	48–56	*Jagd*	Bonus +1
78–84	59–67	57–65	*Richtend*	Bonus +1
85–99	68–74	66–74	*Bedrohlich*	Bonus +1
—	75–82	75–81	*Säureexplosion*	Bonus +2
—	83–89	82–85	*Duell*	+14.000 GM
—	90–95	86–90	*Selbstverwandelnd*	+10.000 GM
100	96–100	91–100	Würfle zwei Mal[2]	—

1 Addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus, um den Gesamt-Marktpreis nach Tabelle 15–8 im *Pathfinder Grundregelwerk* zu ermitteln.
2 Solltest du dieselbe besondere Eigenschaft zwei Mal auswürfeln, oder eine Eigenschaft, die mit einer anderen nicht kompatibel ist, oder der Gesamtverbesserungsbonus +10 übersteigen, dann wiederhole den Wurf. Der Gesamtverbesserungsbonus einer Waffe aus Verbesserungsbonus und besonderen Eigenschaften ist auf +10 begrenzt.

Tabelle 7-5: Besondere Eigenschaften von Fernkampfwaffen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Eigenschaft	Modifikator für den Grundpreis[1]
01–15	01–14	01–13	*Verbündet*	Bonus +1
16–30	15–28	14–26	*Leitend*	Bonus +1
31–48	29–48	27–42	*Säure*[2]	Bonus +1
49–60	49–58	43–56	*Listig*	Bonus +1
61–72	59–69	57–65	*Jagd*	Bonus +1
73–94	70–91	66–87	*Richtend*	Bonus +1
95–99	92–95	88–90	*Säureexplosion*	Bonus +1
100	96–100	91–100	Würfle zwei Mal[3]	—

1 Addiere diesen Wert auf den Verbesserungsbonus, um den Gesamt-Marktpreis nach Tabelle 15–8 im *Pathfinder Grundregelwerk* zu ermitteln.
2 Bögen, Armbrüste und Schleudern, welche über diese Eigenschaft verfügen, übertragen sie auf ihre Geschosse.
3 Solltest du dieselbe besondere Eigenschaft zwei Mal auswürfeln, oder eine Eigenschaft, die mit einer anderen nicht kompatibel ist, oder der Gesamtverbesserungsbonus +10 übersteigen, dann wiederhole den Wurf. Der Gesamtverbesserungsbonus einer Waffe aus Verbesserungsbonus und besonderen Eigenschaften ist auf +10 begrenzt.

Leitenden Zweihänder trifft, zwei Anwendungen seiner Fähigkeit Handauflegen aufwenden (ein übernatürlicher Berührungsangriff im Nahkampf), um dem Ziel den Schaden des Zweihänders und einer Anwendung von Handauflegen zuzufügen. Diese Waffeneigenschaft kann nur einmal in der Runde eingesetzt werden und funktioniert nur mit Fähigkeiten, deren Art (Nah- oder Fernkampf) mit der Art der Waffe korrespondiert.

Durchschnittliche Nekromantie; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Geisterhand*; Marktpreis Bonus +1.

Listig: Diese besondere Eigenschaft erlaubt der Waffe, auf das Wissen ihres Trägers zurückzugreifen, um Lücken in der Verteidigung eines Gegners zu finden. Der Träger erhält einen Bonus von +2 zur Bestätigung eines Kritischen Treffers mit dieser Waffe, sofern er über 5 oder mehr Ränge in einer Wissensfertigkeit mit Bezug zur Kreaturenart des Zieles besitzt (z.B. Wissen [Die Ebenen] bei Externaren).

Durchschnittliche Erkenntnismagie; ZS 6; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Zielsicherer Schlag*; Marktpreis Bonus +1.

Richtend: Wenn ein Inquisitor von einem Richtspruch Gebrauch macht, verleiht ihm diese Waffe einen Verbesserungsbonus auf seine Wahrnehmungswürfe und seine KMV. Der Bonus liegt bei +1 in der ersten Runde und erhöht sich um +1 jede weitere Runde bis auf ein Maximum von +3 in der dritten und allen weiteren Runden.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 4; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Weisheit der Eule*; Marktpreis Bonus +1.

Säure: Auf Befehl überzieht sich eine *Säurewaffe* mit einer Säureschicht, die bei einem erfolgreichen Treffer dem Ziel zusätzliche +1W6 Punkte Säureschaden zufügt. Die Säure schadet dem Träger der Waffe nicht. Der Effekt bleibt bestehen, bis der Träger das Befehlswort wieder nutzt.

Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurepfeil*; Marktpreis Bonus +1.

Säureexplosion: Eine *Säureexplosions*-Waffe wirkt wie eine *Säure*-Waffe, von der bei einem Kritischen Treffer eine Säureexplosion ausgeht. Die Säure verletzt den Träger nicht. Neben dem zusätzlichen Waffenschaden durch die *Säure*-Eigenschaft verursacht eine *Säureexplosions*-Waffe zusätzliche +1W10 Punkte Säureschaden bei einem Kritischen Treffer. Sollte der Kritische Treffermodifikator der Waffe x3 betragen, steigt der zusätzliche Säureschaden auf +2W10, sollte er x4 betragen, auf +3W10.

Selbst wenn die *Säure*-Eigenschaft nicht aktiv ist, verursacht die Waffe ihren zusätzlichen Säureschaden bei Kritischen Treffern.

Durchschnittliche Hervorrufung; ZS 12; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurepfeil*; Marktpreis Bonus +2.

Selbstverwandelnd: Diese Fähigkeit kann nur von Nahkampfwaffen besessen werden. Eine *Selbstverwandelnde* Waffe verwandelt sich auf Befehl ihres Trägers in eine andere Waffe derselben Form und Händigkeit (d.h. eine Einhandwaffe bleibt immer eine Einhandwaffe). Die Kategorie Einfache Waffe, Kriegswaffe oder Exotische Waffe ist irrelevant. So kann z.B. ein mittelgroßes *Selbstverwandelndes Langschwert* die Form jeder anderen einhändig zu führenden Nahkampfwaffe annehmen wie Krummschwert, Flegel oder Dreizack, nicht aber die Form einer mittelgroßen leichten oder Zweihandwaffe wie eines mittelgroßen Kurzschwertes oder eines mittelgroßen Zweihänders. Es kann sogar die Form einer vergleichbaren Waffe einer anderen Größenkategorie annehmen, z.B. kann ein kleiner *Selbstverwandelnder Zweihänder* (für eine kleine Kreatur eine zweihändige Hiebwaffe, für eine mittelgroße Kreatur aber eine einhändige Hiebwaffe mit großer Ähnlichkeit zu einem mittelgroßen Langschwert) zu einem mittelgroßen Langschwert werden, so dass eine mittelgroße Kreatur es ohne den Malus von –2 für das Führen einer Waffe der falschen Größenkategorie verwenden kann. Die Waffe behält alle Fähigkeiten, Verbesserungsboni und Eigenschaften, außer denen, welche ihre gegenwärtige Form nicht erlaubt. So verliert eine *Selbstverwandelnde Scharfe Waffe* die Eigenschaft *Schärfe*, solange sie die Form einer Wucht- oder Stichwaffe hat. Wenn sie nicht in der Hand oder am Körper getragen wird, nimmt eine *Selbstverwandelnde Waffe* ihre

wahre Form an.

Durchschnittliche Verwandlung; ZS 10; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Höhere Erschaffung*; Marktpreis +10.000 GM.

Verbündet: Eine *Verbündete* Waffe ermöglicht ihrem Träger, einen Teil oder den gesamten Verbesserungsbonus auf die Waffe eines Verbündeten zu übertragen, zu dem er eine freie Sichtlinie hat. Als Freie Aktion kann der Träger am Anfang seines Zuges, ehe er seine Waffe benutzt, entscheiden, wie er den Verbesserungsbonus verteilen will. Der Bonus auf der Waffe seines Verbündeten hält bis zum Beginn des nächsten Zuges des Trägers an. Der Verbesserungsbonus einer *Verbündeten* Waffe ist nicht kumulativ mit einem Verbesserungsbonus auf der Waffe des Verbündeten.

Schwache Verwandlung; ZS 5; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magische Waffe*; Marktpreis Bonus +1.

Zornig: Diese Fähigkeit dient als Fokus für die Wut des Trägers und kann nur einer Nahkampfwaffe verliehen werden. Wenn sich der Träger im Kampfrausch oder unter der Wirkung von *Wut* befindet, steigt der Verbesserungsbonus der Waffe um +2. Sollte der Träger über eine Kampfrauschkraft verfügen, welche ihm im Kampfrausch einen Fertigkeitsbonus verleiht (z.B. Wuterfüllter Sprung, Wuterfülltes Klettern oder Wuterfülltes Schwimmen), erhält der Träger diesen Bonus, sofern er die Waffe verwendet oder in der Hand hält, auch wenn er sich nicht im Kampfrausch befindet – der Bonus entspricht dem Verbesserungsbonus der Waffe, den Bonus von +2 im Kampfrausch eingeschlossen.

Durchschnittliche Verzauberung (Zwang); ZS 8; Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Kampfrausch; Marktpreis Bonus +1.

Besondere Waffen

Abprallender Hammer

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 20.301 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Dieser *Zurückkehrende Leichte Hammer +1* kann bei einem Wurf mehrere Gegner treffen. Falls sein Träger aufgrund eines hohen Grundangriffsbonuses über mehrere Angriffe verfügt, kann er den Hammer so schleudern, dass er von ersten Ziel abprallt, um ein zweites Ziel zu treffen, usw., bis die zusätzlichen Angriffe seines Träger aufgebraucht sind. Die Entfernung zwischen den Zielen wird von der Gesamtreichweite der Waffe abgezogen und Mali aufgrund von Entfernung berechnen sich nach den einzelnen Entfernungen. Beispiel: Ein Zwergenkämpfer der 6. Stufe kann den Hammer mit seinem GAB +6 auf ein 6 m weit entferntes Ziel schleudern (dies ist innerhalb einer Entfernungskategorie, daher keine Abzüge); wenn er trifft, prallt der Hammer ab und fliegt mit seinem GAB von +1 auf ein zweites Ziel zu, dass 12 m weit von ersten entfernt steht (dies sind insgesamt drei Entfernungskategorien, also ein Malus von –4). Der Hammer kann nur nach einem Treffer abprallen, sollte er verfehlen, greift er keine weiteren Ziele in dieser Runde an und kehrt zu seinem Träger zurück wie jede Waffe mit der Eigenschaft *Rückkehr*. Da abprallende Angriffe unterschiedliche Angriffe sind, gelten Modifikatoren, die nur bei einem Angriff gelten (z.B. *Zielsicherer Schlag*), auch nur beim ersten Angriff und nicht den anderen. Die abprallenden Angriffe zählen als die zusätzlichen Angriffe des Trägers in dieser Runde.

Tabelle 7-6: Besondere Waffen

schwach	durchschn.	mächtig	Besondere Waffe	Marktpreis
01–35	—	—	*Staubwolkenkugel*	196 GM
36–70	—	—	*Verstrickungsbolzen*	226 GM
71–80	01–07	—	*Brandpfeil*	1.516 GM
81–90	08–14	—	*Zischender Pfeil*	1.516 GM
91–100	15–26	—	*Turnierlanze*	4.310 GM
—	27–41	—	*Felskeule*	6.812 GM
—	42–53	—	*Bestienkeule*	7.300 GM
—	54–60	01–04	*Dreizack der Stabilität*	9.815 GM
—	61–70	05–20	*Bindende Klinge*	12.350 GM
—	71–79	21–37	*Schildbrecherlanze*	18.310 GM
—	80–87	38–62	*Abprallender Hammer*	20.301 GM
—	88–95	63–82	*Sternschnuppenmesser*	21.324 GM
—	96–100	83–88	*Schwächende Axt*	23.310 GM
—	—	89–94	*Geisterklinge*	48.502 GM
—	—	95–100	*Wächterklinge*	65.310 GM

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Telekinese*; **Kosten** 10.301 GM

Bestienkeule

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 7.300 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

Beschreibung

Dieser *Knüppel +1* ist oft mit langen Fangzähnen und Schnitzereien von Tieren verziert. Mit einer Standard-Aktion kann der Träger den Knüppel in den Kopf oder eine Gliedmaße eines Tieres verwandeln. Die Höhe des Waffenschadens verändert sich hierdurch nicht, wohl aber die Art des Schadens, welche sich der Form des Knüppels anpasst: Biss (Stich), Klaue (Hieb), Durchbohren (Stich), Schlag (Wucht), Stachel (Stich) oder Kralle (Hieb). Wenn er derart verwandelt ist, zählt der Knüppel als natürliche Waffe sowie als hergestellte Waffe hinsichtlich Zaubern und Effekten, welche hergestellte oder natürliche Waffen verbessern. Der Knüppel zählt auch als natürliche Waffe seiner aktuellen Form hinsichtlich Talenten und Zaubern, welche natürliche Waffen benötigen, wie z.B. Waffenfokus (Biss) oder der Zauber *Blutige Klauen* (siehe Kapitel 5). Sollte der Träger die Fähigkeit Gestaltwandel besitzen, kann er eine seiner täglichen Anwendungen aufwenden, um den Waffenschaden um eine Kategorie (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 145) für die Dauer seines Gestaltwandels zu erhöhen, solange er mit dem Knüppel in Kontakt bleibt. Falls sein Träger nach Belieben Gestaltwandel nutzen kann, ist der Schaden des Knüppels stets eine Kategorie höher. Sollte der Knüppel sich nicht am Körper oder in der Hand befinden, nimmt er seine normale Gestalt an.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstung herstellen, *Shillelagh*; **Kosten** 3.800 GM

Bindende Klinge

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 12.350 GM; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Zweihänder +1* ist mit einem Kettenmotiv verziert. Bei einem erfolgreichen Treffer des Trägers gegen eine Kreatur derselben oder einer kleineren Größenkategorie kann der Träger als Freie Aktion versuchen, seinen Gegner in einen Ringkampf zu verwickeln, ohne dabei einen Gelegenheitsangriff zu provozieren. Sollte dies dem Träger gelingen, verwandelt sich das Schwert in eine Metallkette und wickelt sich um das Ziel. Sollte das Ziel dem Ringkampf entkommen oder der Träger es freilassen, verwandelt sich die Kette zu einem Schwert zurück (der Träger umfasst den Griff). Der Träger kann ebenso die Kette loslassen, während er das Ziel im Ringkampf oder am Boden hält, in diesem Fall bleibt die Kette an Ort und Stelle und das Ziel gilt als Verstrickt (Wurf auf Entfesselungskünstler gegen SG 20, um sich zu befreien; SG 28 gegen Zerschmettern, Härte 10, 10 TP; Konzentrationswurf gegen SG 17, um zu zaubern, während man verstrickt ist). Eine andere Kreatur kann den Griff der Kette mit einer Standard-Aktion packen und sie mit einer Schnellen Aktion in ein Schwert zurückverwandeln, wodurch die gefesselte Kreatur befreit wird. Sollte die Kette zerstört werden, verwandelt sie sich in ein Schwert zurück und erhält den Zustand Zerbrochen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Seil beleben*; **Kosten** 6.350 GM

BRANDPFEIL

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.516 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dieser *Aufflammende Pfeil +1* fügt seinem Ziel in jeder Runde zu Beginn seines Zuges weitere 1W6 Punkte Feuerschaden für die nächsten 3 Runden zu. Um den Pfeil zu entfernen, ist ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 10 erforderlich, sollte das Ziel sich den Pfeil selbst entfernen wollen, steigt der SG auf 15. Ein entfernter Pfeil fügt dem Ziel keinen weiteren Schaden zu, beim Entfernen wird er zerstört, andernfalls ist er nach 3 Runden verbannt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Feuerball*, *Flammenklinge* oder *Flammenschlag*; **Kosten** 758 GM

DREIZACK DER STABILITÄT

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.815 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser widerstandsfähige, aber angelaufene *Dreizack +1* hat am unteren Ende eine breite Metallstange, die sich perfekt eignet, den Fuß darauf zu stellen oder als eine andere Art von Griff zu dienen. Die Stange fungiert als *Unbewegliches Zepter*. Sie verfügt über keinen Einschaltmechanismus, sondern aktiviert sich, wenn der Träger einen oder beide Füße auf die Stange stellt, und schaltet sich ab, sobald er die Stange nicht mehr mit wenigstens einem Fuß berührt. Solange die Kraft des *Zepters* aktiv ist, erhält der Träger einen Bonus von +10 auf seine KMV, um Versuchen zu widerstehen, ihn zu bewegen. Der Träger gilt immer als Sturmangriffe abwehrend. Sollte der Träger stürzen, kann er mit einer Augenblicklichen Aktion auf die Stange treten, um seinen Sturz abzubremsen, er erleidet aber Fallschaden für die bereits zurückgelegte Entfernung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schweben*; **Kosten** 5.065 GM

FELSKEULE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 6.812 GM; **Gewicht** 8 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Kopf dieses *Schweren Streitkolbens +1* besteht aus einem einzelnen Stück grob kugelförmigen Granits. Einmal am Tag kann der Träger der Waffe befehlen, den Kopf loszulassen, welcher die Form eines großen Felsbrockens einnimmt. Der Fels rollt dann schnell in eine vom Träger vorgegebene Richtung in gerader Linie, legt bis zu 18 m zurück und fügt allem in seinem Weg 3W8+5 Schaden zu (Reflexwurf SG 19 halbiert). Am Ende seines Pfades, oder wenn er gegen ein Hindernis stößt, dass er nicht durchbrechen kann, zerfällt der Fels in Staub und Geröll und erschafft ein Feld von 3 m x 3 m schwierigen Geländes. Ein neuer steinerner Kopf wächst auf dem Stiel im Laufe der nächsten 24 Stunden, bis der Kopf nachgewachsen ist, kann der Streitkolben nicht als Waffe verwendet werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Steinwand*; **Kosten** 3.652 GM

GEISTERKLINGE

Aura Durchschnittlicher Bannzauber; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 48.502 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese nahezu durchsichtig-dünne Waffe ist oft mit fremdartigen Gesichtern und Nebelmotiven verziert. Neben ihren Eigenschaften als *Dolch der Geisterhaften Berührung +3* kann sie einmal am Tag *Magie bannen* wirken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Magie bannen, Ebenenwechsel*, Erschaffer muss wenigstens die 9. Stufe erreicht haben; **Kosten** 24.402 GM

SCHILDBRECHERLANZE

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 18.310 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Scharfe Lanze +1* besitzt die Fähigkeit, Schilde zu durchbohren und zu zerstören. Wenn der Träger mit ihr einen Gegner trifft, welcher einen Schild nutzt, nimmt dieser Schild denselben Schaden wie der Gegner. Sollte der Träger die Lanze verwenden, um ein Manöver Gegenstand zerschmettern gegen einen Schild zu machen, wird die Härte des Schildes umgangen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*, *Zerbersten*; **Kosten** 9.310 GM

SCHWÄCHENDE AXT

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 23.310 GM; **Gewicht** 6 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese *Streitaxt des Verderbens (Riesen) +1* fühlt sich ungewohnt schwer an, als wäre sie nicht aus normalem Holz und Stahl gefertigt. Einmal am Tag kann ihr Träger mit einer Schnellen Aktion nach einem erfolgreichen Angriff einen maximierten *Schwächestrahl* auf die angegriffene Kreatur wirken (Malus von –11 auf Stärke, 7

Runden, Zähigkeit SG 16 zum Halbieren).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zaubereffekt maximieren, *Schwächestrahl*, *Monster herbeizaubern I*; **Kosten** 11.810 GM

STAUBWOLKENKUGEL

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 196 GM; **Gewicht** 1/2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser klebrige und unregelmäßig geformte *Schleuderstein +1* explodiert bei einem erfolgreichen Treffer in einer Wolke würgenden Staubs, welche einen Würfel von 1,50 m Kantenlänge ausfüllt und dem Ziel für 1W6 Runden folgt, ehe sie sich auflöst. Jede Kreatur, deren Zug innerhalb der Staubwolke endet, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 schaffen oder sie ist für eine Runde Kränkelnd und Blind.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Stinkende Wolke*; **Kosten** 98 GM

STERNSCHNUPPENMESSER

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 8

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 21.324 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein feiner Funkenflug begleitet dieses *Sternmesser der Blitze +1* auf seinem Flug. Einmal am Tag kann der Träger es so werfen, dass es sich in einen *Blitz* verwandelt, der 8W6 Schaden verursacht (Reflexwurf SG 14 für halben Schaden). Am Ende seiner Bahn nimmt es wieder seine normale Gestalt an.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz*; **Kosten** 10.824 GM

TURNIERLANZE

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 5

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 4.310 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese verzierte *Lanze +1* ist mit Schleifen und kleinen Geschenken geschmückt. Sie gestattet es ihrem Träger, einen Gegner leichter von dessen Reittier zu stoßen. Ein erfolgreicher Treffer mit einer *Turnierlanze* zwingt einen berittenen Gegner zu einem Wurf auf Reiten gegen SG 10 + zugefügter Schaden, um nicht aus dem Sattel geworfen zu werden. Obwohl sie im Kampf normalerweise benutzt wird, um den Vorteil eines berittenen Gegners auszuhebeln, wird die Verwendung einer *Turnierlanze* während eines Turnieres oder ähnlichem Wettbewerbes als unehrenhafte Form des Betruges betrachtet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Bärenstärke*; **Kosten** 2.105 GM

VERSTRICKUNGSBOLZEN

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 12

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 226 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Diese kränklich-grüne *Suchende Bolzen +1* trägt oft ein Spinnenweben- oder Sumpfrankenmuster. Bei einem Treffer verwandelt er sich in klebrigen Schleim, welcher sein Ziel verstrickt, und wird sehr hart und widerstandsfähig, wenn er Luft ausgesetzt wird. Neben dem normalen Schaden durch den Bolzen wird das Ziel verstrickt, als wäre es von einem Verstrickungsbeutel getroffen worden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Wahrer Blick* und *Spinnennetz* oder 5 Ränge in Handwerk (Alchemie); **Kosten** 113 GM

WÄCHTERKLINGE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 15

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 65.310 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses *Tanzende Kurzschwert +1* erhebt sich automatisch, um einen gefallenen oder schlafenden Träger zu verteidigen. Um dies auszulösen, muss der Träger ohnmächtig werden oder zu sterben beginnen, während er die Waffe in der Hand hat. Sollte eine andere Kreatur als ein Verbündeter des Trägers versuchen, ihn zu berühren oder im Nahkampf anzugreifen, greift das Schwert diese Kreatur für bis zu 4 Runden an. Nach 4 Runden fällt das Schwert in das Feld seines Trägers. Außer die *Wächterklinge* verfügt über Intelligenz ist sie nicht imstande zu entscheiden, welchen Gegner sie am besten angreifen soll, so dass sie im Falle mehrerer Gegner zufällig entscheidet, welchen sie in einer Runde angreift.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Gegenstände beleben*, *Des Magiers treuer Hund*; **Kosten** 32.810 GM

ZISCHENDER PFEIL

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 9

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.516 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dieser *Säurepfeil +1* lässt für die nächsten 3 Runden jede Runde Säure auf sein Ziel tropfen und fügt ihm in jeder Runde zu Beginn seines Zuges weitere 1W6 Punkte Säureschaden zu. Um den Pfeil zu entfernen, ist ein Wurf auf Heilkunde gegen SG 10 erforderlich, sollte das Ziel sich den Pfeil selbst entfernen wollen, steigt der SG auf 15. Ein entfernter Pfeil fügt dem Ziel keinen weiteren Schaden zu, beim Entfernen wird er zerstört, andernfalls löst er sich nach 3 Runden auf.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurepfeil*; **Kosten** 758 GM

Ringe

Diese Ringe folgen denselben Regeln für magische Gegenstände, die im *Pathfinder Grundregelwerk* beschrieben sind.

Arkaner Siegelring

Aura Schwach Allgemein; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Ein formloser Block rosigen Kristalls von etwa 2,50 cm Kantenlänge dominiert diesen ansonsten schmucklosen Kupferring. Wenn eine Person ihn sich das erste Mal an den Finger steckt, formt der Kristall sich zu einer besonderen Rune, einem Siegel oder einem Identifikationszeichen aus. Sollte der Träger mit dem Effekt rechnen, kann er bestimmen, welche Form der Kristall annehmen soll. Sollte der Träger nicht damit rechnen, dass derartiges passiert, nimmt der Kristall stattdessen eine Form an, welche den Träger oder einen vorherrschenden Aspekt seiner Persönlichkeit repräsentiert. Sobald der Kristall einmal diese Form angenommen hat, tut er es immer, wenn der Träger den Ring aufsteckt. Der Träger kann mit einer Standard-Aktion sein Zeichen jedem Gegenstand aufdrücken (wie durch den Zauber *Arkanes Siegel*), indem er den Ring dagegen presst. Der Träger kann bei jeder Nutzung des Ringes die Farbe und andere kosmetische Einzelheiten seines Siegels bestimmen. Das aufgedrückte Zeichen ist dauerhaft, kann aber mittels *Magie bannen*, *Austilgen* oder einem noch mächtigeren Zauber entfernt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Arkanes Siegel*; **Kosten** 500 GM

Kerkerring

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 16.000 GM (*Kerkermeisterring*), 250 GM (*Gefangenenring*); **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Der *Kerkermeisterring* ist aus Gold gearbeitet und mit einem Karneol besetzt. Der Ring ist magisch auf einen oder mehrere *Gefangenenringe* eingestimmt. Wenn der Träger eines *Kerkermeisterringes* einen *Gefangenenring* einem Wesen anlegt, kann der Gefangene den Ring nicht ohne *Fluch brechen*, *Begrenzter Wunsch*, *Wunder* oder *Wunsch* entfernen. Der Träger des *Kerkermeisterringes* kann einen mit seinem Ring verbundenen *Gefangenenring* jeder Zeit entfernen.

Der Kerkermeister ist sich des *Zustandes* des Trägers jedes mit seinem Ring verbundenen *Gefangenenringes* bewusst. Zudem zählen alle mit dem Träger verbundenen *Gefangenenringe* als vertraut in Hinsicht auf Zauber wie *Ausspähung* und *Teleportieren*.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, *Ausspähung*, *Zustand*; **Kosten** 8.000 GM (*Kerkermeisterring*), 125 GM (*Gefangenenring*)

Offenbarungsring

Aura Schwach oder Durchschnittlich, variierend; **ZS** 5 (schwach), 7 (mächtig) oder 11 (überlegen)
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 10.000 GM (schwach), 16.000 GM (mächtig), 24.000 GM (überlegen); **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Ein *Offenbarungsring* ist ein auf ein bestimmtes Mysterium eingestimmter göttlicher Gegenstand (siehe die Klassenbeschreibung des Mystikers) und enthält eine mit diesem Mysterium in Verbindung stehende Offenbarung. Diese kann von einem Mystiker genutzt werden, sofern er sie als normales Klassenmerkmal verwenden könnte. Das Orakel muss über das passende Mysterium verfügen, um den Ring benutzen zu können, und die Stufenanforderung erfüllen, so es eine gibt. Beispiel: Ein *Offenbarungsring* (Kampfheiler) ist nur für einen Mystiker der wenigstens 7. Stufe mit der Offenbarung der Schlachten nutzbar. Sollte der Mystiker bereits über die Offenbarung verfügen und diese Offenbarung ihm eine begrenzte Zahl von Anwendungen am Tag ermöglichen, kann er sie dank des Ringes ein weiteres Mal am Tag nutzen. Für andere Klassen als Mystiker ist der Ring nutzlos.

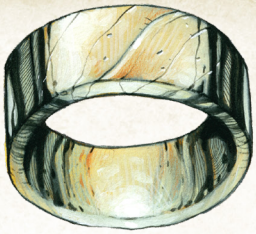
Ein *Schwacher Offenbarungsring* enthält eine Offenbarung ohne Stufenvoraussetzungen oder mit einer Voraussetzung, die nicht größer ist als die 6. Stufe. Ein *Mächtiger Offenbarungsring* enthält eine Offenbarung, welche erfordert, dass der Mystiker wenigstens die 7. Stufe erreicht hat. Ein *Überlegener Offenbarungsring* enthält eine Offenbarung, die nur von einem Mystiker der 11. oder höheren Stufe verwendet werden kann.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Erschaffer muss ein Mystiker sein, welcher über die gewünschte Offenbarung verfügt; **Kosten** 5.000 GM (schwach), 8.000 GM (mächtig), 12.000 GM (überlegen)

Tabelle 7-7: Ringe

schwach	durchschn.	mächtig	Ring	Marktpreis
01–10	—	—	*Kerkerring (Gefangenenring)*	250 GM
11–40	—	—	*Arkaner Siegelring*	1.000 GM
41–80	01–25	—	*Ring des Fallenmeisters*	5.000 GM
81–95	26–46	—	*Ring des verzögerten Verderbens* (1 Stein)	5.000 GM
96–100	47–52	—	*Ring des Energiebändigers*	8.000 GM
—	53–59	—	*Offenbarungsring, schwach*	10.000 GM
—	60–70	01–02	*Ring des verzögerten Verderbens* (2 Steine)	10.000 GM
—	71–80	03–11	*Ring des verzögerten Verderbens* (3 Steine)	15.000 GM
—	81–85	12–29	*Vergeltungsring*	15.000 GM
—	86–90	30–35	*Kerkerring (Kerkermeisterring)*	16.000 GM
—	91–96	36–38	*Offenbarungsring, mächtig*	16.000 GM
—	97–98	39–68	*Ring des verzögerten Verderbens* (4 Steine)	20.000 GM
—	99	69	*Offenbarungsring, überlegen*	24.000 GM
—	100	70–85	*Ring des verzögerten Verderbens* (5 Steine)	25.000 GM
—	—	86–93	*Ring des verzögerten Verderbens* (6 Steine)	30.000 GM
—	—	94–97	*Ring des verzögerten Verderbens* (7 Steine)	35.000 GM
—	—	98–99	*Ring des verzögerten Verderbens* (8 Steine)	40.000 GM
—	—	100	*Ring des verzögerten Verderbens* (9 Steine)	45.000 GM



Kerkerring (Gefangenenring)



Ring des verzögerten Verderbens



Vergeltungsring



Ring des Energiebändigers



Kerkerring (Kerkermeisterring)



Offenbarungsring



Ring des Fallenmeisters



Arkaner Siegelring

Ring des Energiebändigers

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** —

Beschreibung

Dieser Ring negiert jeden Energie-Zauber oder zauberähnliche Fähigkeit, die gegen den Träger gerichtet ist. Dabei erhält der Ring eine Anzahl von Ladungen gleich dem Zaubergrad des Krafteffektes. Der Ring kann höchstens neun Ladungen halten. Sollte ein Krafteffekt dieses Maximum überschreiten, negiert der Ring ihn nicht und erhält auch keine Ladungen – der Träger wird von dem Effekt normal betroffen.

Auf Befehl des Trägers kann der Ring seine Ladungen nutzen und *Magisches Geschoss* wirken. Pro Ladung wird ein Geschoss erzeugt (1W4+1 Punkte Energieschaden), der Ring kann in einer Runde aber nicht mehr als fünf Geschosses erzeugen.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, Zaubergrad erhöhen, *Magisches Geschoss*; **Kosten** 4.000 GM

Ring des Fallenmeisters

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** —

Beschreibung

Dieser täuschend wertvoll wirkende Ring verleiht seinem Träger einen Bonus von +5 bei allen Würfen auf Handwerk (Fallen) und Mechanismus ausschalten. Selbst wenn er keine Ränge in diesen Fertigkeiten besitzen sollte, kann der Träger sie nutzen, als wäre er in ihnen geübt.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Schläue des Fuchses*, Erschaffer muss wenigstens 5 Ränge in den genannten Fertigkeiten besitzen; **Kosten** 2.500 GM

Ring des verzögerten Verderbens

Aura Durchschnittliche Beschwörung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 45.000 GM; **Gewicht** —

Beschreibung

In diesen Ring sind neun Granatsteine eingesetzt. Wenn der Körper oder der Geist des Trägers Ziel eines schädlichen Effektes wird, welcher einen Rettungswurf gestattet, um ihm ganz oder teilweise zu widerstehen, und er bei seinem Rettungswurf scheitert, kann er den Eintritt dieses Effektes um 1 Minute verzögern, ehe der Effekt zu wirken beginnt. Dabei zerfällt einer der Granatsteine zu Staub. Nach Ablauf der Minute kann der Träger den Effekt mit einer Augenblicklichen Aktion weiterhin verzögern, zerstört dabei aber den nächsten Granat, usw.

Der verzögerte Effekt tritt ein, wenn der Träger bewusstlos wird, der Ring entfernt wird, oder 1 Minute seit der letzten Nutzung des Ringes verstrichen ist; die Runden, um welche der Effekt verzögert wird, zählen nicht gegen die Wirkungsdauer des Effektes (so hält ein Fluch mit einer Wirkungsdauer von 5 Runden auch seine vollen 5 Runden an, sobald er eintritt, egal wie lange das Eintreten des Effektes verzögert wurde). Effekte, welche den schädlichen Effekt negieren oder den Träger vor ihm schützen, funktionieren normal während der Effekt verzögert wird, so kann z.B. *Gift neutralisieren* auf den Träger gewirkt werden, während er die Auswirkungen eines giftigen Bisses verzögert, um die Vergiftung zu heilen.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Heilung*, *Zeitstopp*; **Kosten** 22.500 GM

Vergeltungsring

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 13
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** —

Beschreibung

Einmal am Tag kann der Träger dieses verkohlten Knochenringes mit einer Augenblicklichen Aktion eine Detonation mit 9 m Radius

erzeugen, die 10W6 Punkte Feuerschaden verursacht (Reflex SG 14 halbiert). Sollte der Träger durch diese Detonation getötet werden, müssen die von ihm getragenen magischen Gegenstände erfolgreich Rettungswürfe ablegen oder Feuerschaden nehmen, während nichtmagische Ausrüstung den Schaden ohne Rettungswurf erleidet. Die Detonation zerstört niemals den Ring selbst.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Ring schmieden, Schnell zaubern, *Feuerball*; **Kosten** 7.500 GM

ZAUBERZEPTER

Zauberzepter sind zepterartige Gerätschaften mit einzigartigen magischen Kräften. Sie haben keine Ladungen. Viele besitzen eine einmalige Kontrolle über den Fluss der Magie. Jeder kann sie benutzten, auch wenn metamagische Zauberzepter natürlich nur von Nutzen für Kreaturen mit der Fähigkeit Zauber zu wirken sind. Durchschnittliche metamagische Zauberzepter können mit Zaubern des 6. oder niedrigeren Grades genutzt werden, schwache Zauberzepter mit Zaubern des 3. oder niedrigeren Grades und mächtige Zauberzepter mit Zaubern des 9. oder niedrigeren Grades.

METAMAGISCH, ABPRALLEND

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (durchschnittlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann am Tag bis zu drei Zauber anwenden, als würde er sie mit dem Talent Abprallender Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Abprallender Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 GM (mächtig)

METAMAGISCH, BENOMMENMACHEND

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 14.000 GM (schwach), 54.000 GM (durchschnittlich), 121.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann am drei Tag wirken, welche die Ziele benommen machen, als würde sie mit dem Talent Benommenmachender Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Benommenmachender Zauber; **Kosten** 7.000 GM (schwach), 27.000 GM (durchschnittlich), 60.750 GM (mächtig)

METAMAGISCH, DONNERND

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.000 GM (schwach), 32.500 GM (durchschnittlich), 73.000 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann täglich bis zu drei Zauber wirken, welche betroffene Kreaturen taub machen, als würde er sie mit dem Talent Donnernder Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter erschaffen, Donnernder Zauber; **Kosten** 4.500 GM (schwach), 16.250 GM (durchschnittlich), 36.500 GM (mächtig)

METAMAGISCH, EKTOPLASMISCH

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (durchschnittlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann am Tag bis zu drei Zauber wirken, die ihren vollen Effekt gegen körperlose Kreaturen entfalten, als würde er sie mit dem Talent Ektoplasmischer Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Ektoplasmischer Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (normal), 12.250 GM (mächtig)

METAMAGISCH, ELEMENTAR

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 (durchschnittlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jedes *Elementare metamagische Zauberzepter* kann eine bestimmte Art von Energie kontrollieren und umwandeln (Elektrizität, Feuer, Kälte oder Säure). Der Träger kann täglich bis zu drei Zauber wirken, welche statt der üblichen Schadensart den Energieschaden verursachen, auf welchen das Zepter geeicht ist, als würde er diese Zauber mit dem Talent Elementarer Zauber verstärken.. Ein *Elementares metamagisches Zauberzepter (Kälte)* lässt Zauber daher stets Kälteschaden verursachen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Elementarer Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 GM (mächtig).

METAMAGISCH, GNADEN-

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann am Tag bis zu drei Zauber wirken, welche nichttödlichen Schaden verursachen, als würde er sie mit dem Talent Gnadenzauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Gnadenzauber; **Kosten** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (durchschnittlich), 25.000 GM (mächtig)

METAMAGISCH, HARTNÄCKIG

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.000 GM (schwach), 32.500 GM (durchschnittlich), 73.000 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann täglich bis zu drei Zauber wirken, als würde er sie mit dem Talent Hartnäckiger Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Hartnäckiger Zauber; **Kosten** 4.500 GM (schwach), 16.250 GM (durchschnittlich), 36.250 GM (mächtig)

Tabelle 7-8: Zauberzepter

durchschn.	mächtig	Zauberzepter	Marktpreis
01–03	—	Metamagisch, *Schwächeres Gnaden-*	1.500 GM
04–06	—	Metamagisch, *Schwächeres Abprallendes*	3.000 GM
07–09	—	Metamagisch, *Schwächeres Zauberstörendes*	3.000 GM
10–14	—	Metamagisch, *Schwächeres Ektoplasmisches*	3.000 GM
15–24	—	Metamagisch, *Schwächeres Elementares*	3.000 GM
25–30	—	Metamagisch, *Schwächeres Zielgerichtetes*	3.000 GM
31–36	—	Metamagisch, *Schwächeres Verschärfendes*	3.000 GM
37–39	—	Metamagisch, *Schwächeres Hartnäckiges*	9.000 GM
40–43	—	Metamagisch, *Schwächeres Weitreichendes*	3.000 GM
44–53	—	Metamagisch, *Schwächeres Selektives*	3.000 GM
54–55	—	Metamagisch, *Gnaden-*	5.500 GM
56–58	—	Metamagisch, *Schwächeres Nachwirkendes*	9.000 GM
59–62	—	Metamagisch, *Schwächeres Krankmachendes*	9.000 GM
63–66	—	Metamagisch, *Schwächeres Donnerndes*	9.000 GM
67–68	01–03	Metamagisch, *Abprallendes*	11.000 GM
69–72	04–06	Metamagisch, *Zauberstörendes*	11.000 GM
73–76	07–12	Metamagisch, *Ektoplasmisches*	11.000 GM
77–82	13–23	Metamagisch, *Elementares*	11.000 GM
83–85	24–31	Metamagisch, *Zielgerichtetes*	11.000 GM
86–88	32–39	Metamagisch, *Verschärfendes*	11.000 GM
89–90	40–43	Metamagisch, *Hartnäckiges*	11.000 GM
91–93	44–46	Metamagisch, *Weitreichendes*	11.000 GM
94–97	47–54	Metamagisch, *Selektives*	11.000 GM
98	55–56	Metamagisch, *Mächtigeres Gnaden-*	12.250 GM
99–100	57–58	Metamagisch, *machendes Schwächeres Benommen*	14.000 GM
—	59–60	Metamagisch, *Mächtiges Abprallendes*	24.500 GM
—	61–62	Metamagisch, *Mächtiges Zauberstörendes*	24.500 GM
—	63–65	Metamagisch, *Mächtiges Ektoplasmisches*	24.500 GM
—	66–71	Metamagisch, *Mächtiges Elementares*	24.500 GM
—	72–75	Metamagisch, *Mächtiges Zielgerichtetes*	24.500 GM
—	76–79	Metamagisch, *Mächtiges Verschärfendes*	24.500 GM
—	80	Metamagisch, *Mächtiges Hartnäckiges*	24.500 GM
—	81–82	Metamagisch, *Mächtiges Weitreichendes*	24.500 GM
—	83–86	Metamagisch, *Mächtiges Selektives*	24.500 GM
—	87–89	Metamagisch, *Nachwirkendes*	32.500 GM
—	90–91	Metamagisch, *Krankmachendes*	32.500 GM
—	92–93	Metamagisch, *Donnerndes*	32.500 GM
—	94–95	Metamagisch, *Benommen machendes*	54.000 GM
—	96–97	Metamagisch, *Mächtiges Nachwirkendes*	73.000 GM
—	98	Metamagisch, *Mächtiges Krankmachendes*	73.000 GM
—	99	Metamagisch, *Mächtiges Donnerndes*	73.000 GM
—	100	Metamagisch, *Mächtiges Benommen machendes*	121.500 GM

Metamagisch, Krankmachend

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.000 GM (schwach), 32.500 GM (durchschnittlich), 73.000 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Der Träger kann täglich bis zu drei Zauber wirken, welche auf Kreaturen einwirken, als würde er sie mit dem Talent Krankmachender Zauber verstärken.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Krankmachender Zauber; **Kosten** 4.500 GM (schwach), 16.250 GM (durchschnittlich), 36.500 GM (mächtig)

Metamagisch, Nachwirkend

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 9.000 GM (schwach), 32.500 GM (durchschnittlich), 73.000 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Der Träger kann am Tag bis zu drei Zauber wirken, welche für 1 Runde nachwirken, als würde er sie mit dem Talent Nachwirkender Zauber verstärken.

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Nachwirkender Zauber; **Kosten** 4.500 GM (schwach), 16.250 GM (durchschnittlich), 36.500 GM (mächtig)

Metamagisch, Selektiv

Aura Stark, (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (durchschnittlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Der Träger kann täglich bis zu drei Zauber wirken, als würde er sie mit dem Talent Selektiver Zauber verstärken. Bei jedem Zauber kann er bis zu vier Kreaturen im Zielbereich auswählen, die von dem Zauber nicht betroffen sind.



ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Selektiver Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 GM (mächtig)

METAMAGISCH, VERSCHÄRFEND

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (durchschnittlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann am Tag bis zu drei verschärfende Zauber wirken, als würde er in Verbindung mit dem Talent Verschärfter Zauber wirken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Verschärfter Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 (mächtig)

METAMAGISCH, WEITREICHEND

Aura stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (durchschnittlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann täglich bis zu drei Zauber so wirken, dass sich ihre Reichweite um eine Entfernungskategorie erhöht, als würde er sie mit dem Talent Weitreichender Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Weitreichender Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 GM (mächtig)

METAMAGISCH, ZAUBERSTÖREND

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (durchschnittlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann täglich bis zu drei zauberstörende Zauber wirken, als würde er sie mit dem Talent Zauberstörender Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Zauberstörender Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 GM (mächtig)

METAMAGISCH, ZIELGERICHTET

Aura Stark (keine Schule); **ZS** 17

Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM (schwach), 11.000 GM (gewöhnlich), 24.500 GM (mächtig); **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Träger kann täglich bis zu drei zielgerichtete Zauber, als würde er sie mit dem Talent Zielgerichteter Zauber verstärken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberzepter herstellen, Zielgerichteter Zauber; **Kosten** 1.500 GM (schwach), 5.500 GM (durchschnittlich), 12.250 GM (mächtig)

Zauberstecken

Die Zauberstecken in diesem Kapitel folgen denselben Regeln wie die im *Pathfinder Grundregelwerk* beschriebenen Zauberstecken.

Stecken der Fallen

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 56.925 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

In der Spitze diese Stabes aus dunklem Holz steckt ein harter, kreideartiger Stein. Der Stab ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Alarm* (1 Ladung)
- *Magischer Mund* (1 Ladung)
- *Phantomfalle* (1 Ladung)
- *Explosive Runen* (2 Ladungen)
- *Feuerfalle* (2 Ladungen)
- *Tintenschlange* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Alarm*, *Explosive Runen*, *Feuerfalle*, *Magischer Mund*, *Phantomfalle*, *Tintenschlange*; **Kosten** 36.525 GM

Stecken der Gifte

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 34.200 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser efeubedeckte Eichenstab riecht schwach nach Verwesung und Korruption. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Stinkende Wolke* (1 Ladung)
- *Todeswolke* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Stinkende Wolke*, *Todeswolke*; **Kosten** 17.100 GM

Stecken der Härte

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 13.600 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Schwarzholzstab trägt eiserne Kappen an seinen Enden. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Befehl* (1 Ladung)
- *Furcht auslösen* (1 Ladung)
- *Magische Waffe* (1 Ladung)
- *Verfluchen* (1 Ladung)
- *Waffengesinnung* (2 Ladung)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Befehl*, *Furcht auslösen*, *Magische Waffe*, *Verfluchen*, *Waffengesinnung*; **Kosten** 10.400 GM

Stecken der Heimlichkeit

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 36.800GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser verformte, dunkelgraue Stab ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Selbstverkleidung* (1 Ladung)
- *Unauffindbarkeit* (1 Ladung)
- *Unsichtbarkeit* (1 Ladung)
- *Mächtige Unsichtbarkeit* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Selbstverkleidung*, *Unauffindbarkeit*, *Unsichtbarkeit*; **Kosten** 18.400 GM

Stecken der Hindernisse

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 51.600 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser abgenutzte, dunkle und feste Stab sieht aus, als wäre er aus rauem Stein geschnitzt, fühlt sich aber an wie Holz und hat auch das Gewicht von Holz. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Arkanes Schloss* (1 Ladung)
- *Schmieren* (1 Ladung)
- *Windwall* (1 Ladung)
- *Eiswand* (2 Ladungen)
- *Feuerwand* (2 Ladungen)
- *Steinwand* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Arkanes Schloss*, *Eiswand*, *Feuerwand*, *Schmieren*, *Steinwand*, *Windwall*; **Kosten** 25.800 GM

Stecken der Offenbarungen

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 51.008GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die sich gabelnde Spitze dieses Walnussstabes ähnelt einer Mischung aus einer Wünschelrute und den gebogenen Hörnern einer Bestie. Zwischen den Ästen schwebt ein zerbrechlich wirkender Edelstein. Der Stab ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Mit Toten sprechen* (1 Ladung)
- *Vorahnung* (1 Ladung)
- *Weissagung* (2 Ladungen)
- *Heiliges Gespräch* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Heiliges Gespräch*, *Mit Toten sprechen*, *Vorahnung*, *Weissagung*; **Kosten** 30.608 GM

Stecken der Reisen

Aura Durchschnittlich, variierend; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 27.200 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser rindenbedeckte Gehstock gabelt sich an der Spitze in schmückender Weise. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Elementen trotzen* (1 Ladung)
- *Lange Schritte* (1 Ladung)
- *Schlingen und Fallen entdecken* (1 Ladung)
- *Spurloses Gehen* (1 Ladung)
- *Bewegungsfreiheit* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Bewegungsfreiheit*, *Elementen trotzen*, *Lange Schritte*, *Schlingen und Fallen entdecken*, *Spurloses Gehen*; **Kosten** 13.600 GM

Tabelle 7-9: Zauberstecken

durchschn.	mächtig	Stecken	Marktpreis
01–02	01	*Stecken der Gifte*	34.200 GM
03–05	02	*Stecken der Reisen*	27.200 GM
06–10	03–04	*Stecken der Härte*	20.800 GM
11–18	05–08	*Stecken des Kreischens*	28.800 GM
19–25	09–11	*Stecken der Seelen*	32.800 GM
26–35	12–16	*Stecken der Heimlichkeit*	36.800 GM
36–42	17–20	*Stecken der Offenbarungen*	51.008 GM
43–54	21–26	*Stecken der Stärkung*	41.600 GM
55–59	27–28	*Stecken der Fallen*	56.925 GM
60–69	29–35	*Stecken des Hexenkicherns*	47.200 GM
70–76	36–44	*Stecken der Hindernisse*	51.600 GM
77–82	45–54	*Stecken des Auftritts*	48.800 GM
83–86	55–60	*Stecken des Hortens*	55.866 GM
87–92	61–72	*Stecken des Schlafes*	81.766 GM
93–95	73–83	*Stecken der Sicht*	86.666 GM
96–98	84–91	*Stecken des Wetters*	84.066 GM
99–100	92–100	*Stecken der Vielen Strahlen*	57.200 GM

Stecken der Seelen

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 32.800 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Dieser seltsame Stab ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Sanfte Ruhe* (1 Ladung)
- *Totenwache* (1 Ladung)
- *Untote entdecken* (1 Ladung)
- *Mit Toten sprechen* (2 Ladungen)
- *Todesschutz* (2 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Mit Toten sprechen*, *Sanfte Ruhe*, *Todesschutz*, *Totenwache*, *Untote entdecken*; **Kosten** 16.400 GM

Stecken der Sicht

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 86.666 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Auf der Spitze des mit Schuppenhaut überzogenen Messingstabes ist eine klare Linse aus Kristall befestigt. Der Stab ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Arkaner Blick* (1 Ladung)
- *Arkanes Auge* (1 Ladung)
- *Unsichtbares sehen* (1 Ladung)
- *Ausspähende Augen* (2 Ladungen)
- *Ausspähung* (2 Ladungen)
- *Wahrer Blick* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Arkaner Blick*, *Arkanes Auge*, *Ausspähende Augen*, *Ausspähung*, *Unsichtbares sehen*, *Wahrer Blick*; **Kosten** 45.416 GM

Stecken der Stärkung

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 41.600 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Die Spitze dieses Rosenholzstabes verengt sich und dehnt sich dann wieder aus, wobei mehrere Metallringe das Holz einfassen. Der Stecken erlaubt die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Ausdauer des Ochsen* (1 Ladung)
- *Bärenstärke* (1 Ladung)
- *Katzenhafte Anmut* (1 Ladung)
- *Mächtige Magische Waffe* (1 Ladung)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Mächtige Magische Waffe*; **Kosten** 20.800 GM

Stecken der Vielen Strahlen

Aura Durchschnittliche Hervorrufung und Nekromantie; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 57.200 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Durch die metallenen Wirbelmuster und Flecken auf dem Knauf dieses Schaftes aus weißem Holz wirkt er beinahe wie ein langer Streitkolben. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Entkräftender Strahl* (1 Ladung)
- *Schwächestrahl* (1 Ladung)
- *Sengender Strahl* (1 Ladung)
- *Entkräftung* (2 Ladungen)
- *Auflösung* (3 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Auflösung*, *Entkräftender Strahl*, *Entkräftung*, *Schwächestrahl*, *Sengender Strahl*; **Kosten** 28.600 GM

Stecken des Auftritts

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 48.800 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Wenn dieses polierte Stück Zedernholz einem neuen Besitzer in die Hände fällt, bildet es bald schmückende Tasten aus Messing, Saiten oder andere Verzierungen aus, die wie eine stilisierte Version des bevorzugten Musikinstrumentes seines Besitzers aussehen. Es ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Feuerwerk* (1 Ladung)
- *Gefühle besänftigen* (1 Ladung)
- *Hypnotisches Muster* (1 Ladung)
- *Redegewandtheit* (1 Ladung)
- *Fesseln* (2 Ladungen)
- *Geräusche formen* (2 Ladungen)
- *Mächtiges Trugbild* (2 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Fesseln*, *Feuerwerk*, *Gefühle besänftigen*, *Geräusche formen*, *Hypnotisches Muster*, *Mächtiges Trugbild*, *Redegewandtheit*; **Kosten** 24.400 GM

Stecken des Hexenkicherns

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 47.200 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

In dieses verbogene Stück Holz sind zahlreiche Dornen eingelassen, welches es dem Ahnungslosen sehr erschweren, den Stecken zu ergreifen. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Blindheit/Taubheit verursachen* (1 Ladung)
- *Mittelschwere Wunden verursachen* (1 Ladung)
- *Person bezaubern* (1 Ladung)



- *Person festhalten* (1 Ladung)
- *Böswillige Verwandlung* (2 Ladungen)
- *Fluch* (2 Ladungen)
- *Vampirgriff* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Blindheit/Taubheit verursachen*, *Böswillige Verwandlung*, *Fluch*, *Mittelschwere Wunden verursachen*, *Person bezaubern*, *Person festhalten*, *Vampirgriff*; **Kosten** 23.600 GM

Stecken des Hortens

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 55.866 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

In diesen wundervollen Teakholzschaft wurden viele Gold- und Silbermünzen hineingehämmert. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Gegenstand aufspüren* (1 Ladung)
- *Identifizieren* (1 Ladung)
- *Magische Aura* (1 Ladung)
- *Geheime Truhe* (2 Ladungen)
- *Sagenkunde* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Gegenstand aufspüren*, *Geheime Truhe*, *Identifizieren*, *Magische Aura*, *Sagenkunde*; **Kosten** 30.016 GM

Stecken des Kreischens

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 8
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 28.800 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn dieser Metallstab durch die Luft gewirbelt wird, erzeugen Löcher in ihm ein geisterhaftes Stöhnen. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Geräuschexplosion* (1 Ladung)
- *Zerbersten* (1 Ladung)
- *Brüllen* (2 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Brüllen*, *Geräuschexplosion*, *Zerbersten*; **Kosten** 14.400 GM

Stecken des Schlafes

Aura Durchschnittlich (unterschiedlich); **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 81.766 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Rauchige Spiralen mit einem fast hypnotischen Effekt ziehen sich über diesen Stab. Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Entkräftender Strahl* (1 Ladung)
- *Tiefschlaf* (1 Ladung)
- *Albtraum* (2 Ladungen)
- *Traum* (2 Ladungen)

- *Wellen der Erschöpfung* (2 Ladungen)
- *Symbol des Schlafes* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Albtraum*, *Entkräftender Strahl*, *Symbol des Schlafes*, *Tiefschlaf*, *Traum*, *Wellen der Erschöpfung*; **Kosten** 49.216 GM

STECKEN DES WETTERS

Aura Stark (unterschiedlich); **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 84.066 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die mit Schnitzereien verzierte Oberfläche dieses kräftigen Eichenstabes zeigt immer Abbilder des gegenteiligen Wetters (an trockenen Tagen Bilder von Regen, an regnerischen Tagen Bilder von strahlender Sonne, usw.). Er ermöglicht die Nutzung der folgenden Zauber:

- *Nebelwolke* (1 Ladung)
- *Windstoß* (1 Ladung)
- *Windwall* (1 Ladung)
- *Eissturm* (2 Ladungen)
- *Schneesturm* (2 Ladungen)
- *Wetterkontrolle* (3 Ladungen)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Eissturm*, *Nebelwolke*, *Schneesturm*, *Wetterkontrolle*, *Windstoß*, *Windwall*; **Kosten** 42.033 GM

WUNDERSAME GEGENSTÄNDE

Die Kategorie der Wundersamen Gegenstände ist ein Sammelbecken für alle magischen Gegenstände, die keiner anderen Gruppierung zugehörig sind. Sofern es nicht anders in der jeweiligen Beschreibung steht, kann jedes Wesen einen Wundersamen Gegenstand verwenden.

AMULETT DER ZAUBEREI

Aura Durchschnittlich universell; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Jedes der silbernen Glieder dieser schweren Halskette symbolisiert ein gut bekanntes Konzept der arkanen Magietheorie. Ein universeller Magier, welcher die Kette als gebundenes Objekt auswählt (sie zählt als Amulett), kann jeden Tag, wenn er seine Zauber vorbereitet, eine Schule der Magie auswählen. Er kann dann mittels der Halskette vorbereitete Zauber aufgeben, um spontan andere Zauber derselben Schule und desselben oder niedrigeren Grades zu wirken. So kann ein Magier, der „Hervorrufung“ auswählt, wenn er morgens seine Zauber vorbereitet, bis er das nächste Mal Zauber vorbereitet, einen vorbereiteten *Feuerball* spontan in jeden anderen ihm bekannten Magierzauber aus der Schule der Hervorrufung des 3. oder niedrigeren Grades umwandeln.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhaftigkeit*, Erschaffer muss ein Universalist sind; **Kosten** 10.000 GM

AMULETT DER ZAUBERKRAFT

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** 1Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses silberne Medaillon erlaubt es einem Magier, der es als Gegenstand an sich gebunden hat, täglich drei zusätzliche Grade an Zaubern vorzubereiten (d.h. einen Zauber des dritten Grades oder drei Zauber des ersten Grades oder einen Zauber des ersten und einen Zauber des zweiten Grades).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gedächtniserweiterung*; **Kosten** 5.000 GM

ARMREIF DER GNADE

Aura Schwache Beschwörung (Heilung); **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Handgelenk; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** Pfd.

BESCHREIBUNG

Jeder Edelstein dieses metallen Armreifen trägt eine Inschrift aus einem heiligen Buch. Sollte der Träger über der Klassenmerkmal Gnade verfügen, erhält er die Gnade *Krank*. Sollte er bereits über diese Gnade verfügen, steigt seine effektive Stufe zum Heilen von Krankheiten um +4.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Krankheit kurieren*; **Kosten** 7.500 GM

ATHAME DES NEKROMANTEN

Aura Starke Nekromantie; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese bleiche, geschärfte Hüftknochen wurde in die Form eines Dolches gebracht, In gleichen Abständen sind in ihn Löcher gebohrt, die ihn fast wie eine Flöte wirken lassen. Ein Nekromant, der die Athame als gebundenen Gegenstand erwählt, kann ihn benutzen, um vorbereitete Nekromantie-Zauber zu opfern, um spontan andere ihm bekannte Nekromantie-Zauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Untote erschaffen*, Erschaffer muss ein Nekromant sein; **Kosten** 10.000 GM

AUGENGLÄSER DER AUFLÖSUNG

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 25.000 GM; **Gewicht** 1/4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Kreaturen, die durch diese dunkel gefärbten Gläser betrachtet werden, scheinen manchmal kurzfristig zu verschwinden und dann wieder zu erscheinen. Ein Magier der Schule der Verwandlung kann mittels der Augengläser vorbereitete Verwandlungszauber spontan in andere ihm bekannte Verwandlungszauber desselben oder niedrigeren Grades umwandeln. Einmal am Tag kann er statt eines vorbereiteten Verwandlungszaubers des 6. oder höheren Grades spontan *Auflösung* wirken, selbst wenn er diesen Zauber nicht kennen sollte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auflösung*, Erschaffer muss ein Wandler sein; **Kosten** 12.500 GM

APFEL DES EWIGEN SCHLAFES

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.500 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dieser wunderschöne, reife rote Apfel wirkt frisch und verführerisch. Sollte jemand auch nur einen kleinen Bissen von ihm nehmen, muss

er einen Willenskraftwurf gegen SG 19 bestehen oder in Ewigen Schlaf verfallen (wie bei der gleichnamigen Hexerei der Hexe, siehe Seite 36–37). Das Opfer kann nur erwachen, wenn es das Ziel eines *Verzauberung brechen*, *Begrenzten Wunsches*, *Wunsches* oder *Wunders* wird oder von jemandem mit königlichem Blut geküsst wird.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Trank brauen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Hexerei Ewiger Schlaf; **Kosten** 1.125 GM

BANDAGEN DER RASCHEN ERHOLUNG

Aura Schwache Beschwörung (Heilung); **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 200 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Leinenverbände haben die Farbe von Taubenfedern und fühlen sich ebenso weich an. Ihr Desinfektionsgeruch deutet aber eine weniger natürliche Herkunft an. Jede Kreatur, die in diese Bandagen eingewickelt wird, erholt sich jeden Tag von Verletzungen und Attributsschaden, als ob sie völlige Bettruhe hätte, unabhängig von ihren sonstigen Aktivitäten (siehe auch *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 191). Eine Kreatur, die zudem tatsächliche Langzeitbehandlung (durch die Fertigkeit Heilkunde) oder völlige Bettruhe erhält, während sie die Bandagen trägt, erhält einen Bonus von +4 auf ihre effektive Stufe oder Trefferwürfel, um festzustellen, wie viele Trefferpunkte sie am Tag zurückerlangt. Sobald die Bandagen entfernt werden oder der Träger alle Trefferpunkte und sämtlichen Attributsschaden zurückerlangt, werden die Verbände zerstört.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, *Stabilisieren*, *Teilweise Genesung*; **Kosten** 100 GM

BLOCKIERSCHLÜSSEL

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 400 GM; **Gewicht** 1/2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser verzierte Messingschlüssel verändert automatisch seine Form, um sich jedem gewöhnlichen Schlüsselloch anzupassen (d.h. denen in Türen für kleine oder mittelgroße Kreaturen, nicht absichtlich riesig gehaltenen Schlössern wie dem des Haupttores einer Zwergenfestung o.ä.). Sobald er im Schloss platziert wurde, verschmilzt er damit und füllt jeden Freiraum aus. Dabei erschafft er eine feste Platte aus Metall, dass das Schloss selbst mittels Magie nicht mehr geöffnet werden kann. Dabei wird auch das Material des Schlosses verstärkt, die Härte steigt um +2, es erhält 8 zusätzliche Trefferpunkte und der SG um es zu zerschmettern steigt um +5. Wenn man den Schlüssel berührt und das Befehlswort ausspricht, löst sich der Schlüssel auf und hinterlässt ein intaktes Schloss mit wieder funktionierendem Mechanismus.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pforte zuhalten*; **Kosten** 200 GM

BRAUKESSEL

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Braukessel* sieht aus wie ein guter Kochtopf mit vier kräftigen Standbeinen. Der Kessel kann jede in ihn hinein gegossene Flüssigkeit auf eine genau bestimmte Temperatur erhitzen (alles zwischen Zimmertemperatur und heiß genug, um Salzwasser zu kochen) und diese Hitze unbegrenzt aufrecht erhalten, während sich die Außenseite nur leicht warm anfühlt. Ein *Braukessel* verleiht einen Kompetenzbonus von +5 bei Würfen auf Handwerk (Alchemie).

Tabelle 7-10: Schwache wundersame Gegenstände

W%	Gegenstand	Marktpreis
01–05	*Ionenfackel*	75 GM
06–09	*Kriegsbemalung des furchtbaren Antlitzes*	100 GM
10–12	*Helfender Handschuh*	180 GM
13–15	*Bandagen der Raschen Erholung*	200 GM
16–18	*Geschossmantel*	200 GM
19–20	*Seelenseife*	200 GM
21–23	*Flaschenpost*	300 GM
24–27	*Blockierschlüssel*	400 GM
28–29	*Lagerfeuerperle*	720 GM
30–35	*Entlaubende Politur*	800 GM
36–39	*Nachahmender Staub*	800 GM
40–42	*Eselsgeschirr*	1.000 GM
43–45	*Werkzeugweste*	1.800 GM
46–49	*Mantel des Feiglings*	1.800 GM
50–56	*Schwertscheide der Macht*	1.800 GM
57–58	*Lärmkiste*	2.000 GM
59–61	*Leuchtender Handschuh*	2.000 GM
62–63	*Handschellen der Zusammenarbeit*	2.000 GM
64–70	*Lanzenfahne des Ritters* (Ehre)	2.200 GM
71–75	*Flugsalbe*	2.250 GM
76–78	*Stiefel des Freundlichen Geländes*	2.400 GM
79–80	*Apfel des Ewigen Schlafes*	2.500 GM
81–83	*Braukessel*	3.000 GM
84–85	*Liebestrank*	3.000 GM
86–88	*Schärpe des Kriegshelden*	4.000 GM
89–90	*Lanzenfahne des Ritters* (Kampf)	4.500 GM
91–92	*Lanzenfahne des Ritters* (Verhandlung)	4.500 GM
93–94	*Helm der fürchterlichen Miene*	5.000 GM
95–96	*Horn des Jagdmeisters*	5.000 GM
97–98	*Schwertscheide der Gerinnung*	5.000 GM
99–100	*Hülle der Heimlichen Klinge*	5.000 GM

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, geübt in Handwerk (Alchemie); **Kosten** 1.500 GM

BUCH DES GELEHRTEN

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses eher dünne Buch enthält eine scheinbar zufällige Ansammlung von Worten, Phrasen und seltsamen Gedächtnisstützen. Ein Barde kann es drei Mal am Tag konsultieren, wenn er sein Klassenmerkmal Gelehrter nutzt, um einen Kompetenzbonus von +5 zu erlangen, wenn er 10 oder 20 bei einem Wurf auf eine Wissensfertigkeit nimmt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hellhören/Hellsehen*; **Kosten** 7.500 GM

DUELLHANDSCHUHE

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Diese weichen Lederhandschuhe verleihen ihrem Träger einen Bonus von +4 auf seine KMV gegen Entwaffnen, Gegenstand zer-

Tabelle 7-11: Durchschnittliche wundersame Gegenstände

W%	Gegenstand	Marktpreis
01–06	*Ringermaske*	5.000 GM
07–16	*Halsreif des Wütenden Löwenherzens*	8.000 GM
17–19	*Amulett der Zauberkraft*	10.000 GM
20–23	*Ziegel der Konstruktheilung*	10.000 GM
24–25	*Harfe des Unheils*	10.000 GM
26–27	*Ki-Matte*	10.000 GM
28–37	*Herrscherbanner* (Schnelligkeit)	10.000 GM
38–40	*Kristall der Heilenden Hände*	12.000 GM
41–44	*Buch des Gelehrten*	15.000 GM
45–48	*Armreif der Gnade*	15.000 GM
49–56	*Kessel der Fülle*	15.000 GM
57–61	*Duellhandschuhe*	15.000 GM
62–64	*Halskette der vollkommenen Ki*	16.000 GM
65–69	*Robe des Arkanen Erbes*	16.000 GM
70–74	*Silberarmreif des Niederstreckens*	16.000 GM
75–82	*Kakerlakenweste*	16.000 GM
83–86	*Amulett der Zauberei*	20.000 GM
87–90	*Horn der Feindschaft*	20.000 GM
91–93	*Mondstirnreif*	20.000 GM
94–96	*Athame des Nekromanten*	20.000 GM
97–98	*Scharfschützenbrille*	20.000 GM
99–100	*Augengläser der Auflösung*	25.000 GM

schmettern und Effekte, die seine Waffen aus seinem Griff entziehen wie z.B. *Schmieren*. Der Träger lässt seine Waffen nicht fallen, wenn er panisch oder betäubt wird. Sollte er über das Klassenmerkmal Waffentraining verfügen und eine passende Waffe verwenden, steigt sein Waffentrainingsbonus um +2.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Waffe*; **Kosten** 7.500 GM

ENTLAUBENDE POLITUR

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 800 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Ein Behälter dieser kränklich-grauen Paste reicht aus, um die Rüstung einer mittelgroßen oder zweier kleiner Kreaturen zu bedecken. Betroffene Gegenstände geben für die nächsten 24 Stunden dunkelgraue Dämpfe ab. Natürliche Pflanzen verwelken und sterben ab, sobald sie mit derart bestrichener Rüstung in Kontakt kommen. Dies gestattet dem Träger einer solchen Rüstung, sich durch die Vegetation in schwierigem Gelände zu bewegen als wäre es normales Gelände. Ferner nehmen Kreaturen der Kategorie Pflanze, die jemanden mit einem natürlichen Angriff oder einem Ringkampf angreifen, der von *Entlaubender Politur* geschützt ist, bei jedem erfolgreichen Angriff 1 Schadenspunkt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Pflanzen schrumpfen*; **Kosten** 400 GM

ESELSGESCHIRR

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 1.000 GM; **Gewicht** 1/4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese dicken Lederbänder werden um die Oberarme und Schultern des Trägers gebunden und lassen die Muskeln größer wirken. Um seine maximale Traglast (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 171) zu berechnen, behandelt der Träger seine Stärke, als wäre das Attribut um +8 höher. Dieser Bonus betrifft nur das Gewicht an Ausrüstung oder Material, welches der Träger tragen kann, nicht aber andere stärkebezogene Würfe wie Angriff, Schaden, Gegenstände zerbrechen, usw.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*; **Kosten** 500 GM

FLASCHENPOST

Aura Schwache Illusion; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 300 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese grüne Glasflasche ist mit einem kleinen Aufziehschlüssel an seinem langen Hals versehen. Wenn man den Schlüssel dreht, gewinnt über die Dauer einer Runde hinweg ein schattenhafter Korken langsam an Substanz. Alles, was der Besitzer der Flasche während dieser Zeit in die Flasche spricht (maximal 25 Worte), verbleibt in der Flasche, wenn der Korken sich manifestiert hat. Sollte der Korken entfernt oder die Flasche zerbrochen werden, wird die Nachricht so übermittelt, wie der Besitzer sie ausgesprochen hat. Wenn die Flasche die Nachricht freigelassen hat, zerspringt sie.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magischer Mund*; **Kosten** 150 GM

FLUGSALBE

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.250 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dies Kräutersalbe enthält Belladonna, Alraune und Fingerhut (auch als Hexenkraut bekannt) in einer Basis aus ausgelassenem Fett. Wenn man sie auf die Haut aufträgt, verleiht sie dem Träger für bis zu 9 Stunden die Fähigkeit zu fliegen (wie *Überlandflug*).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug*; **Kosten** 1.125 GM

GESCHOSSMANTEL

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 200 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser silberne Umhang flattert mit jedem Schritt seines Trägers wie eine Fahne. Mit einer Schnellen Aktion kann der Träger dem Umhang befehlen, sich in eine schwache Kraftsphäre zu verwandeln, die ihn vollständig umgibt. Die Sphäre verleiht dem Träger Tarnung (20% Chance ihn zu verfehlen) gegen Fernkampfangriffe, die für 1 Minute anhält oder bis der Träger durch den Mantel von einer Fernkampfwaffe verfehlt wird, je nachdem welches Ereignis zuerst eintritt. Wenn die Sphäre erlischt, erlischt auch die Magie des Umhanges und es bleibt ein silbernes Kleidungsstück zurück.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schild*; **Kosten** 100 GM

HALSREIF DES WÜTENDEN LÖWENHERZENS

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

An jedem Ende dieses schweren Kupferhalsringes befindet sich das Abbild eines fauchenden Löwen. Der Träger erhält einen Moralbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Furcht. Sollte der Träger ein Barbar von mindestens der 12. Stufe sein, erhält er die Kampfrauschkraft Furchtlose Wut. Sollte er diese Kraft bereits besitzen, wird er zudem während des Kampfrauschs immun gegen den Zustand Panisch und jeder Angriff, der gewöhnlicherweise Panik verursachen würde, lässt ihn eine Runde Kampfrausch zurückgewinnen, während er sich im Kampfrausch befindet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht bannen*; **Kosten** 4.000 GM

HALSKETTE DES VOLLKOMMENEN *Ki*

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Diese einfache Lederschnur weist in regelmäßigen Abständen enge Knoten auf. Sie verleiht ihrem Träger ein Gefühl von innerer Ruhe und Verbundenheit mit der Welt. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf seine effektive Stufe, um die Größe seines *Ki*-Vorrats und die stufenbasierenden Effekte seiner *Ki*-Fähigkeiten zu bestimmen (z.B. Schadensreduzierung umgehen).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gefühle besänftigen*, *Weisheit der Eule*; **Kosten** 8.000 GM

HANDSCHELLEN DER ZUSAMMENARBEIT

Aura Schwache Verzauberung (Bezauberung); **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Handgelenk; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese engen, eisernen Handschellen passen über die Handgelenke jedes Humanoiden der Kategorie Groß oder kleiner. Wenn sie einem hilflosen Humanoiden angelegt werden, machen sie den Gefangenen fügsamer und ruhiger. Der Gefangener wird nie von sich aus zu fliehen versuchen und wird jeder vernünftigen Nachfrage nachkommen, außer ihm gelingt ein Willenskraftwurf gegen SG 11.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern*; **Kosten** 1.000 GM

HARFE DES UNHEILS

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 4
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese aus Knochen und in der Sonne getrockneten Sehnen meisterlich angefertigte Harfe erzeugt bei jedem in ihrer Nähe ein leichtes Unwohlsein. Sollte der Besitzer über das Klassenmerkmal Bardenauftritt verfügen, kann er sie für ein Klagelied nutzen, selbst wenn seine Stufe nicht ausreichend sein sollte, um ihm Zugang zu dieser Fähigkeit zu gewähren. Ein Barde, der Klagelied anwenden kann und die Harfe als Teil seines Auftritts spielt, erhöht den Wirkungsradius auf 18 m.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht auslösen*; **Kosten** 5.000 GM

HELFENDER HANDSCHUH

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 180 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Tabelle 7-12: Mächtige wundersame Gegenstände

W%	Gegenstand	Marktpreis
01–08	*Kessel der Toten*	30.000 GM
09–20	*Schwächere Maske der Riesen*	30.000 GM
21–32	*Kessel der Wiederbelebung*	33.000 GM
33–48	*Kessel des Fliegens*	40.000 GM
49–64	*Kessel der Sicht*	42.000 GM
65–76	*Herrscherbanner* (Schrecken)	56.000 GM
77–88	*Herrscherbanner* (Sieg)	75.000 GM
89–96	*Mächtigere Maske der Riesen*	90.000 GM
97–100	*Herrscherbanner* (Kreuzzüge)	100.000 GM

BESCHREIBUNG

Der Träger dieses einfachen Handschuhs kann ihn mittels des Befehlswortes in eine leuchtende körperlose Hand verwandeln. Mit einer Schnellen Aktion kann der Träger den Handschuh anweisen, ihn zu unterstützen, als würde er die Aktion Jemand anderem helfen nutzen. Der Handschuh verwendet den Grundangriffsbonus oder die Fertigkeitsränge des Trägers, nicht aber Attributsboni oder andere Boni des Trägers, wenn er seinen Wurf ablegt, ob er erfolgreich unterstützt. Die Hand verbleibt für 1 Aktion oder ansonsten für 1 Minute und verwandelt sich danach in einen nichtmagischen Handschuh aus Schafsleder.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Magierhand, *Unauffälliger Diener*; **Kosten** 90 GM

HELM DER FÜRCHTERLICHEN MIENE

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Mit diesem Metallhelm sieht der Träger aus, als hätte er Hörner, Stoßzähne und andere Merkmale von Raubtieren. Sollte ein Barbar den Helm tragen, kann er die Kampfrauschkraft Einschüchterndes Niederstarren im Kampfrausch verwenden. Sollte der Träger nicht über das Klassenmerkmal Kampfrausch verfügen, kann der Träger aus ihm keinen Nutzen ziehen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht auslösen*; **Kosten** 2.500 GM

HERRSCHERBANNER

Aura Durchschnittliche (unterschiedliche Schulen); **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 100.000 GM (Kreuzzüge), 10.000 GM (Schnelligkeit), 56.000 GM (Schrecken), 75.000 GM (Sieg); **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Das *Herrscherbanner* ist eine Stofffahne oder -standarte. Es ist meist 60 cm breit und 1,20 m lang, wobei es auch Banner gibt, die bis zu doppelt so groß sind, und wird üblicherweise auf einer Lanze, Stangenwaffe, einem Rahmen oder Stab getragen und zur Schau gestellt. Wenn das Banner am Boden liegt, hat es keine Auswirkungen, ebenso wenn der Träger nicht korrekt im Sattel sitzt. Es zeigt normalerweise die Insignien oder das heraldische Symbol bzw. Wappen eines bestimmten Adeligen.

Ein *Herrscherbanner* kann zu Fuß oder beritten getragen oder aufgestellt werden. Im letzteren Fall benötigt es keinen Träger, verliert aber seine Wirkung, falls ein Feind es umreißt oder mit sich



Amulett der Zauberkraft



Lärmkiste



Kessel der Fülle



Buch des Gelehrten



Stiefel des Freundlichen Geländes



Duell-Handschuhe



Nachahmender Staub



Armreif der Gnade

nimmt, bis Verbündete seines Besitzers es wieder zurückerobern und erneut aufrichten.

Kreuzzüge: Das edel wirkende *Herrscherbanner der Kreuzzüge* verbreitet den Effekt von *Weihen* mit 12 m Radius, solange es von einem wahren Gläubigen der Religion getragen wird, welche auf ihm abgebildet ist (diese Art von Banner zeigt üblicherweise ein heiliges Symbol oder andere religiöses Zeichen). Das Banner zeigt das heilige Symbol des Glaubens zusammen mit dem Wappen seines Besitzers.

Schnelligkeit: Eine Gruppe oder eine Armee, die unter dem *Herrscherbanner der Schnelligkeit* reist, kann Gewaltmärsche zurücklegen, ohne Konstitutionswürfe abzulegen oder nichttödlichen Schaden zu nehmen, so dass sie große Entfernungen zurücklegen kann und kampfbereit am Ziel eintrifft. Dieser Effekt wirkt auf alle Verbündeten innerhalb von 1,6 Kilometern, solange sie das Banner wenigstens einmal am Tag sehen können.

Schrecken: Feinde des Trägers eines *Herrscherbanners des Schreckens*, welche sich innerhalb von 9 m aufhalten und das Banner sehen können, müssen einen Willenskraftwurf gegen SG 16 schaffen, oder sie werden panisch und fliehen, so schnell sie können, solange sie das Banner sehen können. Selbst bei einem Erfolg sind sie erschüttert, solange sie sich im Wirkungsbereich aufhalten. Eine Kreatur, deren Rettungswurf gelingt, kann für einen Tag nicht durch das Banner in Panik versetzt werden.

Sieg: Verbünde des Besitzer eines *Herrscherbanners des Sieges* erhalten einen Moralbonus von +2 auf Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe, solange sie das Banner sehen können.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Weihen* (Kreuzzüge), *Bewegungsfreiheit* (Schnelligkeit), *Furcht* (Schrecken), *Heldenmut* (Sieg); **Kosten** 50.000 GM (Kreuzzüge), 5.000 GM (Schnelligkeit), 28.000 GM (Schrecken), 37.500 GM (Sieg)

HORN DER FEINDSCHAFT

Aura Schwache Verzauberung; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses, aus den Knochen einer riesigen Bestie geschnitzte große Horn gibt ein geisterhaftes Stöhnen von sich, wenn es geblasen wird, dass einem das Herz in der Brust stehenzubleiben droht. Eine Person mit dem Klassenmerkmal Erzfeind kann mit einer Standard-Aktion einmal am Tag in das Horn blasen, um alle Angehörigen einer seiner Erzfeind-Kategorien innerhalb von 27 m für 1W4 Runden benommen zu machen. Ein Willenskraftwurf gegen SG 13 negiert dies. Kreaturen erleiden auf ihren Rettungswurf einen Malus gleich des Erzfeindbonus des Waldläufers gegen diese Art von Kreatur. Dies ist ein geistesbeeinflussender Schalleffekt; Kreaturen, welche das Horn nicht hören können, sind dagegen immun.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monsterbenommenheit*; **Kosten** 10.000 GM

HORN DES JAGDMEISTERS

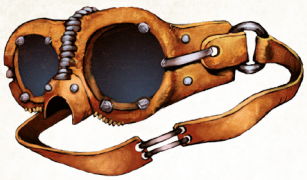
Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 11
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses lang gestreckte Horn biegt sich stark am Ende, so dass es fast eher wie eine riesige Pfeife aussieht als ein Werkzeug für die Jagd. Einmal am Tag kann eine Person mit dem Klassenmerkmal Bund des Jägers (Gefährten) mit einer Standard-Aktion ins Horn stoßen. Alle Verbündeten innerhalb von 9 m, die ihn sehen und hören können, erhalten seinen vollen Erzfeindbonus gegen ein einzelnes Ziel für 1 Minute.



Kristall der Heilenden Hände



Augengläser der Auflösung



Flugsalbe



Handschellen der Zusammenarbeit



Herrscherbanner



Helm der Fürchterlichen Miene



Seelenseife



Entlaubende Politur



Mondstirnreif

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Großer Heldenmut*; **Kosten** 2.500 GM

HÜLLE DER HEIMLICHEN KLINGE

Aura Schwache Illusion; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese gewöhnlich wirkende, aber zweckmäßige Waffenhülle passt sich jeder mit einer Klinge versehenen Hiebwaffe vom Dolch bis zum Zweihänder an. Wenn eine Waffe in die Hülle geschoben wird, werden sowohl die *Hülle der Heimlichen Waffe* als auch die Waffe unsichtbar (wie beim Zauber *Unsichtbarkeit*), bis die Waffe gezogen wird – dann werden Waffe und Hülle wieder sichtbar. Die unsichtbare Waffe kann weiterhin erfühlt werden, allerdings erhält der Träger einen Bonus von +5 bei Würfen auf Fingerfertigkeit, um sie zu verbergen, so dass sie bei einer oberflächlichen Überprüfung nicht entdeckt wird. Andere Effekte, die unsichtbare Dinge enthüllen oder entdecken wirken normal auf die umhüllte Waffe.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Unsichtbarkeit*; **Kosten** 2.500 GM

IONENFACKEL

Aura Stark universal; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 75 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Bei diesem Gegenstand handelt es sich um einen ausgebrannten, dunkelgrauen *Ionenstein*, auf den *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Er behält seine Fähigkeit zu treiben und zu schweben, so dass er dem Träger gestattet, eine Lichtquelle mit sich zu führen und dennoch die Hände freizuhaben. Er kann jede kristalline Form besitzen, die ist für Ionensteine üblich ist (Kugel, Prisma, Ellipsoid, usw.)

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dauerhafte Flamme*, Erschaffer muss wenigstens die 12. Stufe erreicht haben; **Kosten** 62 GM, 5 SM

KAKERLAKENWESTE

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 3
Ausrüstungsplatz Brust; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese gepolsterte und leicht sperrige Weste besteht aus gefärbtem rotbraunem Stoff. Der Träger fühlt sich stets etwas unwohl, wenn er auf dem Boden liegt. Sollte der Träger ein Schurke sein, erhält er den Trick Widerstandsfähigkeit. Sollte er bereits diesen Trick beherrschen, so erhält er bei Nutzung zwei Trefferpunkte für jede Stufe als Schurke statt einen Trefferpunkt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Falsches Leben*; **Kosten** 8.000 GM

KESSEL DER FÜLLE

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 15.000 GM; **Gewicht** 25 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser verzauberte eiserne Kessel kann einfache, sättigende Nahrung für bis zu 36 Personen am Tag auf Befehl produzieren. Einmal in der Woche kann er auf Befehl für bis zu 12 Personen *Heldenmahl* wirken. Der Kessel benötigt weder Feuer noch Zutaten, um Nahrung herzustellen, und tut dies augenblicklich auf Befehl.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Nahrung und Wasser erschaffen*, *Heldenmahl*; **Kosten** 7.500 GM

KESSEL DER SICHT

Aura Durchschnittliche Erkenntnismagie; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 42.000 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

BESCHREIBUNG

Wenn dieser kleine Kessel mit Flüssigkeit gefüllt wird, kann der Benutzer nahezu jede Entfernung überbrücken, als würde er *Ausspähung* verwenden. Er könnte ähnlich einer *Kristallkugel* zu denselben Preisen weitere Kräfte besitzen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 517).

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausspähung*; **Kosten** 21.000 GM

KESSEL DER TOTEN

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 30.000 GM; **Gewicht** 35 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Kessel aus dunklem Eisen ist groß genug, um einer einzelnen mittelgroßen Kreatur Platz zu bieten. Wenn er mit einer Mischung aus Wasser und seltenen Kräutern gefüllt wird, verwandelt der Kessel jeden toten Körper, mit dem er befüllt wird, in einen Zombie wie mittels *Tote beleben*. Jeder so belebte Körper verbraucht pro Trefferwürfel Materialien im Wert von 25 GM. Der Kessel kann in jeder Runde einen Körper beleben. Der Benutzer des Kessels kann bis zu 12 TW an so erschaffenen Zombies kontrollieren, außer er hat selbst den Zauber *Tote beleben* gewirkt, in diesem Fall zählt die Obergrenze des Zaubers. Werden mehr Leichen belebt, als der Benutzer kontrollieren kann, werden ältere Zombies aus der Kontrolle entlassen.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Tote beleben*; **Kosten** 15.000 GM

KESSEL DER WIEDERBELEBUNG

Aura Starke Beschwörung (Heilung); **ZS** 13
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 33.000 GM; **Gewicht** 35 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der Rand dieses schweren, dunklen Eisenkessels ist wie ein monströses Maul geformt und groß genug, um eine einzelne mittelgroße Kreatur aufzunehmen. Wenn der Kessel mit reinem Wasser und bestimmten seltenen und heiligen Kräutern gefüllt und eine verstorbene Kreatur hineingelegt wird, kann der Kessel die Kreatur wieder zum Leben erwecken wie mittels *Tote erwecken* oder *Auferstehung*. Der Effekt hängt von den benutzten Materialien ab: *Tote erwecken* kostet Materialien im Wert von 5.000 GM, *Auferstehung* im Wert von 10.000 GM. Der Kessel funktioniert einmal am Tag.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Auferstehung*; **Kosten** 16.500 GM

KESSEL DES FLIEGENS

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 40.000 GM; **Gewicht** 100 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser eiserne Kessel ist groß genug für zwei mittelgroße Humanoide, um darin bequem stehen zu können. Auf Befehl kann der Kessel mit bis zu 500 Pfund zusätzlichem Gewicht fliegen, als läge auf ihm *Überlandflug*. Der Kessel bewegt sich nach den Anweisungen der Person, welche ihn aktiviert hat. Er kann bis zu 1000 Pfund tragen, allerdings verringert dies seine Geschwindigkeit auf 9 m. Er kann auf der Stelle schweben, ohne dass Würfe auf Fliegen erforderlich werden. Der Kessel liefert teilweise Deckung für jeden, der in ihm steht. Er hat eine Härte von 10 und 60 Trefferpunkte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Überlandflug*; **Kosten** 20.000 GM

Ki-MATTE

Aura Durchschnittliche Beschwörung (Heilung); **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese bescheidene, aus Flussschilf geflochtene Matte gestattet ihrem Besitzer mittels Atemübungen und anderen Meditationsformen, seine mentale Stärke wiederzuerlangen und seinen *Ki*-Vorrat aufzufrischen. Nach jeder Stunde, welche der Besitzer damit verbringt, auf der Matte zu sitzen, ohne andere Handlungen zu unternehmen, kann er versuchen, sein Zentrum zu finden, indem er einen Weisheitswurf gegen SG 10 plus seine aktuellen *Ki*-Punkte ausführt (beachte, dass Attributswürfe ähnlich wie Fertigkeitswürfe bei einer 20 nicht automatisch gelingen). Sollte er mit seinem Wurf Erfolg haben, erlangt der Mönch einen *Ki*-Punkt zurück.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Teilweise Genesung*, Erschaffer muss ein Mönch sein; **Kosten** 5.000 GM

KRIEGSBEMALUNG DES FURCHTBAREN ANTLITZES

Aura Schwache Nekromantie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 100 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dieser fingerhutgroße Behälter aus Lehm enthält dickflüssige, feuchte Gesichtsfarbe, die ausreicht, um Striche und Muster einer beliebigen Farbe auf das Gesicht einer Kreatur zu malen. Nachdem sie aufgetragen wurde, kann der Träger mit einer Schnellen Aktion sie veranlassen, eine schauerhafte Mischung von Farben anzunehmen, so dass er kurzfristig beunruhigend und grässlich aussieht. Der Träger wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m, die ihn sehen kann, auf diese Kreatur wirkt *Furcht auslösen* (SG 11). Sobald die Farbe einmal auf diese Weise benutzt wurde, verliert sie ihre magischen Kräfte und wird zu gewöhnlicher Gesichtsfarbe. Nach dem Auftragen hat der Träger 24 Stunden, um von der Magie der Farbe Gebrauch zu machen, ehe sie sich verflüchtigt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht auslösen*; **Kosten** 50 GM

KRISTALL DER HEILENDEN HÄNDE

Aura Durchschnittliche Beschwörung (Heilung); **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Hals; **Preis** 12.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Eine einfache Baumwollkette hält dieses glitzernde Prisma. Eine Person mit dem Klassenmerkmal Hand auflegen kann die Energie einer Anwendung im Kristall einlagern, wo sie verbleibt, bis der Träger mit einer Standard-Aktion das Kommandowort ausspricht und sie freigibt. Der Träger wird dabei das Ziel des Handauflegens, als hätte derjenige, der den Kristall aufgeladen hat, ihn berührt, inklusive aller Gnaden, über welche diese Person beim Zeitpunkt der Aufladung verfügt hat. Der Kristall kann nur eine einzige Ladung Hand auflegen tragen. Wenn er aufgeladen ist, leuchtet er in einem perlweißen Licht.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*, Erschaffer muss ein Paladin sein; **Kosten** 6.000 GM

LANZENFAHNE DES RITTER

Aura Durchschnittliche Bannmagie oder Verwandlung; **ZS** 6
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.200 GM (Ehre), 4.500 GM (Schlacht), 4.500 GM (Verhandlung); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese schmale Stofffahne wird am Ende der Lanze eines Ritters befestigt, kann aber auch an der Spitze eines Speers, einer anderen Stangenwaffe und sogar eines Kampfstabes wehen. Sie entfaltet ihre Wirkung nur, wenn der Träger richtig im Sattel sitzt. Die *Lanzenfahne* verleiht Vorteile abhängig von ihrer Farbe und ihrem Aussehen.

Ehre: Die goldene *Ehrenfahne* verleiht ihrem Träger einmal am Tag *Schutz vor Bösem*.

Schlacht: Die rote *Schlachtfahne* lässt ihren Träger einmal am Tag von *Heldenmut* profitieren.

Verhandlung: Die weiße *Verhandlungsfahne* verleiht ihrem Träger für 1 Stunde einen Verbesserungsbonus von +4 bei Würfen auf Bluffen, Diplomatie, Einschüchtern und Motiv erkennen, solange der Träger keine feindseligen Handlungen einleitet und sie vor der Verhandlung zur Schau stellt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldenmut* (Schlacht), *Pracht des Adlers* (Verhandlung), *Schutz vor Bösem* (Ehre); **Kosten** 1.100 GM (Ehre), 2.250 GM (Schlacht), 2.250 GM (Verhandlung)

LAGERFEUERPERLE

Aura Schwache Hervorrufung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 720 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Diese kleine Glaskugel verwandelt sich in einen kleinen Haufen brennenden Feuerholzes (etwa 60 cm hoch), wenn das Befehlswort gesprochen wird. Das Feuer brennt 8 Stunden lang oder bis es gelöscht wird, dann verwandelt es sich in die Glaskugel zurück. Der Besitzer des Gegenstandes muss zweimal so lange warten, wie das Feuer gebrannt hat, ehe er der Kugel wieder befehlen kann, sich in ein Lagerfeuer zu verwandeln.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Flamme erzeugen*; **Kosten** 360 GM

LÄRMKISTE

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese zerbrechliche Spieldose aus Zinn kann zu einem von ihrem Besitzer bestimmten Zeitpunkt großen Lärm produzieren. Vier Befehlsworte bestimmen, welche Art von Lärm generiert wird (Aufstand, Feuer, Massaker oder Schlacht), während ein fünftes die Verzögerung festlegt (zwischen 1 Runde und 20 Minuten), bis die Kiste mit dem gewünschten Lärm beginnt. Sie macht für 2W6 Runden Lärm wie 40 Leute.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geisterhaftes Geräusch*; **Kosten** 1.000 GM

LEUCHTENDER HANDSCHUH

Aura Schwach universell; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Hände; **Preis** 2.000 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Der Träger dieses schlanken weißen Lederhandschuhs kann ihn mit einer Standard-Aktion gegen eine beliebige Oberfläche oder einen Gegenstand pressen und einen leuchtenden Handabdruck erzeugen. Der Abdruck leuchtet in einer Farbe nach Wunsch des Trägers, gibt Licht wie eine Kerze ab und ist 18 m weit leicht zu sehen. Er löst sich nach einen Tag auf und entspricht der Hand des Trägers in Größe, Stellung der Finger usw.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Arkanes Siegel*; **Kosten** 1.000 GM

LIEBESTRANK

Aura Starke Verzauberung; **ZS** 15
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.000 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dieses mächtige Gebräu lässt eine Kreatur, die es trinkt, zum ersten Wesen, welches sie dann erblickt, in heißer Liebe entflammen. Die Einstellung des Trinkenden gegenüber diesem Wesen wird Hilfreich. Sollte eine romantische Anziehungskraft möglich sein, so verliebt sich die Kreatur zudem, andernfalls beschränken sich ihre Gefühle auf platonische Bewunderung. Die Wirkung des *Liebestrankes* ist dauerhaft, außer sie wird mittels *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Magie bannen*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* beendet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Monster bezaubern*, *Dauerhaftigkeit*; **Kosten** 1.500 GM

MANTEL DES FEIGLINGS

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Schultern; **Preis** 1.800 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser unauffällige graue Mantel verfügt über eine Kapuze, unter der sich das ganze Gesicht des Trägers verbergen lässt. Mit einer Bewegungsaktion kann der Träger sein Gesicht verbergen und in eine kauernde Hocke gehen. Jede Kreatur, die ihn angreifen will, muss zuerst einen Willenskraftwurf gegen SG 11 schaffen (wie beim Zauber *Heiligtum*). Während er kauert, kann der Träger nicht sehen und auch keine Aktionen ausführen. Er ist effektiv blind mit den üblichen Mali, aber nicht hilflos. Der Träger kann den Effekt beenden, indem er aufsteht oder sich bewegt.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heiligtum*; **Kosten** 900 GM

MASKE DER RIESEN

Aura Durchschnittliche Verwandlung (schwächere), Starke Verwandlung (mächtige); **ZS** 6 (schwächere), 13 (mächtige)
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 30.000 GM (schwächere), 90.000 GM (mächtige); **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Holzmaske zeigt das Bildnis eines anzüglich grinsenden Humanoiden mit übergroßer Nase und Ohren. Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Gestaltwandel verfügen, erlaubt ihm die Maske, Gestaltwandel zu nutzen, um die Gestalt eines Humanoiden der Kategorie Riese anzunehmen. Eine *Schwächere Maske der Riesen* erlaubt es dem Träger, die Gestalt eines Ogers, Trolls, Eis-, Feuer- oder Steinriesen anzunehmen. Sollte die Gestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, so erhält sie auch der Träger: Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn. In Riesengestalt erhält der Träger einen Größenbonus von +4 auf Stärke, einen Malus von -2 auf

Geschicklichkeit und einen Bonus von +1 auf Natürliche Rüstung. Eine *Mächtige Maske der Riesen* hat dieselben Kräfte wie die schwächere Version plus zusätzliche Fähigkeiten in Riesengestalt. Sollte die gewählte Riesengestalt eine der folgenden Fähigkeiten besitzen, so erhält sie auch der Träger: Felsen fangen, Felsen werfen (Reichweite 18 m, 2W6 Schaden), Regeneration 5 (Feuer oder Säure), Zerreißen (2W6 Schaden). Falls die gewählt Riesengestalt gegen eine Art von Energie resistent oder immun ist, erhält der Träger Resistenz 20 gegen diese Energieart in der entsprechenden Gestalt, sollte sie gegenüber einer Energieart verletzlich sein, so erhält er diese Verletzlichkeit in der passenden Riesengestalt. In Riesengestalt erhält der Träger einen Größenbonus von +6 auf Stärke, einen Malus von -2 auf Geschicklichkeit, eine Größenbonus von +4 auf Konstitution und einen Bonus von +4 auf seine Natürliche Rüstung.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Riesengestalt I; **Kosten** 15.000 GM (schwächere), 45.000 GM (mächtige)

MONDSTIRNREIF

Aura Starke Hervorrufung; ZS 15
Ausrüstungsplatz Stirnband; Preis 20.000 GM; Gewicht –

BESCHREIBUNG

In diesen fein gearbeiteten silbernen Stirnreif ist an der Vorderseite ein geschliffener Mondstein oder ein Halbmondrelief eingearbeitet. Der Träger des *Mondstirnreifs* erhält Dunkelsicht 18 m (sofern er noch keine besitzt). Die anderen Effekte haben nur auf einen Träger Auswirkungen der arkane Zauber wirken kann. Wenn der Mond zunimmt, wird die Zauberstufe des Trägers als um +1 höher betrachtet hinsichtlich Würfen auf die Zauberstufe und Zaubereffekte; während der drei Nächte des Vollmondes steigt dieser Bonus auf +2. Diese Macht hat aber ihren Preis: Wenn der Mond abnimmt, erleidet der Träger einen Malus von -1 auf seine Zauberstufe hinsichtlich Würfen auf seine Zauberstufe und Zaubereffekte, während der drei Nächte des Neumondes steigt dieser Malus auf -2. Wird der *Mondstirnreif* entfernt, erhält sein Träger 2 negative Stufen bis zum nächsten Vollmond oder bis er den Stirnreif wieder aufsetzt. Diese negativen Stufen können ansonsten nur durch einen Begrenzten Wunsch, einen Wunsch, ein Wunder oder gleichwertiges zurückerlangt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, Dunkelsicht, Licht; **Kosten** 10.000 GM

NACHAHMENDER STAUB

Aura Schwache Illusion; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 800 GM; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Eine Kreatur, welche von diesem golden glitzernden Staub umhüllt ist, kann mit einem Gegenstand interagieren, als hätte sie erfolgreich die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen verwendet, um ein Klassen- oder Volksmerkmal nachzuahmen (sollte das genaue Ergebnis des Wurfs von Bedeutung sein, gehe von 25 aus). Sollte der Anwender des Staubs sich nicht auf den Gegenstand seiner Wahl konzentrieren, während er den Staub aufträgt, wirkt die Magie des Staubs auf den ersten in Frage kommenden Gegenstand, dem der Anwender begegnet. Die Wirkung des Staubs verfliegt 1 Stunde nachdem der Anwender ihm ausgesetzt wurde.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Selbstverkleidung*; **Kosten** 400 GM

RINGERMASKE

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Kopf; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese dunkle Ledermaske bedeckt auch den Hinterkopf und Nacken des Trägers sowie seine Schultern und Oberarme, wobei sie nur seinen Mund, die Nase und die Augen unbedeckt lässt. Der Träger kann die Kampfmanöver Ansturm und Ringkampf versuchen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Rascher Rückzug*; **Kosten** 2.500 GM

ROBE DES ARKANEN ERBES

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Körper; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese elegante, in dunklem Purpur und Königsblau gehaltene Robe ist meist mit goldenen Stickereien verziert, welche die Blutlinie eines Hexenmeisters, zuweilen aber auch einen Familienstammbaum darstellen. Die Stickereien passen sich der Blutlinie des Trägers an. Der Träger berechnet seine effektive Stufe als Hexenmeister mit einem Bonus von +4 bezüglich der Kräfte seiner Blutlinie, die ihm zur Verfügung stehen und auf welcher Stufe diese Kräfte gewirkt werden.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mit Toten sprechen*, Erschaffer muss ein Hexenmeister sein; **Kosten** 8.000 GM

SCHARFSCHÜTZENBRILLE

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Augen; **Preis** 20.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese gewölbten Linsen sind an einem Lederstreifen befestigt, welcher es ihrem Träger gestattet, sie an seinem Kopf zu befestigen. Der Träger der Brille kann Hinterhältige Angriffe aus jeder Entfernung ausführen statt maximal aus 9 m Entfernung. Wenn er einen Hinterhältigen Angriff innerhalb von 9 m vom Ziel ausführt, erhält er einen Situationsbonus von +2 auf jeden Schadenswürfel des Hinterhältigen Angriffs.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zielsicherer Schlag*; **Kosten** 10.000 GM

SCHÄRPE DES KRIEGSHELDEN

Aura Durchschnittliche Bannmagie; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Brust; **Preis** 4.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese hellrote Stoffbahn ist mit Bildern einer jubelnden Menge bestickt, welche Blumenkränze auf einen Streitwagen wirft. Sie passt über die Schulter ihres Trägers und läuft dann diagonal über seine Brust zur gegenüberliegenden Hüfte. Die Stufe des Trägers als Kämpfer wird als um +4 höher behandelt hinsichtlich der Klassenmerkmale Rüstungstraining und Tapferkeit.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Katzenhafte Anmut*, *Furcht bannen*; **Kosten** 2.000 GM

Schwertscheide der Gerinnung

Aura Schwache Beschwörung (Heilung); **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 5.000 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

Diese gut gearbeitete Scheide aus rotem Leder in mit goldenem Draht verziert. Sie passt zu jeder Klingenwaffe und schützt ihren Träger vor Blutungsschaden. Wenn der Träger einen Blutungseffekt erleidet, stoppt die Waffenscheide ihn automatisch. Dies wirkt nur bei Blutungseffekten, welche einen SG von 15 oder weniger beim Wurf auf die Zauberstufe oder Heilkunde haben.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Leichte Wunden heilen*; **Kosten** 2.500 GM

Schwertscheide der Macht

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Preis** 1.800 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

Beschreibung

Einmal am Tag kann der Träger beim Ziehen seiner Waffe aus der Schwertscheide dieser befehlen, die Waffe mit einem Verbesserungsbonus auf Angriffs- und Schadenswurf zu versehen. Die Dauer des Effektes hängt von der Höhe des gewünschten Bonus ab.

Bonus	Dauer
+4	1 Runde
+3	3 Runden
+2	5 Runden
+1	10 Runden

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Mächtige Magische Waffe*; **Kosten** 900 GM

Seelenseife

Aura Schwache Bannmagie; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 200 GM; **Gewicht** 2 Pfd.

Beschreibung

In diesem Stück rauer grauer Seife sind kleine Stücken Asche, Kohle oder harter Erde eingelagert. Die Nutzung der Seife ist unangenehm, jeder, der mit ihr gewaschen wird, ist hinterher ebenso schmutzig wie zuvor. Es dauert 1 Minute, um eine Kreatur mit der Seife zu waschen, ferner wird Wasser benötigt. Nach dieser Zeit kann die Kreatur einen neuen Willenskraftwurf gegen einen andauernden feindlichen geistesbeeinflussenden Effekt versuchen, der gegenwärtig auf sie einwirkt. Unwillige Kreaturen müssen niedergedrückt oder anderweitig in Hilflosigkeit versetzt werden, bevor man sie waschen kann. Die Seife reicht aus, um eine Kreatur zu waschen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*; **Kosten** 100 GM

Silberarmreif des Niederstreckens

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Handgelenk; **Preis** 16.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

In diesen schweren silbernen Armreif sind Symbole der Reinheit, Treue, Keuschheit und Ehre eingeätzt. Wenn sein Besitzer betet, leuchtet er in einem weichen weißen Licht. Der Träger behandelt seine Stufe als Paladin als um +4 höher hinsichtlich des Klassenmerkmales Böses niederstrecken.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Waffengesinnung*, Erschaffer muss ein Paladin sein; **Kosten** 8.000 GM

Stiefel des freundlichen Geländes

Aura Schwache Verwandlung; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz Füße; **Preis** 2.400 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Jedes Paar dieser geschmeidigen Lederstiefel passen zu einer bestimmten Art von Umgebung (siehe das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände des Waldläufers). Ein Waldläufer, der entsprechende Stiefel trägt, behandelt das dazugehörige Gelände als wäre es für ihn bevorzugtes Gelände, was ihm einen Bonus von +2 verleiht. Sollte es bereits zu seinen bevorzugten Geländen gehören, erhöht sich sein Bonus für dieses Gelände um +2.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spurloses Gehen*, Erschaffer muss ein Waldläufer sein; **Kosten** 1.200 GM

Werkzeugweste

Aura Schwache Beschwörung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Brust; **Preis** 1.800 GM; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Diese leichte Lederweste verfügt über zahlreiche Taschen, die mit Motiven fröhlicher Arbeiter bei ihrem Tagewerk bestickt sind. Einmal am Tag kann der Träger in einer Standard-Aktion das Befehlswort aussprechen und die Weste anweisen, ihn mit dem erforderlichen Werkzeug für einen Wurf auf eine Handwerkfertigkeit zu versorgen. Die Werkzeuge erscheinen in den Taschen der Weste oder – falls sie dazu zu schwer sind – auf dem Boden, in einem nahen Regal, auf der Werkbank oder in einer Werkzeugkiste, die dann ebenfalls in der Nähe erscheint. Diese herbeigezauberte Ausrüstung verbleibt für 24 Stunden oder bis ein anderes Wesen sie berührt, je nachdem was zuerst geschieht.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Instrument herbeizaubern*; **Kosten** 900 GM

Ziegel der Konstruktheilung

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 10.000 GM; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Dieser solide rote Ziegelstein verändert seine Form in die des heiligen Symbols seines Trägers. Sollte der Träger über das Klassenmerkmal Energie Fokussieren verfügen, kann er seine Kräfte auf den Stein fokussieren und auf diese Weise beschädigte Konstrukte und Gegenstände reparieren, als wären es lebende Wesen. Dies funktioniert unabhängig davon, ob positive oder negative Energie fokussiert wird. Sollte der Träger die Domäne des Handwerks besitzen, repariert er auf diese Weise zusätzliche +2W6 Schadenspunkte an Konstrukten und Gegenständen mittels Energie Fokussieren.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Reparieren*; **Kosten** 5.000 GM

Verfluchte Gegenstände

Die folgenden Gegenstände sind zusätzliche verfluchte Gegenstände, die bei fehlerhafter Erschaffung zustande kommen – oder auch absichtlich hergestellt werden können.

Viele können nicht mehr abgelegt werden, sofern nicht *Flucht brechen*, *Verzauberung brechen* oder dergleichen eingesetzt wird.

Brandstifterzepter

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 5 Pfd.

Beschreibung

Alles deutet darauf hin, dass es sich bei dieser hohlen Metallröhre um ein *Löschzepter* handelt, bis sein Besitzer versucht, während eines Kampfes oder einer ähnlich gefährlichen Situation ein Feuer zu löschen oder zu ersticken. In diesem Moment muss er entdecken, dass das Zepter nicht das Feuer löscht, sondern in seinen Körper zieht. Die Flamme besteht für 24 Stunden fort und verursacht leichtes Unbehagen, so dass er kränkelt, fügt ihm aber keine sichtbare Verletzung zu. Wenn der Träger sich allerdings neben einem brennbaren Gegenstand oder in einem brennbaren Gebäude befindet, spürt er den Drang, mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln Feuer zu legen. Jede Runde, die er dem Drang widersteht, nimmt er 1W6 Punkte Feuerschaden, während das Feuer in seinem Inneren tobt. Nach 1 Minute muss er einen Willenskraftwurf gegen SG 15 bestehen oder dem Drang nachgeben – sollte er den Rettungswurf bestehen, lässt der Drang nach, das innere Feuer verletzt ihn nicht länger und kann er normal mit dem brennbaren Ziel interagieren.

Sobald der Fluch sich manifestiert hat, muss der Besitzer einen Willenskraftwurf gegen SG 15 ablegen, um das Brandstifterzepter nicht zu benutzen, um Feuer zu löschen oder zu bekämpfen, denen er begegnen, selbst wenn er sie selbst gelegt hat. Erfolgreich angewandte fluchbrechende Magie ermöglicht dem Träger, sich von dem Zepter zu trennen und löscht jedes in ihm brennende Feuer, das eine Folge des Fluchs ist.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Löschzepter*

Ein-Weg-Fenster

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS** 5
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 1 Pfd. (20 Pfd. In großer Gestalt)

Beschreibung

Wenn diese kleine quadratische Glastafel mit einer Seitenlänge von 15 cm an einer ausreichend großen, senkrechten Oberfläche befestigt wird, wächst sie zu einem Fenster von 1,80 m x 0,90 cm an. Wird sie wieder entfernt, schrumpft sie auf Ausgangsgröße zurück. Das Fenster verschmilzt leicht mit der Oberfläche, so dass schwache Auswölbungen, Kanten und anderes, was das Niederlegen einer Glasscheibe normalerweise erschwert, ignoriert werden können. Auf Befehl zeigt das Glas alle Aktivitäten auf der anderen Seite der Oberfläche wie Fenster, sofern es dabei nicht mehr als 3 m an Holz, Erde oder Stein überwinden muss, es kann kein Metall durchdringen. Das Fenster offenbar sich auch nicht nicht-feindseligen Wesen auf der anderen Seite, so dass Beobachter sie in Ruhe studieren können.

Sobald der Besitzer des Fensters es allerdings nutzt, um feindseligen Kreaturen nachzuspionieren, tritt der Fluch in Kraft: Ab diesem Zeitpunkt zeigt das Fenster nur noch ein falsches Abbild, um den Betrachter in Sicherheit zu wiegen – Feinde scheinen zu schlafen oder betrunken zu sein, über Gruben führen Brücken aus Planken, usw. Außerdem erscheint nun auch ein Fenster auf der anderen Seite, so dass die Feinde den oder die Betrachter entdecken und noch dazu seine oder ihre Gedanken lesen können, als würde *Gedanken wahrnehmen* auf ihnen liegen. Natürlich offenbart das Fenster nicht, dass die beobachteten Wesen den Beobachter sehen können. Sobald der Fluch aktiv ist, ist der Besitzer der Ansicht, dass die Nutzung des Spiegels zum Spionieren seine effektivste Taktik darstellt, schließlich unterliegt die Wirkung keinen Zeitbeschränkungen, so dass er immer wieder auf das Fenster zurückgreift, bis er durch fluchbrechende Magie von seinem Einfluss befreit wird. Der Fluch, das Fenster benutzen zu wollen, trifft auch jeden, der den Spiegel verwendet, um Feinde auszuspionieren, selbst wenn er nicht derjenige war, der das Fenster aktiviert hat.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Gegenspiegel*, *Seelenspiegel*

Hut des Hasses

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Kopf; **Gewicht** —

Beschreibung

Dieser Hut verhält sich wie ein *Verkleidungshut* bis der Träger ihn nutzen möchte, um sich in der Gegenwart einer feindselig eingestellten Kreatur zu verkleiden. Sobald er dies tut, nimmt er dank des Hutes das Aussehen der Person oder des Wesens an, welchem die Kreatur den meisten Schaden zufügen möchte. Der Hut verleiht dem Träger niemals das Aussehen von jemandem, den der Beobachter nicht verletzten würde, wenn er die Gelegenheit dazu hätte (z.B. den äußerst gefürchteten Vorsteher des örtlichen Tempels).

Sobald der Hut seine wahren Fähigkeiten offenbart hat, reagiert er nicht mehr auf Versuche seines Trägers, sein Äußeres zu verändern. Stattdessen verleiht er ihm fortan stets das Aussehen von jemandem, der den Betrachtern bekannt ist und von ihnen verachtet wird, inklusive zusätzlicher Illusionen, die ihn desorientiert, verletzt oder schwach erscheinen lassen. So könnte der Träger z.B. im Versteck eines Goblinstamms wie der Häuptling aussehen, allerdings verschlafen und verletzlich. In einer Stadt könnte er wie der örtliche Schläger aussehen, aber betrunken und wankend erscheinen. In einer bösen Ansiedlung wirkt er wie ein verwirrter Besucher und damit wie der unausgesprochene Wunsch, Opfer eines Verbrechens werden zu wollen.

Um den Hut zu entfernen, muss der Fluch auf magische Weise gebrochen werden.

Erschaffung

Magische Gegenstände *Verkleidungshut*

Gürtel der Geschlechtsumwandlung

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Gürtel; **Gewicht** 1 Pfd.

Beschreibung

Bei Anlegen dieses Gürtels muss der Träger sofort einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 bestehen, andernfalls wird er in eine Person des entgegengesetzten Geschlechts verwandelt. Die Fähigkeiten des Charakters, sein Denken und sein Verstand bleiben unbetroffen, nur sein Geschlecht verändert sich. Sollte der Charakter bei seinem Rettungswurf eine natürliche 1 würfeln, verliert er sein Geschlecht vollkommen und erhält eine androgyne, kastrierte Erscheinung. Die Umwandlung ist dauerhaft, sofern sie nicht mittels fluchbrechender Magie aufgehoben wird. Sobald die Magie

gewirkt hat, kann der Gürtel problemlos abgenommen werden. Ein Wesen kann von einem bestimmten Gürtel nur einmal betroffen werden, allerdings können andere Gürtel andere Verwandlungen herbeiführen.

ERSCHAFFUNG

Magischer Gegenstand jeder Gürtel

KANNIBALENRING

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 16
Ausrüstungsplatz Ring; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dieser einfache, schmucklose Kupferring wirkt leicht angelaufen, scheint aber die Auswirkungen von Hunger und fehlender Nahrung abzuwenden – allen Untersuchungen nach handelt es sich um einen *Versorgungsring*. Nach sieben Tagen beginnt der Träger jedoch unter ständigem Hunger zu leiden, welcher ihn auf lange Sicht hin derart in den Wahnsinn treiben wird, dass er zu einem Kannibalen wird. Der Träger muss stündlich eine Tagesration Nahrung und Wasser zu sich nehmen, um Würfe gegen Verhungern und Verdursten zu vermeiden. Sollte er aufgrund misslungener Würfe beginnen, tödlichen statt nichttödlichen Schadens zu nehmen, erfüllt ihn das noch mächtigere Verlangen nach dem Fleisch intelligenter Wesen (jedes lebende Wesen mit Intelligenz 3 oder höher).

Sobald der Träger sich auf diese Weise ernährt hat, erholt er sich von jedem nichttödlichen Schaden, den er durch Hunger und Durst erlitten hat, nimmt aber weiterhin tödlichen Schaden durch misslungene Würfe gegen Verhungern und Verdursten. Wenn er das nächste Mal sich in einer Situation befindet, in der er Teile eines intelligenten Wesens essen könnte, muss er einen Willenskraftwurf gegen SG 15 schaffen, um der Versuchung des verbotenen Fleisches zu widerstehen. Sollte er dem Drang unterliegen, gewinnt er sämtlichen tödlichen Schaden aus misslungenen Würfen gegen Verhungern und Verdursten zurück und erkennt, dass Kannibalismus das Mittel gegen seinen starken Hunger und Durst ist – an jedem Tag, an dem er wenigstens eine Mahlzeit an Fleisch einer intelligenten Kreatur zu sich nimmt, muss er keine stündlichen Würfe gegen Hunger und Durst machen, und erholt sich von sämtlichen Schaden durch fehlgeschlagene Würfe dieser Art. Sobald der Fluch aktiv ist, kann der Ring nicht entfernt werden, bis der Fluch gebrochen wird.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Versorgungsring*

KRONE DER BLINDHEIT

Aura Durchschnittliche Illusion; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Stirnband; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser gut gearbeitete silberne Stirnreif ist oft mit milchigen Mondsteinen besetzt. Wenn der Träger ihn aufsetzt, verdunkeln sich die Steine schnell, abnehmenden Monden nicht unähnlich. Der Träger muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen oder augenblicklich erblinden. Der Rettungswurf muss jede Runde, welche er die Krone trägt, wiederholt werden, bis er erblindet. Um den Reif zu entfernen, muss der Fluch gebrochen werden. Die Blindheit kann mittels *Blind- oder Taubheit kurieren* oder jedem Zauber, der einen Fluch üblicherweise beendet, geheilt werden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Mondstirnreif, Stirnreif der Enormen Intelligenz, Stirnreif der Erwachten Weisheit, Stirnreif der Geistigen Stärke, Stirnreif der Geistigen Überlegenheit, Stirnreif des Verführerischen Charismas*



Panflöte des Aufstandes

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieses einfache Musikinstrument wirkt und verhält sich wie eine andere Art magischer Panflöten, bis der Besitzer sie in einer Ansiedlung einsetzt. In diesem Moment müssen alle Leute in Hörweite einen Willenskraftwurf gegen SG 15 bestehen, um nicht in mörderische Wut zu verfallen. Wer den Rettungswurf nicht schafft, unterliegt dem Zauber *Wut* für 1W6 Stunden und spürt einen starken Drang (Willenskraft gegen SG 15 negiert), Fremde oder ungeliebte Personen anzugreifen, denen er in dieser Zeitspanne begegnet.

Wenn der Besitzer sich länger als 3 Tage an einem Stück in einer Ansiedlung aufgehalten hat, muss er täglich einen Willenskraftwurf gegen SG 15 bestehen, um am Folgetag nicht auf der *Panflöte des Aufstandes* zu spielen. Die Flöte bleibt bei ihrem Besitzer, bis der Fluch gebrochen wird.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Panflöte der Stimme*, *Panflöte des Rattenfängers*, *Unheimliche Panflöte*

Ring der Wahrheit

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz Ring; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Ein *Ring der Wahrheit* sieht täuschend angenehm aus, er ist mit Bildern kindlicher Engel und lächelnder himmlischer Wesen verziert, welche die Glieder einer schweren Kette festhalten. Der Träger dieses verfluchten Ringes ist unfähig, auch nur eine einfache Lüge auszusprechen oder niederzuschreiben. Er kann sich entscheiden, die Wahrheit auszulassen oder gar nicht zu kommunizieren, muss bei einer direkten Frage aber einen Willenskraftwurf gegen SG 20 schaffen, um nicht wahrheitsgemäß und vollständig zu antworten. Der Träger kann den Ring nicht ablegen, bis der Fluch aufgehoben wird.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Ring der Geheimen Gedanken*, *Röntgenblickring*

Rüstung der Grabesseele

Aura Durchschnittliche Verzauberung; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz Rüstung; **Gewicht** 20 Pfd.

BESCHREIBUNG

Diese Rüstung verhält sich wie eine *Beschlagene Lederrüstung der Beherrschung Untoter +1*, bis ihr Träger tatsächlich versucht, von dieser besonderen Eigenschaft Gebrauch zu machen. Zu diesem Zeitpunkt müssen der Träger und alle lebenden Wesen innerhalb von 6 m Willenskraftwürfe gegen SG 15 ablegen, bei deren Misslingen sie für die nächsten 24 Stunden glauben, untote Kreaturen zu sein. Der SL kann entweder nach Persönlichkeit und Fähigkeiten der betroffenen Wesen bestimmen, für welche Arten von Untoten sie sich halten, oder dies zufällig auswürfeln (1W6; 1–3 Zombies, 4–5 Ghule, 6 Vampire). Betroffene Wesen verhalten sich entsprechend der Art von Untoten, für die sie sich halten – „Vampire" meiden Knoblauch, „Todesalben" weichen vor Sonnenlicht zurück, usw. Die Wesen glauben, Untote zu sein und ignorieren alle gegenteiligen Beweise. Sollten sie angegriffen werden, verteidigen sie sich, selbst wenn sie dazu auf Fähigkeiten zurückgreifen müssen, die sie zwar besitzen, aber nicht die Art Untoter, für die sie sich halten – so kann ein Barbar, der sich für einen Ghul hält, immer noch in Kampfrausch verfallen. Energie fokussieren und andere Effekte, die auf Untote einwirken, haben keine Auswirkungen bei Wesen, die dem Einfluss der Rüstung der Grabesseele unterliegen. Dies ist eine geistesbeeinflussende, zwingende Verzauberung. Der Träger der Rüstung kann diese Kraft bis zu drei Mal am Tag nutzen, sie wirkt auf ein einzelnes Wesen aber nur einmal innerhalb von 24 Stunden. Unabhängig von ihrem Fluch ist die Rüstung immer noch eine *Beschlagene Lederrüstung +1*, so dass manche Charaktere sie trotz ihrer (nichtexistenten) Macht über Untote als nützlich erachten könnten. Im Gegensatz zu anderen verfluchten Gegenständen kann sie ohne magische Unterstützung abgelegt werden.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Beschlagene Lederrüstung der Kontrolle von Untoten +1*

Schild der Invasion aus den Ebenen

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 17
Ausrüstungsplatz Schild; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Bei diesem eindrucksvollen Schild scheint es sich, so wie er sich verhält, um einen *Absorptionsschild* zu handeln, bis sein Besitzer versucht, im Kampf von der Kraft Auflösung Gebrauch zu machen. Wenn dies geschieht, quellen stattdessen eines oder mehrere Monster aus dem Schild hervor und greifen für 1W6 Runden die nächstbeste Kreatur an (den Schildträger eingeschlossen), ehe sie sich aus dem Kampf auf der sichersten Rückzugsroute entfernen. Sollte ihnen das nicht möglich sein, kämpfen die Monster bis zum Tode. Um das Wesen und die Anzahl der Monster zu ermitteln, würfle 2W4, um den Grad des gewirkten *Monster herbeizaubern*-Zaubers zu bestimmen, und 1W3, um die Anzahl der erschienenen Monster festzulegen. Durch den Schild herbeigerufene Monster bleiben, bis sie getötet werden, verhalten sich für ihre Art völlig normal und werden als herbeigezauberte Kreaturen mit permanenter Wirkungsdauer behandelt.

Sobald der Fluch in Kraft getreten ist, ruft der Schild drei Mal Tag in groben Abständen von acht Stunden Monster herbei. Sollte es den Monstern nicht möglich sein, den Schild direkt zu verlassen und dies auch zu überleben – z.B. wenn der Schild vergraben wurde oder sich unter Wasser befindet, erscheinen sie stattdessen an einem sicheren Ort innerhalb von 15 m. Ein erfolgreicher Einsatz fluchbrechender Magie gegen den Schild stellt seine Tarnung als *Absorptionsschild* wieder her und erlaubt es dem Träger, ihn abzulegen.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Absorptionsschild*

Schwert des Tölpels

Aura Durchschnittliche Erkenntnis; **ZS** 10
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 10 Pfd.

BESCHREIBUNG

Bis sie im Kampf genutzt wird, wirkt und verhält sich diese Klinge wie ein *Schurkenschwert*. Wenn sie jedoch einmal im Kampf verwendet wurde, erleidet ihr Träger fortan einen Malus von –10 bei allen Würfen auf Heimlichkeit. Dem Träger ist ferner nahezu unmöglich zu lügen oder irgendwelche Arten heimlicher Betätigung auszuführen. Immer wenn er derartiges versucht, muss ihm ein Willenskraft gegen SG 15, um nicht die Wahrheit hinauszuposaunen oder eine andere unfreiwillige Handlung auszuführen, die sein Vorhaben verdirbt. Nur fluchbeendende Magie kann den Träger von dem Schwert befreien, sobald der Fluch aktiv wurde.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände *Schurkenschwert*

Umhang der Selbstentzündung

Aura Starke Hervorrufung; **ZS** 1
Ausrüstungsplatz Schultern; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser Umhang scheint aus hochwertig verarbeitetem Stoff zu bestehen und strahlt schützende Magie aus. Er kann ohne Schaden in die Hand genommen und untersucht werden, bricht jedoch in Flammen aus, sobald er angelegt wird. Die Flammen schaden dem Umhang nicht, sondern nur seinem Träger, und brennen dauerhaft. Sie fügen dem Träger 1W6 Punkte Feuerschaden in jeder Runde zu. Der Umhang kann nicht entfernt werden, bis der Fluch gebrochen wird. Ausreichende Mengen an Wasser oder flammenerstickendem Material löscht das Feuer kurzfristig, der Mantel fängt aber wieder Feuer, sobald er der Luft wieder ausgesetzt wird. Zauber wie *Energien widerstehen*, *Schutz vor Energien* o.ä. können den Träger vor den Flammen schützen, solange die Zauberwirkung anhält.

ERSCHAFFUNG

Magische Gegenstände Jeder Umhang oder Mantel



Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks

Normale Artefakte

Normale Artefakte sind nicht zwangsläufig einmalige Gegenstände, wohl aber magische Gegenstände, die nicht mehr mit den Mitteln der Sterblichen hergestellt werden können.

Donnerkeilhammer

Aura Starke Hervorrufung, Nekromantie und Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 15 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Große zurückkehrende Kriegshammer +3* verursacht bei einem Treffer 2W6 Schadenspunkte. In den Händen eines Trägers eines *Gürtels der Riesenstärke*, der weiß, dass es sich um einen *Donnerkeilhammer* (und nicht nur um einen *Kriegshammer +3*) handelt, wird er zu einem *Großen zurückkehrenden donnernden Kriegshammer des Verderbens von Riesen +5* mit den beiden folgenden Eigenschaften: Erstens, wenn der Träger sein Ziel mit dem Hammer im Rahmen eines Fernkampfangriffes trifft, erzeugt dieser einen lauten Donnerhall, der alle Kreaturen innerhalb von 27 m betäubt (Zähigkeit gegen SG 15 negiert); der Träger ist nicht gegen diesen Effekt immun. Zweitens steigt die Reichweite des Hammer auf 9 m.

ZERSTÖRUNG

Ein *Donnerkeilhammer* wird vernichtet, wenn er im Schmiedeofen eines Feuerriesen erhitzt und dann im Blut eines Wesens von guter Gesinnung abgekühlt wird. Hierdurch wird das Eisen, aus dem er besteht, so brüchig, dass es beim nächsten Schlag auseinanderbricht. Nur ein Bad im Blut eines Feuerriesen kann die Brüchigkeit umkehren; sobald der Hammer zerbrochen ist, hilft nichts mehr.

Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks

Aura Stark (alle Schulen); **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Aus den ersten Blick scheint dieses Artefakt nur ein Stück Knochen zu sein, das annähernd zu einer Kugelform abgenutzt wurde. Wenn ein Wesen den *Fingerknöchel* aufhebt, werden seine wahre Natur und seine Kräfte erkennbar: Ein Wesen, welches den *Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* hält, sieht einen perfekt geformten Zwanzigseiter, dessen Seiten rot glühende Symbole der Macht tragen. Wenn das Wesen diesen Würfel rollt, fällt er nicht zu Boden, sondern schwebt aufwärts bis in Augenhöhe des Würfelnden. Sodann tritt der Effekt ein, den die dem Würfelnden zugewandte Seite anzeigt. Würfle einen W20, um den Effekt nach Tabelle 7–13 zu bestimmen. Der Würfelnde erfährt zugleich, ob ein Effekt verloren geht, wenn er erneut würfelt (z.B. *17), oder ob er ein bestimmtes Ergebnis nur einmal erzielen kann (z.B.* 14).

ZERSTÖRUNG

Der *Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* verschwindet, wenn die Eha-Zah-Rune (entspricht der 20) 20-mal in Folge gewürfelt wird. Manche weise Männer glauben, dass dies das Artefakt nicht zerstört, sondern es zu einem beliebigen Ort auf der Welt schickt, allerdings ist dies rein spekulativ, da es noch nie geschehen ist.

Leuchtfeuer des Wahren Glaubens

Aura Stark (alle Schulen); **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Das *Leuchtfeuer des Wahren Glaubens* hat die Gestalt einer verzierten

Tabelle 7-13: Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks

W20	Name der Rune	Effekt
1	Eya-Doh	Der Charakter erhält eine permanente negative Stufe.
2	Bvu	Der Charakter unterliegt dem mächtigen Zwang, den *Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* nie wieder zu rollen. Er kann diesen Zwang abschütteln, wenn ihm ein Willenskraftwurf gegen SG 25 gelingt, dies kann er einmal am Tag versuchen.
3	Eij	Der Charakter ist das Ziel von *Leid* (Zauberstufe 15).
4	Hor	Der Charakter unterliegt dem mächtigen Zwang, den *Fingerknöchel* augenblicklich noch drei Mal zu rollen (Willenskraftwurf gegen SG 25 negiert). Alle drei Würfe erfolgen mit einem Modifikator von –5 (Minimum 1).
5	Veh	Der Charakter erblindet wie durch *Blind- oder Taubheit verursachen* (kein Rettungswurf).
6	Chu	Der Charakter nimmt 5W10 Punkte Kälteschaden (Zähigkeit gegen SG 25 halbiert) und kann sich für die nächste Stunde nur mit seiner halben Bewegungsrate fortbewegen (ein erfolgreicher Rettungswurf negiert dies nicht).
7	Roh	Für die nächsten 24 Stunden unterliegt der Charakter einem Malus von –2 bei allen Würfen auf Fertigkeiten und Fähigkeiten.
8	Seh	Der Charakter ist für 2W12 Stunden gelähmt, wie bei *Monster festhalten*, allerdings steht ihm kein Rettungswurf dagegen zu.
9	Kog	Für die nächste Woche gibt der Charakter einen furchtbaren Gestank von sich. Er erleidet einen Malus von –4 auf Diplomatie- und Heimlichkeitswürfe in dieser Zeit.
10	Vis	Innerhalb der nächsten 24 Stunden kann der Charakter einen Wurf sofort wiederholen und das zweite Ergebnis nehmen, als hätte er von der Fähigkeit Gunst des Schicksals der Domäne des Glücks Gebrauch gemacht.
11	Fyeh	Der Charakter erhält 100 Punkte an Immunität gegen Feuer wie durch *Schutz vor Energien*.
12	Xal	Der Charakter genießt für die nächsten 200 Minuten die Vorzüge von *Heldenmut*.
13	Yaq	Wenn der Charakter während der nächsten 24 Stunden mit einer Nahkampfwaffe ein von ihm in die Zange genommenes Ziel trifft, fügt er ihm zusätzliche +1W6 Punkte Präzisionsschaden zu.
14	Gib	Während der nächsten 24 Stunden kann der Charakter einmal *Feenfeuer* mit einer Zauberstufe gleich seiner Charakterstufe wirken. Diese Fähigkeit geht verloren, sollte er dieses Ergebnis mit dem *Fingerknöchel* noch einmal würfeln, ehe die 24 Stunden abgelaufen sind.
15	Xku	Der Charakter ist für die nächsten 24 Stunden immun gegen Furcht.
16	Lev	Während der nächsten 24 Stunden kann der Charakter einmal *Blitz* mit einer Zauberstufe gleich seiner Charakterstufe wirken. Diese Fähigkeit geht verloren, sollte er dieses Ergebnis mit dem *Fingerknöchel* noch einmal würfeln, ehe die 24 Stunden abgelaufen sind.
17	Nhi	Wenn der Charakter in den nächsten sieben Tagen zum Ziel heilender Magie wird, heilt er zusätzliche 2W8 Trefferpunkte. Diese Wirkung geht verloren, sollte er dieses Ergebnis mit dem *Fingerknöchel* noch einmal würfeln, ehe die sieben Tage abgelaufen sind.
18	Zmi	Während der nächsten 24 Stunden nimmt der Charakter gar keinen Schaden, bzw. erleidet keine negativen Effekt, wenn ihm ein Rettungswurf gegen einen schädlichen Effekt gelingt, der bei erfolgreichem Rettungswurf nur halben Schaden macht oder sich nur teilweise auswirkt.
19	Tem	In den nächsten 24 Stunden bestätigt der Charakter automatisch alle Kritischen Treffer.
20	Eha-Zah	Wenn der Charakter das nächste Mal stirbt, kehrt er am nächsten Morgen von den Toten zurück, als wäre auf ihn *Auferstehung* gewirkt worden. Dieser Effekt wird negiert, falls der Charakter den *Fingerknöchel des Sprunghaften Glücks* noch einmal rollen sollte, ehe er stirbt.

Fackel aus Elektrum, welche mit einer ewigen magischen Flamme brennt, die weder Brennstoff noch Luft benötigt. Wenn ein göttlicher Zauberkundiger, ein Externarer mit einer Gesinnung als Unterkategorie oder ein Wesen mit besonders starkem religiösem Glauben (dies unterliegt der Entscheidung des SL, erfordert meist aber ein Talent oder einen Wesenszug, welcher dies widerspiegelt) das Leuchtfeuer trägt, erhält es zusätzliche Kräfte basierend auf der Gesinnung seines Trägers. Alle Kräfte werden durch Befehlsworte aktiviert.

Böse (schwarze Flamme): Der Träger steht dauerhaft unter *Schutz vor Gutem* und kann zwei Mal am Tag *Leid* wirken.

Chaotisch (violette Flamme): *Wort des Chaos* einmal täglich auf Befehl.

Gut (weiße Flamme): Verbündete innerhalb von 9 m erhalten die Vorteile von *Schutz vor Bösem* und *Heldenmut*.

Rechtschaffen (goldene Flamme): Einmal am Tag auf Befehl *Diktum*.

ZERSTÖRUNG

Das *Leuchtfeuer des Wahren Glaubens* wird zerstört, wenn sein Träger sich von der Verehrung seiner Gottheit abwendet, um freiwillig eine entgegengesetzte Gesinnung anzunehmen.

PERFEKTE GOLDENE LAUTE

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 3 Pfd.

BESCHREIBUNG

Von der *Perfekten Goldenen Laute* wird behauptet, dass sie ein

makelloses Instrument wäre, dessen Klänge und Klarheit ohne Gleichen sind. Sie ist ein derart wunderbares Instrument, das sie sich praktisch selbst spielt, indem sie jedem, der sie spielt, einen Kompetenzbonus von +10 auf Auftreten (Saiteninstrumente) verleiht. Ein Charakter mit Rängen in Auftreten (Saiteninstrumente) kann die Laute einsetzen, um Ablenkung, Bannlied oder Faszinieren (wie die jeweiligen Bardenauftritt-Fähigkeiten) zu wirken, als wäre er ein Barde der 1. Stufe. Er kann dies am Tag für eine Anzahl von Runden gleich seines Charisma-Modifikators tun. Sollte er ein Barde sein, erhöht sich der SG aller seiner Bardenauftritt-Fähigkeiten um +2, wenn er die *Perfekte Goldene Laute* verwendet, und er erhält 6 zusätzliche Runden Bardenauftritt am Tag mit ihr.

ZERSTÖRUNG

Die *Perfekte Goldene Laute* zerberstet in einen Haufen Splitter, sollte ein Tag vergehen, an dem innerhalb von 1.600 Kilometern keine Musik gespielt wird, oder ihr Träger durch einen Bardenzauber oder –auftritt getötet werden.

SPINDEL DES PERFEKTEN WISSENS

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Die *Spindel des Perfekten Wissens* ist ein großer, heller, makelloser diamantener *Ionenstein* im Marquiseschliff von der Größe der Faust eines Halblings. Selbst ohne Magie wäre dieser Edelstein ein wertvoller Schatz, doch er ist auch noch ein mächtiger *Ionenstein*. Die *Spindel des Perfekten Wissens* wirkt wie ein *Stirnreif der Geistigen Überlegenheit +4* und verleiht seinem Träger 5 Ränge in zufällig erwählten Wissensfertigkeiten. Der Träger kann sich unterhalten und Sprachen verstehen, als würde er *Sprachen verstehen*, *Zungen* und Telepathie mit einer Reichweite von 30 m nutzen.

ZERSTÖRUNG

Die *Spindel des Perfekten Wissens* wird zerstört, wenn sie für ein ganzes Jahr von einer Kreatur ohne Verstand getragen wird.

TALISMAN DER ZÖGERLICHEN WÜNSCHE

Aura Starke Beschwörung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 1 Pfd.

BESCHREIBUNG

Ein *Talisman der Zögerlichen Wünsche* sieht äußerlich aus wie ein *Stein der Kontrolle über Erdelementare* - ein rauer Stein, der mit innerer Kraft zu pulsieren scheint. Seine Kräfte sind aber völlig anderer Natur und vom Charisma seiner Trägers abhängig. Jeder Charakter, der den *Talisman der Zögerlichen Wünsche* berührt, muss einen Charismawurf gegen SG 15 besteht. Bei einem Fehlschlag verhält der Talisman sich wie ein *Laststein* (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 538). Wenn der Charakter ihn ablegt, erleidet er 5W6 Schadenspunkte und der Talisman verschwindet.

Bei einem Erfolg verbleibt der Talisman beim Charakter für 5W6 Stunden oder bis er für einen *Wunsch* genutzt wurde, danach verschwindet er.

Sollte der Charismawurf eine natürliche 20 ergeben haben, bleibt der Talisman beim Charakter für eine Zahl von Monaten gleich seines Charismawertes; sollte er versuchen, den Talisman loszuwerden, erscheint er wieder in seinem Besitz, in einer Tasche, am Boden des Rucksacks o.ä.

Das Artefakte ermöglicht dem Charakter für jeweils 6 volle Punkte seines Charismawertes einen *Wunsch*. Es erwärmt sich und beginnt zu pochen, wenn sein Besitzer sich innerhalb von 6 m von einer mechanischen oder magischen Falle befindet, dies fällt aber nur auf, wenn man den Talisman festhält.

Nach Ablauf der Zeit verschwindet ein *Talisman der Zögerlichen Wünsche* und lässt einen großen Diamanten im Wert von 1.000 GM x Charismawert des Charakters zurück.

ZERSTÖRUNG

Ein *Talisman der Zögerlichen Wünsche* wird zerstört, wenn man sich dies wünscht (die Quelle des *Wunsches* ist egal). Der Stein explodiert dann und verursacht bei seinem Träger 5W6 Schadenspunkte.

MÄCHTIGE ARTEFAKTE

Mächtige Artefakte sind einzigartige Gegenstände, jedes existiert genau ein Mal. Ihre Erschaffung ist Sterblichen nicht möglich.

FLASCHE DER GEBUNDENEN

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Die *Flasche der Gebundenen* ist eine uralte Messingflasche mit schmalen Hals und rundem Bauch sowie einem flachen Boden, so dass sie aufrecht auf einem Tisch stehen kann. Der fest verschließende Korken im mit Schnitzereien von bindenden Siegeln verziert und mit Zinn versiegelt. Die Legenden berichten, dass ein Magier von gewaltiger Macht und Weisheit eine dämonische Armee verzaubert und auf alle Zeiten in dieser Flasche eingeschlossen hat. Die Legion der Gebundenen kann vom Träger der Flasche gerufen und in seine Dienste gezwungen werden – so wurde sie einstmals vor uralten Zeiten gerufen, um eine phantastische Stadt zu errichten, die aber schon lange im Staub der Zeitalter begraben liegt. Doch die Flasche gibt es immer noch und ihre Bewohner sind immer noch an sie gebunden.

Ein potentieller Nutzer der *Flasche der Gebundenen* muss drei geheime Befehlsworte kennen: Das Wort des Öffnens, um das Siegel zu öffnen, damit der Korken entfernt werden kann; das Wort des Bindens, um ihre Bewohner zu rufen und zu befehligen; und das Wort des Verbannens, um die Gebundenen in die Flasche zurückzuschicken.

Ein Träger, der diese drei Worte kennt, kann die Flasche verwenden, als würde er beliebig *Monster herbeizaubern IX* wirken, allerdings können nur Wesen der Unterkategorie Böse herbeigerufen werden. Diese herbeigezauberten Wesen verbleiben bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang und es können keine neuen Wesen herbeigerufen werden, solange die letzten nicht zerstört oder zurückgeschickt wurden.

Keine bekannte Macht kann die Flasche ohne das Wort des Öffnens öffnen. Sollte sie ohne das Wort des Bindens geöffnet werden, werden ihre 666 Bewohner befreit. Jede Minute verlässt einer die Flasche, beginnend mit den Kreaturen der 1. Stufe und weitergehend mit den höherstufigeren Wesen, bis alle entkommen sind. Sollte einer der Bewohner gerufen und befehligt werden, ohne dass das Wort des Verbannens ausgesprochen wird, ist er frei, wenn er seine Aufgabe vollendet hat, für die er gerufen wurde. Die drei Befehlsworte der *Flasche der Gebundenen* sind seit vielen, vielen Jahren verloren, doch manche Gelehrte glauben, wenigstens eines oder zwei zu kennen.

ZERSTÖRUNG

Die *Flasche der Gebundenen* kann nur zerstört werden, wenn alle an sie gebundenen Kreaturen getötet oder verbannt werden und der leere Behälter sodann mit einer *Heiligen* Waffe zerschlagen wird.

GABEL DES VERGESSENEN

Aura Starke Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 12 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *aufflammende unheilige Ranseur der Blutung +5* war einstmals die Waffe eines mächtigen Erzteufels, von dem es heißt, er habe eine ganze Schicht der Hölle beherrscht. Als er sich jedoch dem Prinzen der Dunkelheit zu widersetzen versuchte, wurde er gestürzt und in ein kaltes und abgelegenes Gefängnis am Rand des Multiversums verbannt. Der Gabel wohnt immer noch ein höllischer Abdruck der Macht des vergessenen Scheusals inne. Sie verleiht ihrem Träger einen Bonus von +10 bei Würfen auf Diplomatie und Einschüchtern und die Macht, drei Mal am Tag *Sengender Strahl* einsetzen zu können.

Eine nichtböse Kreatur, welche die *Gabel des Vergessenen* berührt, steht vor der Wahl, augenblicklich rechtschaffen böse zu werden oder zu sterben. Jene, die den Tod wählen, werden augenblicklich getötet (Zähigkeit gegen SG 30 negiert). Jede, die sich entscheiden, rechtschaffen böse zu werden, wechseln augenblicklich die Gesinnung (kein Rettungswurf) und unterliegen einer *Aufforderung* (Willenskraft SG 25), den Vergessenen zu finden und aus seinem eisigen Gefängnis zu befreien – im Anschluss wird er sie wahrscheinlich in seine Dienste zwingen, damit sie ihn bei seinen Racheplänen an jenen unterstützen, die ihn eingekerkert haben.

ZERSTÖRUNG

Die *Gabel des Vergessenen* wird zerstört, wenn ein Paladin der 19. oder höheren Stufe sie berührt und lieber den Tod wählt, statt rechtschaffen böse zu werden. Dieses Opfer tötet den Paladin immer noch, allerdings kann er von den Toten wiedererweckt werden.

SCHILD DER SONNE

Aura Starke Bannmagie; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 2 Pfd.

BESCHREIBUNG

Dieser *Großschild +5* trägt das Symbol der Sonne und gestattet seinem Träger, Zauber zu wirken, als wäre er ein Paladin der 20. Stufe mit einem Charisma von 20. Die erlangten Zauber sind kumulativ mit den Zaubern, über welche der Charakter eventuell bereits verfügt, selbst wenn es sich um Paladinzauber handelt. Der *Schild der Sonne* verleiht seinem Träger zudem Zauberresistenz 15 und absorbiert die ersten 10 Schadenspunkte jedes Energieangriffes (Elektrizität, Feuer, Kälte, Säure oder Schall). Im Gegenzug muss der Träger einmal im Jahr eine Queste für eine rechtschaffen gute Gottheit unternehmen (kein Rettungswurf möglich, um dem zu entgehen).

Ein chaotischer oder böser Charakter erhält vier negative Stufen, wenn er den *Schild der Sonne* trägt, solange er ihn in der Hand hält. Diese negativen Stufen können nur zurückerlangt werden, wenn der Schild aus der Hand gelegt wird, indem man ihn verstaut oder den Besitz an ihm aufgibt, nicht aber auf anderem Wege, *Genesung* o.ä. eingeschlossen.

ZERSTÖRUNG

Der *Schild der Sonne* kann zerstört werden, wenn ein Charakter von guter Gesinnung es in den Brunnen der Ewigen Nacht wirft und sein Licht langsam erlischt, während er in den schwarzen Tiefen versinkt und schließlich verschwindet. Sollte ein Charakter von nicht guter Gesinnung dies tun, wird der Schild nicht zerstört, sondern ist nur verloren und könnte im Rahmen einer Mission zur Ebene der Schatten gerettet werden.

STÖHNENDER DIAMANT

Aura Übermächtige Verwandlung; **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** 4 Pfd.

BESCHREIBUNG

Der *Stöhnende Diamant* sieht aus wie ein ungeschliffener Diamant von der Größe einer menschlichen Faust. Er gibt ständig ein unheilvolles Stöhnen von sich, als heule er vor Schmerzen. Trotz dieses beunruhigenden Geräusches ist der *Stöhnende Diamant* nicht böse. Drei Mal am Tag kann sein Träger ihn nutzen, um 135 m3 Erde und Stein wie mittels des Zaubers *Stein formen* zu gestalten. Einmal am Tag kann der *Stöhnende Diamant* auch einen älteren Erdelementar mit maximaler Trefferpunktzahl herbeizaubern, welcher seinem Träger dient, bis er zerstört wird; allerdings kann der Diamant immer nur einen Elementar zugleich herbeizaubern.

ZERSTÖRUNG

Der *Stöhnende Diamant* kann durch die vereinte Macht dreier elementarer Prinzen zerschlagen werden, wobei jeweils einer von der Ebene des Feuer, der Luft und des Wassers kommen muss. Selbst dann muss der Diamantstaub noch an einen Ort gebracht werden, wo er niemals mit Stein in Kontakt kommen kann.

WOLKENSCHLOSS DES STURMKÖNIGS

Aura Stark (alle Schulen); **ZS** 20
Ausrüstungsplatz keiner; **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Diese einstige Festung des legendären Tyrannen, der nur noch als der Sturmkönig bekannt ist, durchwandert nun das bekannte Universum – manchmal auf Wunsch ihres Herren, meist aber ziellos treibend als Heimstatt mächtiger Monster, die von ihren phantastischen Kräften nichts wissen oder diese nicht nutzen können.

Dieses gewaltige und reiche Schloss wird von einem Fundament von Sturmwolken in der Luft gehalten und vorangetrieben, welche beständig mit Donner grollen und in elektrischen Stürmen knistern. Auf der gewaltigen Sturmwolke befindet sich das Schloss. Sein Grundriss ist quadratisch mit einem 24 m hohen Wachturm an jeder Ecke. In seinem Zentrum befindet sich ein 42 m hoher Turm mit sieben Ebenen und über 30 Kammern. Dieser Hauptturm ist gut ausgestattet mit vielen Hallen, Wohnräumen, Schlafzimmern, Toiletten, Küchen (deren Speisekammern sich alle 14 Tage auf magische Weise wieder füllen) und Laboratorien, die für arkane und alchemistische Forschungen geeignet sind. Jeder Wachturm enthält Wohnräume und Unterkünfte für bis zu 25 Soldaten. An einen Turm sind Stallungen angeschlossen für bis zu einem Dutzend Greifen, Pferdegreifen, Pegasi oder auch erdgebundenen Reittieren. Das Schloss kann eine Bevölkerung von 300 mittelgroßen Wesen problemlos versorgen und mit allen Annehmlichkeiten versehen.

Obwohl es vom legendären Sturmkönig vor Jahrtausenden erschaffen wurde, hatte das Wolkenschloss seit seinem geheimnisvollen Verschwinden vor über 1.000 Jahren eine Reihe von Herren. Viele glauben, dass der Sturmkönig Göttlichkeit erlangt hat, doch andere glauben, er sei von einem Rivalen, einem Dämonenfürsten oder sogar einer Gottheit, die in ihm eine Bedrohung gesehen hat, gefangen genommen und eingekerkert worden, was bedeutet, dass er eines Tages zurückkehren könnte, um sein Schloss wieder für sich zu beanspruchen.

Um das Schloss vollständig kontrollieren zu können, muss eine Kreatur wenigstens die 17. Stufe erreicht haben, das Talent Anführen und 17 Ränge in Wissen (Arkanes) besitzen. Sollte das Schloss bereits einen Herren haben, muss dieser besiegt werden, ehe jemand anders seinen Platz einnehmen kann. Die Bewegung

des Schloss wird von einer Kammer in ihrem Herzen aus kontrolliert (eine zentrale Kammer auf der 4. Ebene des Hauptturmes). Dort dient ein Becken reinen elementaren Wassers als Mittel der Ausspähung für den Herren des Schlosses, es zeigt allerdings nur Orte innerhalb des Schlosses und einem Bereich von 30 m jenseits der Mauern. Der Herr oder eine von ihm bestimmte Person kann die Bewegung des Schlosses von dieser Kammer aus lenken. Es hat eine Fluggeschwindigkeit von 75 m (unbeholfen) und verwendet den Fliegen-Modifikator desjenigen, der seine Bewegung steuert. Das Schloss kann auf der Stelle schweben, ohne dass ein Wurf auf Fliegen erforderlich wäre, und riskiert auch niemals, bei einem misslungenen Wurf abzustürzen. Wenn es nicht kontrolliert wird, bewegt es sich zufällig, wobei es manchmal minütlich die Richtung wechselt, manchmal aber auch tagelange demselben Kurs folgt, dabei meidet es aber immer den Boden und andere Gefahren. Es ist bekannt, dass das Schloss andere Existenzebenen bereisen kann, allerdings weiß man von keinem anderen Herren als dem Sturmkönig, welcher diese Kraft genutzt hat. Der Herr des Schlosses erhält die folgenden zauberähnlichen Fähigkeiten:

- *Gewittersturm herbeirufen* 1/Tag. Der Herr des Schlosses muss sich im Kontrollraum oder einem der Türme aufhalten, um diese Fähigkeit nutzen zu können.
- *Sturm der Vergeltung* 1/Tag. Der Herr des Schlosses muss sich im Kontrollraum aufhalten, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Der Sturm wirkt auf alles innerhalb seiner Reichweite unterhalb des Wolkenfundaments des Schlosses (660 m)
- *Wächter und Hüter* 1/Tag auf den Hauptturm.
- *Windwall* nach Belieben. Diese Effekt umgibt das ganze Schloss mit einer Reichweite von 30 m und kann vom Kontrollraum oder einem der Türme aus vom Herren oder einer von ihm bestimmten Kreatur mit einer Standard-Aktion ausgelöst oder gesenkt werden.

ZERSTÖRUNG

Das *Wolkenschloss des Sturmkönigs* kann nur zerstört werden, wenn es von ausreichend starken Winden aufgelöst wird. Die einzigen Winde, welche hierfür in Frage kommen, können nur in den turbulentesten Schichten der Ebene der Luft gefunden werden (und da niemand weiß, wie man das Schloss die Ebenen wechseln lässt, müsste man es erst einmal auf der Ebene der Luft antreffen, wenn man es zerstören wolle). Andere Angriffe können Mauern zum Einsturz bringen oder sogar die Wachturm zum Wegknicken und Absturz bringen, doch der Kontrollraum und die Ebenen darunter bestehen auch in Gestalt einer Ruine auf einer kleineren Sturmwolke weiter, solange die Bedingung zur Zerstörung nicht erfüllt wird.



Wolkenschloss des Sturmkönigs



8 Neue Regeln



Ein wahrer Kämpfer lässt niemals sein Schwert los“, brüskierte sich Seelah, doch das hervorquellende Fleisch des Teufels verstopfte Seltyiels Ohren und Mund, so dass er nur mit einem dumpfen Schrei antworten konnte.

Seelah beobachtete die Lemure genau, selbst jetzt noch, als sie sich anschickte, den Halb-Elfen hoch über ihren Kopf zu heben, um ihn fort zu schleudern. Wenn sie nach dem gelatineartigen Fleisch der Kreatur schlug, würde sie ihre Deckung gegenüber Angriffen der anderen Lemure vernachlässigen – und sollte es ihren Gegnern dann gelingen, ihr ebenfalls das Schwert zu entreißen, war es aus mit ihr. Also wartete sie direkt vor den Kreaturen, bis sie das verräterische Pfeifen des Flegels hörte, den der Knochenteufel hinter ihr schwang. Dann duckte sie sich…

Neue Regeln

Obwohl das *Pathfinder Grundregelwerk* alle Bestandteile des Spiels enthält (inklusive Richtlinien und Beispielen, um Spielleitern behilflich zu sein, selbst neue Regelkomponenten zu entwickeln, sofern ihre Abenteuer welche erfordern), erlaubt die offene Natur der Regeln endlose Erweiterungen und Verfeinerungen. Und obwohl natürlich jedes Regeluntersystem, das nicht im *Pathfinder Grundregelwerk* enthalten ist, als optional betrachtet werden sollte, steht es Spielleitern frei, zusätzliche Elemente aufzunehmen und auch zu entwickeln, um Kämpfe spannender und spektakulärer zu gestalten, um die Spieler tiefer ins Spiel einzubinden oder das Spiel einfach interessanter zu machen. Dieses Kapitel präsentiert drei neue Regeluntersysteme, welche das Spiel auf drei Arten verbessern können. Obwohl der größte Teil dieses Buches entwickelt wurde, um Spieler mit neuen Regeln zu versorgen, sollte alles erst vom SL genehmigt werden, ehe es am Spieltisch in Erscheinung tritt. Im Falle dieses Kapitels liegt es ausschließlich beim SL, ob die Inhalte der drei Abschnitte übernommen werden.

Auch wenn es sich hierbei um Elemente zugunsten der Spieler handelt, besteht kein Grund, sie nur auf SC zu beschränken – viele clevere Monster könnten problemlos von den neuen Kampfmanövern Gebrauch machen, während bedeutende Bösewichte Heldenpunkte nutzen könnten.

Dieses Kapitel besteht aus drei Abschnitten, von denen jeder ein neues Regeluntersystem vorstellt. Ebenfalls werden auch Motive genannt, weshalb ein SL sie in sein Spiel integrieren könnte.

Heldenpunkte: Hierbei handelt es sich um eine weitverbreitete Hausregel, die an das *Pathfinder Rollenspiel* angepasst und dafür überarbeitet wurde. Dieses System gibt den Spielern ein wenig Kontrolle über ihr Schicksal und über die zufälligen Würfelergebnisse. Statt den Ausgang eines ganzen Abenteuers von Glück oder Unglück abhängig zu machen, versorgen Heldenpunkte die SC mit einer Möglichkeit, ihr Schicksal zu beeinflussen, oder ihnen wird zumindest eine zweite Chance geboten, wenn sie diese am dringendsten benötigen.

Kampfmanöver: Die im *Pathfinder Grundregelwerk* präsentierten Kampfmanöver – wie Entwaffnen, Ringkampf, Zu-Fall-bringen, usw. – werden um neue Optionen erweitert , um allen Kampfbeteiligten unabhängig von Volk und Klasse neue Aktionen und Möglichkeiten im Kampf zu verleihen. Der Nahkampf soll flexibler und dynamischer gestaltet werden, da diese neuen Taktiken eine größere Kontrolle über die Gegner auf dem Schlachtfeld gestatten und zusätzlichen behindernden Zuständen und farbigen Effekten Tür und Tor öffnen.

Wesenszüge: Dieses System stellt den Spielern Vorteile zu Verfügung, die in ihrer Geschichte und ihrem Hintergrund verwurzelt sind, so dass die Spieler einen Beweggrund haben, sich mehr mit dem Leben ihrer Charaktere zu befassen, während Spielleiter zugleich Aufhänger erhalten, um die SC enger mit einer größeren Kampagne zu verknüpfen. Nachdem diese Regeln im Rahmen der *Pathfinder Abenteuerpfade* ausgiebig getestet und verfeinert wurden, wird dieser beliebte Regelmechanismus nun hier gesammelt und erweitert aufgeführt.

Kampfmanöver

Im Kampf gibt es mehr Nuancen als sich nur ins Gefecht zu werfen und auf alles einzudreschen oder an einem Gegner vorbei zu turnen, um sich in eine bessere Angriffsposition zu bringen. Die Kampfregeln des *Pathfinder Rollenspiels*, obwohl detailreich und flexibel, sollen zwar eine Kampfsimulation ermöglichen, aber nicht zwangsläufig eine genaue Wiedergabe jedes Schlages oder jeder Sekunde eines Kampfes darstellen. Ein Angriffswurf, der keinen Schaden verursacht, könnte beispielsweise von der Rüstung des Gegners abgeglitten oder von einer magischen Kraft abgelenkt worden sein, vielleicht ist der Gegner aber auch einfach nur ausgewichen. Zugleich unterscheidet das Spiel nicht zwischen einem normalen Faustschlag und einem verzweifelten Hieb gegen das Ohr eines Gegners. Die neuen Kampfmanöver sollen deshalb eine Reihe neuer Kampftaktiken ermöglichen, ohne dabei den SL der Möglichkeit zu berauben, einen Kampf nach eigenem Gutdünken abwechslungsreich zu beschreiben. Diese neuen Optionen ermöglichen selbstverständlich auch weitere Grundlagen für cineastische Detailbeschreibungen.

Kampfmanöver erlauben jedem Charakter besondere Aktionen im Kampf durchzuführen, statt immer nur mit der Waffe anzugreifen oder Zauber zu wirken. Obwohl das *Pathfinder Grundregelwerk* die meisten der vorstellbaren Kampfhandlungen abdeckt, kann der Regelmechanismus der Kampfmanöver für eine weitere Vielzahl von Tricks und besonders geschickten oder gewagten Kunststücken genutzt werden.

Die folgenden vier Kampfmanöver werden nach denselben Regeln wie die anderen Kampfmanöver (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 198–199) gestaltet. Bei jedem ist es erforderlich, dass der Angreifer einen Angriffswurf ausführt, zu dem er seinen Kampfmanöverbonus (KMB) hinzuaddiert, und mit dessen Ergebnis er den Wert der Kampfmanöververteidigung (KMV) des Zieles erreichen oder übertreffen muss, um einen Erfolg zu erzielen. Bei den Kampfmanövern Versetzen und Zerren hängt der Grad des Erfolges überdies davon ab, um wie viel der Angriffswurf die KMV des Zieles übertrifft.

Entreissen

Mit diesem Manöver kann man mit einer Standard-Aktion versuchen, einem Gegner einen Gegenstand zu entreißen, den er nicht in der Hand hält und auch nicht in einer Tasche oder einem Rucksack verstaut hat. Du musst mindestens eine Hand frei haben, in der du nichts hältst, um dieses Manöver versuchen zu können. Du musst den Gegenstand, den du an dich nehmen willst, auswählen, bevor du den Angriffswurf ausführst. Gegenstände, die in einem Gürtel stecken oder lose angebracht sind (beispielsweise Broschen oder Halsketten), sind am einfachsten zu entwenden. Gegenstände, welche gewissermaßen am Gegner befestigt sind (beispielsweise Umhänge, weggesteckte Waffen oder Beutel), sind weitaus schwerer zu erbeuten und gewähren dem Gegner einen Bonus von mindestens +5 auf seine KMV. Gegenstände, die dicht am Körper getragen werden (beispielsweise Rüstung, Rücksäcke, Stiefel, Kleidung oder Ringe), können mit diesem Manöver nicht entrissen werden, dies gilt auch für Gegenstände, die der Gegner in der Hand hält (beispielsweise Waffen oder Zauberstäbe) – hier musst du stattdessen auf das Kampfmanöver Entwaffnen



zurückgreifen. Der SL fällt die schlussendliche Entscheidung, welche Gegenstände entwendet werden können. Falls du nicht über das Talent Verbessertes Entreißen verfügen solltest, provozierst du mit diesem Kampfmanöver einen Gelegenheitsangriff durch den Gegner.

Das Manöver kann nur angewendet werden, wenn sich der Gegner in deiner Reichweite befindet. Du kannst allerdings eine Peitsche benutzen, um deinem Gegner etwas zu entwenden, der Wurf hat dabei jedoch einen Malus von –4.

Sollte dein Angriff erfolgreich sein, entwendest du deinem Gegner einen Gegenstand. Du musst imstande sein, den Gegenstand auch zu erreichen – die Entscheidung liegt beim SL. Dein Gegner ist sich des Diebstahlversuches augenblicklich bewusst, sofern du nicht über das Talent Mächtiges Entreißen verfügst.

Schmutziger Trick

Du kannst versuchen, mit einer Standard-Aktion einen Gegner im Nahkampf zu behindern. Dieses Manöver umfasst alle möglichen situationsbezogenen Angriffe, welche dem Gegner für kurze Zeit einen Malus aufzwingen, beispielsweise Sand ins Gesicht werfen, um ihn für 1 Runde zu blenden, ihm die Hosen hinunterziehen, um seine Bewegungsrate zu halbieren, oder ihn an einer empfindlichen Stelle zu treffen, so dass ihm für 1 Runde übel ist. Der SL bestimmt, was möglich ist und wie die Folgen aussehen. Permanente Mali sind aber jenseits dessen, was mit einem Schmutzigen Trick erreicht werden kann, vielmehr können die Auswirkungen aufgehoben werden, wenn das Ziel eine Bewegungsaktion aufwendet, etwa um sich die Hose hochzuziehen. Falls du nicht über das Talent Verbesserter Schmutziger Trick oder eine ähnliche Fähigkeit verfügst, provozierst du einen Gelegenheitsangriff durch dein Ziel, wenn du versuchst das Manöver anzuwenden.

Sollte der Angriff erfolgreich sein, erleidet das Ziel einen Malus, der auf einen der folgenden Zustände beschränkt ist: Blind, Erschüttert, Geblendet, Kränkelnd, Taub oder Verstrickt. Dieser Zustand hält 1 Runde an. Für jeweils 5 Punkte, um die der Angriffswurf die KMV des Zieles übertrifft, hält der Zustand 1 weitere Runde an. Der Malus kann meist überwunden werden, wenn das Ziel eine Bewegungsaktion aufwendet.

Falls du das Talent Mächtiger Schmutziger Trick besitzt, hält der Malus für 1W4 Runden an plus 1 Runde für jeweils 5 Punkte, um die dein Angriffswurf die KMV deines Zieles übertrifft. Zudem benötigt das Ziel eine Standard-Aktion, um sich von dem Zustand zu befreien.

Versetzen

Du kannst versuchen, einen Gegner mit einer Standard-Aktion auf eine Position deiner Wahl zu versetzen, sofern er nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als du. Der Versuch einen Gegner mit diesem Kampfmanöver gegen seinen Willen auf eine andere Position zu versetzen, provoziert einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel, sofern du nicht über das Talent Verbessertes Versetzen verfügst. Du kannst dieses Manöver nicht nutzen, um deinen Gegner auf ein Feld zu versetzen, das eine Gefahr birgt, wie beispielsweise eine Grube oder eine Feuerwand.

Wenn dein Angriff erfolgreich ist, bewegst du dein Ziel um 1,50 m in die gewünschte Richtung. Für jeweils 5 Punkte, um die dein Angriffswurf die KMV deines Zieles übertrifft, kannst du es weitere 1,50 m weit versetzen. Das Ziel muss sich dabei stets in deiner Reichweite während der Bewegung aufhalten mit Ausnahme der letzten 1,50 m, wo es sich auf einem Feld neben deiner Reichweite befinden kann.

Ein versetzter Feind provoziert keinen Gelegenheitsangriff aufgrund dieser Bewegung, sofern du nicht über das Talent Mächtiges Versetzen verfügst. Du kannst das Ziel nicht auf ein Feld versetzen, das von einem festen Objekt oder einem Hindernis belegt ist.

Zerren

Du kannst versuchen, mit einer Standard-Aktion einen Gegner mitzuschleifen, sofern er nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als du. Das Ziel dieses Manövers besteht darin, den Gegner in gerader Linie hinter dir her zu zerren, ohne ihm dabei Schaden zuzufügen. Sofern du nicht über das Talent Verbessertes Zerren oder eine vergleichbare Fähigkeit verfügst, provozierst du einen Gelegenheitsangriff vom Ziel deines Manövers.

Wenn dein Angriff erfolgreich ist, bewegen du und dein Ziel sich um 1,50 m zurück – dein Ziel rutscht dabei auf deine Position und du auf ein Feld in gerader Linie hinter ihm. Für jeweils 5 Punkte, um die dein Angriffswurf die KMV deines Zieles übertrifft, kannst du ihn weitere 1,50 m weit zerren. Du musst imstande sein, dich mit dem Ziel zu bewegen, um dieses Manöver auszuführen. Falls deine vorhandene Bewegungsrate nicht ausreicht, endet das Zerren augenblicklich, nachdem du deine verfügbare Bewegungsrate zurück gelegt hast.

Ein gezerrter Feind provoziert keinen Gelegenheitsangriff aufgrund seiner Bewegung, sofern du nicht über das Talent Mächtiges Zerren verfügst. Du kannst das Ziel nicht auf ein Feld zerren, das von einem festen Objekt oder einem Hindernis belegt ist. Sollte deiner Bewegung eine andere Kreatur im Weg sein, endet das Zerren im benachbarten Feld der Kreatur.

Standfestigkeit: Manche Charaktere und Arten von Kreaturen haben einen ziemlich guten Stand, was es schwerer macht, sie zu überwältigen und über das Schlachtfeld zu bewegen. Jedes Volksmerkmal, das einen Bonus auf die KMV gegen Ansturm verleiht, gewährt denselben Bonus gegen das Kampfmanöver Zerren.

Heldenpunkte

In jedem Kampf gibt es besondere Momente, welche seinen Ausgang mitbestimmen. Kann der tapfere Kämpfer den Bösewicht niederstrecken, ehe dieser seinen vernichtenden Zauber fertigstellt? Kann die gläubige Klerikerin ihren Heilzauber beenden, bevor ein Pfeilhagel dem Leben ihrer Kameraden ein Ende setzt? Nur ein paar Würfelwürfe entscheiden für gewöhnlich jeden dieser kritischen Momente und obwohl ein Fehlschlag immer möglich ist, finden wahre Helden dennoch eine Möglichkeit gegen alle Hindernisse zu bestehen. Heldenpunkte repräsentieren dieses Potential zur wahren Größe. Sie verleihen den Helden die Chance zu gewinnen, selbst wenn sich die Würfel gegen sie wenden.

Nur Spielercharaktere erhalten Heldenpunkte, nicht jedoch NSC, Tiergefährten, Vertraute, Anhänger, Reittiere usw. Im Gegensatz zu anderen Punktevorräten erneuern sich Heldenpunkte im Spiel nicht – sobald man sie genutzt hat, sind sie fort! Heldenpunkte werden an SC beim Stufenanstieg oder für wahrlich heldenhafte Taten ausgegeben. Die Verteilung und auch wofür sie verwendet werden können, liegt in den Händen des SL.

Vergabe von Heldenpunkten

Jeder Charakter beginnt unabhängig von seiner Stufe das Spiel mit 1 Heldenpunkt. Auf jeder neuen Stufe erhält er 1 weiteren Heldenpunkt. Ob und wann weitere Heldenpunkte vergeben werden, obliegt ganz allein dem SL. Die folgenden Möglichkeiten illustrieren, wie ein SL zusätzliche Heldenpunkte vergeben könnte:

Abschließen eines Kampagnen-Handlungsbogens: Ein SL kann sich entscheiden, jeden SC mit einem Heldenpunkt zu belohnen, der am Abschluss eines wichtigen Kapitels der Kampagne oder einer der Haupthandlungsbögen mitgewirkt hat, sofern die SC erfolgreich waren oder die Handlung auf bedeutsame Weise weitergebracht haben.

Charaktergeschichte: Ein SL könnte einen Heldenpunkt für eine schriftlich ausgearbeitete Hintergrundgeschichte vergeben. Dies soll die Spieler ermutigen, sich aktiv mit der Geschichte der Kampagne zu befassen. Außerdem kann der SL diese Hintergrundgeschichte benutzen, um einen persönlichen Handlungsbogen für den jeweiligen Charakter darauf aufzubauen. Wenn dieser abgeschlossen wird, kann der SL den Charakter mit einem weiteren Heldenpunkt belohnen. Ebenso könnte er Heldenpunkte für das Bemalen einer Miniatur oder das Zeichen eines Charakterporträts vergeben, welche dem Rest der Gruppe dabei helfen, eine bildliche Vorstellung von dem Charakter zu bekommen.

Dienst an der Spielrunde: Ein SL kann auch Heldenpunkte für Handlungen außerhalb des Spieles vergeben, z.B. an den Spieler, der die Pizza organisiert, hinterher beim Aufräumen und Saubermachen hilft oder auch für den, der am aktuellen Abend der Gastgeber ist. Diese Art von Heldenpunkten sollte jedoch nie eine Bezahlung darstellen, sondern als Dankeschön gelten.

Glauben: In einer Kampagne, in der die Götter eine wichtige Rolle im Leben jedes Charakters spielen, könnten Heldenpunkte ihre Gunst repräsentieren. Unter diesen Umständen könnte ein

SL die Charaktere mit Heldenpunkten belohnen, wenn sie die Grundsätze ihres Glaubens in einer großartigen Weise fördern oder daran festhalten, oder auch wenn sie einen bedeutsamen Feind ihres Glaubens besiegen. Solche Heldenpunkte könnten temporärer Natur sein und wieder verschwinden, wenn sie nicht augenblicklich eingesetzt werden.

Heldentaten: Wenn ein Charakter eine außergewöhnlich heldenhafte Tat vollbringt, kann er mit einem Heldenpunkt dafür belohnt werden. Dies umfasst so ziemlich alles vom Erschlagen eines bösen Drachen, während der Rest der Gruppe bereits die Flucht ergriffen hat, bis zum Retten von Dorfbewohnern aus einem brennenden Gebäude, obwohl man selbst schwer verletzt ist. Eine Heldentat muss nicht einmal kampfbezogener Natur sein – auch einen zurückhaltenden König davon zu überzeugen, seine Truppen auszusenden, um gegen Banditen vorzugehen, oder erfolgreich eine weite Schlucht zu überspringen, könnte je nachdem, wie die Umstände gelagert sind, mit einem Heldenpunkt belohnt werden. Allerdings sollten Heldenpunkte nur für Taten vergeben werden, die nicht mittels Heldenpunkten überhaupt erst erzielt werden konnten.

Rückkehr von den Toten: Wenn ein Charakter stirbt, verliert er seine angesammelten Heldenpunkte nicht. Sollte er bei seinem Tod über keine Heldenpunkte mehr verfügt haben, erhält er 1 Heldenpunkt, wenn er durch mächtige Magie wie beispielsweise *Tote erwecken* oder *Auferstehung* ins Leben zurückgeholt wird.

Maximale Heldenpunkte: Ein Charakter kann niemals mehr als 3 Heldenpunkte besitzen, überzählige Heldenpunkte verfallen ersatzlos.

Einsatz von Heldenpunkten

Heldenpunkte können jederzeit eingesetzt werden und erfordern keine Aktion; die Handlung, die sie modifizieren, verbraucht jedoch die übliche Art von Aktion. In einer Kampfrunde kann stets nur 1 Heldenpunkt genutzt werden. Wenn ein Heldenpunkt eingesetzt wird, kann er eine der folgenden Auswirkungen haben:

Außerhalb der Initiative handeln: Du kannst einen Heldenpunkt einsetzen, um sofort am Zug zu sein. Behandle dies wie eine Vorbereitete Aktion, du bist initiativetechnisch unmittelbar vor der Kreatur am Zug, die eigentlich am Zuge gewesen wäre. Du kannst in dieser Runde aber nur eine Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführen.

Bonus: Ehe du einen Wurf ausführst, kann du einen Heldenpunkt aufwenden, um einen Glücksbonus von +8 auf einen Wurf mit dem W20 zu erhalten. Du kannst den Heldenpunkt auch nach dem Wurf nutzen, allerdings beträgt der Bonus dann nur noch +4. Du kannst einen Heldenpunkt auch in derselben Weise nutzen, um einem anderen Charakter den entsprechenden Bonus in halber Höhe (also +4 oder +2) zu verleihen, solange ihr euch am selben Ort aufhaltet und dein Charakter eine Möglichkeit hat, den Ausgang des Wurfes irgendwie zu beeinflussen, indem er beispielsweise ein Monster ablenkt, den anderen ermutigt oder ihm bei seinem Wurf auf andere Weise hilft.

Zusätzliche Aktion: Du kannst während deines Zuges einen Heldenpunkt aufwenden, um eine zusätzliche Bewegungs- oder Standard-Aktion in dieser Runde zu erhalten.

Inspiration: Solltest du an einem Punkt des Abenteuers nicht weiterkommen, kannst du einen Heldenpunkt aufwenden und den SL um einen Tipp oder eine Hilfestellung bitten. Sollte der SL der Ansicht sein, dass es keine Informationen zu erlangen gibt, erhältst du den Heldenpunkt zurück.

Erneuerung: Du kannst einen Heldenpunkt aufwenden, um einen Zauber, den du bereits gewirkt hast, in dein Gedächtnis zurückzurufen oder einen weiteren Einsatz einer anderweitig begrenzten Fähigkeit zu erhalten. Dies sollte nur bei Zaubern und Fähigkeiten des Charakters genutzt werden, die sich täglich erneuern.

Neu würfeln: Du kannst einen Heldenpunkt aufwenden, um einen beliebigen Wurf mit dem W20 zu wiederholen – du bist dann allerdings an das Ergebnis des zweiten Wurfes gebunden, selbst wenn es schlechter sein sollte.

Besondere Ausnahme: Du kannst den SL bitten, den Einsatz eines Heldenpunktes zu gestatten, um nahezu Unmögliches zu versuchen. Du besitzt kein Anrecht darauf, dass der SL dem zustimmt, und der SL sollte vorher auch gut überlegen, welche Präzedenzfälle er damit schafft. In Frage käme das Wirken eines Zaubers, der einen Grad höher ist, als dir normalerweise möglich ist (oder eines Zaubers des 1. Grades im Falle eines Nicht-Zauberkundigen), ein Angriff, der einen Gegner blendet oder seine Schadensreduzierung umgeht und der Versuch, Diplomatie einzusetzen, um einen wütenden Drachen zu überzeugen, von seinem Angriff abzulassen. Unabhängig von der beabsichtigten Handlung, sollte der Wurf immer noch von einem Schwierigkeitsgrad oder einem Abzug auf einen Angriff begleitet werden. Außerdem können hinsichtlich der Handlung keine weiteren Heldenpunkte aufgewendet werden, auch nicht von Verbündeten.

Dem Tod von der Schippe springen: Ein Charakter kann 2 Heldenpunkte aufwenden, um den Tod auszutricksen. Das Wie obliegt dem SL, aber im Regelfall ist der Charakter gerade noch am Leben, d.h. er ist zwar stabil, befindet sich aber im negativen Trefferpunktebereich. Wenn ein Charakter beispielsweise von einem Pfeil getroffen wird und durch Schaden eines Kritischen Treffers stirbt, kann er an dieser Stelle 2 Heldenpunkte ausgeben. Der SL entscheidet dann möglicherweise, dass der Pfeil das Heilige Symbol des Charakters durchschlagen hat und dabei ausreichend abgebremst wurde, so dass der Charakter nicht getötet wird; außerdem gelingt dem Charakter der Wurf zum Stabilisieren automatisch, wenn er am Zug ist. Dies ist der einzige Weg, wie man mehr als 1 Heldenpunkt während eines Zuges verbrauchen kann. Ein Charakter kann auf diese Weise auch den Tod eines Vertrauten, Tiergefährten, Eidolons und besonderen Reittieres abwenden, nicht aber den Tod eines anderen Charakters oder eines NSC.

Weitere Regeln zu Heldenpunkten

Da Heldenpunkte selbst ein völlig optionales Regelsystem darstellen, wurden mit ihnen in Verbindung stehende Mechanismen hier eingefügt, um an anderer Stelle im Buch Verwirrung zu vermeiden. Die folgenden Talente, Zauber und magischen Gegenstände stehen alle in irgendeiner Weise im Bezug zu Heldenpunkten.

HELDENPUNKT-TALENTE

Die folgenden Talente verbessern deine Fähigkeit, Heldenpunkte zu sammeln und zu erhalten:

Heldenpunkte für Spielleiter

Natürlich sollten alle in diesem Band vorgestellten Optionen sorgfältig durchdacht werden, ehe du sie zu Bestandteilen deines Spieles machst, wobei die Heldenpunkte eine nähere Betrachtung verdienen. Auch wenn sie die Macht der SC nicht drastisch vergrößern, geben sie ihnen dennoch eine Chance, in kritischen Augenblicken erfolgreich zu sein. Obwohl die Regeln des Spiels bereits so gestaltet sind, dass die Spielercharaktere herausragende Rollen besitzen, gehen Heldenpunkte noch einen Schritt weiter – möglicherweise weiter, als dir lieb ist.

Der Bedeutung von Heldenpunkten besteht darin, dass sie dem Höhepunkt deiner Spielrunde dramatische Spannung verleihen. Die meisten Einsatzmöglichkeiten von Heldenpunkten stellen keine Erfolgsgarantie dar, so dass Augenblicke, in denen sie genutzt werden, für die Spieler umso bedeutsamer sind. Heldenpunkte sind eine sehr begrenzte Ressource, so dass ihr Einsatz eine Beschreibung mit zusätzlichen Einzelheiten und Dramaturgie verdient. Auf diese Weise helfen sie dir dabei, für dich und deine Spieler einprägsamere Spielsitzungen zu gestalten.

Auch wenn NSC eigentlich keine Heldenpunkte erhalten, gibt es Wege, ihnen diese Mechanismen zugänglich zu machen. Eine Reihe von Zaubern und magischen Gegenständen sowie das Talent Heldenschicksal verleihen einem Charakter Heldenpunkte. Solche Heldenpunkte sollten sparsam eingesetzt und für wichtige Bösewichte oder wirklich bedeutende NSC reserviert werden. Wenn du zu stark von ihnen Gebrauch machst, werden die Spieler das System zu hassen beginnen, so dass es mehr zu einem Problem wird statt einer Gelegenheit, das Spiel zu verbessern.

„Anti"-Helden

Ein SC kann sich dafür entscheiden, vom Heldenpunktesystem keinen Gebrauch zu machen und sich stattdessen mehr auf seine Fähigkeiten und Begabungen verlassen. Solche Charaktere erhalten niemals Heldenpunkte, egal aus welcher Quelle, und können auch niemals von ihnen profitieren. Im Gegenzug sollten sie auf der 1. Stufe ein Bonustalent erhalten. Ob er solche „Anti"-Helden in seiner Runde erlaubt, liegt vollkommen beim SL.

Heldenblut

Du spürst, dass das Schicksal etwas mit dir vorhat. Selbst wenn alles dagegen spricht, scheinst du Erfolg zu haben.

Voraussetzungen: Heldenschicksal.

Vorteil: Bei einem Stufenaufstieg erhältst du 2 anstatt 1 Heldenpunkt.

Normal: Du erhältst bei jedem Stufenaufstieg nur 1 Heldenpunkt.

Heldenglück

Anderen scheint, als würde das Glück dir stets zulächeln.

Voraussetzungen: Heldenschicksal.

Vorteil: Wenn du einen Heldenpunkt einsetzt, um einen Wurf zu wiederholen oder um dir selbst einen Bonus zu verleihen, ehe du würfelst, besteht eine Wahrscheinlichkeit von 25%, dass der Heldenpunkt nicht verloren geht. Immer wenn du einen Heldenpunkt einsetzt, würfle mit einem W20; sollte das Ergebnis größer als 15 sein, behältst du den Heldenpunkt. Dieses Talent kann nicht genutzt werden, wenn du dem Tod von der Schippe springen möchtest.

Heldenschicksal

Am Anfang deiner Heldenlaufbahn war bereits zu erkennen, dass du Großes erreichen kannst. Deine Legende wächst mit jedem Abenteuer.

Vorteil: Du erhältst 1 Heldenpunkt. Die Höchstpunktzahl an Heldenpunkten, die du besitzen kannst, steigt auf 5.

Normal: Du kannst nicht mehr als 3 Heldenpunkte besitzen.

Speziell: Ein NSC mit diesem Talent erhält 1 Heldenpunkt und kann bis zu 3 Heldenpunkte besitzen (nicht 5).

Heldenpunkt-Zauber

Die folgenden Zauber verleihen temporäre Heldenpunkte oder halten Charaktere davon ab, Heldenpunkte zu benutzen:

Heldengeschick

Schule Hervorrufung; **Grad** Alchemist 2, BAR 2, KLE 2, PAL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF, m (Diamantstaub im Wert von 100 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Nein

Dieser Zauber verleiht dem Ziel 1 Heldenpunkt. Dieser Heldenpunkt muss während der Wirkungsdauer verwendet werden oder er verfällt. Dieser Bonusheldenpunkt wird vor anderen Heldenpunkten verbraucht, welche der Charakter besitzen könnte.

Massen- Heldengeschick

Schule Hervorrufung; **Grad** BAR 4, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF, m (Diamantstaub im Wert von 1000 GM)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m / 2 Stufen)
Ziel Eine oder mehrere Kreaturen, die nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Nein

Dieser Zauber funktioniert wie Heldengeschick, wirkt aber auf mehrere Ziele und über eine höhere Entfernung.

Schicksal verhindern

Schule Erkenntnis; **Grad** HXM/MAG 3, KLE 3, Hexe 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m / 2 Stufen)
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 1 Runde / Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du sprichst eine furchtbare Prophezeiung aus, wodurch das Ziel von seinem Schicksal ferngehalten wird. Diese schwerwiegende Störung verursacht beim Ziel einen kumulativen Malus von –2 auf alle Attributs-, Angriffs-, Rettungs- und Fertigkeitswürfe für jeden

Heldenpunkt, über den das Ziel verfügt. Das Ziel kann diese Mali reduzieren, indem es seine Heldenpunkte verbraucht, erleidet aber 2W6 Schadenspunkte für jeden eingesetzten Heldenpunkt während der Zauber wirkt.

Schicksalsfaden durchtrennen

Schule Verzauberung; **Grad** KLE 3, Hexe 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m / 2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur.
Wirkungsdauer 10 Minuten / Stufe
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verfluchst das Ziel und hältst es davon ab, sich an die Mächte des Schicksals zu wenden. Das Ziel gilt als erschüttert und kann für die Wirkungsdauer des Zaubers keine Heldenpunkte einsetzen. Dieser Effekt kann durch *Fluch brechen*, *Magie bannen* oder ähnliche Effekte aufgehoben werden.

Verwünschung

Schule Nekromantie [Böse, Tod]; **Grad** HXM/MAG 3, Hexe 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (Onyxstaub im Wert von 500 GM)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich / 1 Minute pro TW des Zieles, siehe Text
Rettungswurf Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du sprichst einen schrecklichen Fluch über einer sterbenden Kreatur aus, der dir gestattet, ihre schwindende Lebenskraft aufzusaugen. Beim Wirken dieses Zaubers musst du ein Lebewesen mit –1 oder weniger Trefferpunkten berühren. Sollte der Rettungswurf des Zieles misslingen, stirbt es und du gewinnst 1 temporären Heldenpunkt für jeweils 5 Trefferwürfel, die das Ziel besitzt (Minimum 1, Maximum 3). Diese Heldenpunkte verbleiben für eine Anzahl von Minuten in Höhe der Trefferwürfel des Zieles. Verbleibende temporäre Heldenpunkte verfallen bei Ablauf der Zauberwirkung.

Heldenpunkt-magische-Gegenstände

Die folgenden magischen Gegenstände verleihen Charakteren zusätzliche Heldenpunkte oder die Möglichkeit, Heldenpunkte zurückzuerlangen, nachdem sie eingesetzt wurden:

Glückselixier

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 7
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 3.600 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Dieses goldene Elixier verleiht dem Trinkenden Glück. Nachdem der Charakter das Elixier getrunken hat, erhält er 3 Heldenpunkte, die innerhalb 1 Stunde verbraucht werden müssen. Diese 3 Punkte zählen nicht gegen das mögliche Maximum an verfügbaren Heldenpunkten. Die Punkte können nur eingesetzt werden, um dem Trinkenden selbst zu helfen, nicht anderen. Ein Charakter kann nur einmal im Monat aus einem Glückselixier Nutzen ziehen.

Erschaffung

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen, *Heldengeschick*; **Kosten** 1.800 GM

Heldenklinge

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 17.315 GM; **Gewicht** 4 Pfd.

Beschreibung

Der Knauf dieses verzierten *Langschwertes +2* ist in der Form eines zusammengerollten Golddrachens mit sechs diamantenen Schuppen auf seinem Rücken gearbeitet. Direkt nach der Erschaffung enthält das Schwert 6 Heldenpunkte. Der Träger des Schwertes kann diese Punkte jederzeit einsetzen. Sie zählen nicht gegen das mögliche Maximum an verfügbaren Heldenpunkten. Jedes Mal, wenn ein Heldenpunkt verbraucht wird, verwandelt sich eine der Diamantschuppen in Kohle. Wenn der letzte Heldenpunkt aufgebraucht wurde, verbleibt die Heldenklinge als ein *Langschwert +2*.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Heldengeschick*; **Kosten** 8.815 GM

Heldenring

Aura Durchschnittlich (keine Schule); **ZS** 7
Ausrüstungsplatz Ring; **Preis** 8.000 GM; **Gewicht** -

Beschreibung

Der Ring ist in der Form zweier edel erscheinender Bronzelöwen gestaltet, die auf einen in der Mitte eingefassten Granat zustürmen. Der Träger des Ringes erhält das Talent Heldenglück. Der Ring muss 24 Stunden getragen werden, ehe der Effekt in Kraft tritt. Der Träger kann den Ring auch verwenden, um 1 Heldenpunkt zu erlangen, welcher sofort verbraucht werden muss – dies beraubt den Ring jedoch permanent seiner Kräfte.

Erschaffung

Voraussetzungen Ring schmieden, *Heldengeschick*; **Kosten** 4.000 GM

Seelenräuber

Aura Durchschnittliche Nekromantie; **ZS** 12
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 80.318 GM; **Gewicht** 10 Pfd.

Beschreibung

Die schwarze Klinge dieser *Unheiligen Sense der Schärfe +2* spiegelt schwach die Abbilder der Seelen wieder, die sie verschlungen hat. Sollte eine Kreatur durch die Sense in den negativen Trefferpunktebereich oder weiter in diesen hinein befördert werden, muss sie augenblicklich einen Willenswurf gegen SG 14 bestehen oder wird sofort getötet. Wenn der Seelenräuber eine Kreatur durch zugefügten Schaden oder weil ihr der Willenswurf nicht gelungen ist, tötet, erhält ihr Träger augenblicklich 1 Heldenpunkt. Bis dieser Heldenpunkt verbraucht wurde oder verloren geht, kann der Träger über die Sense keinen weiteren Heldenpunkt erlangen.

Erschaffung

Voraussetzungen Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Schärfen*, *Unheilige Plage*, *Verwünschung*; **Kosten** 40.318 GM

Stecken des Glücks

Aura Durchschnittliche Hervorrufung; **ZS** 9
Ausrüstungsplatz keiner; **Preis** 44.400 GM; **Gewicht** 3 Pfd.

Beschreibung

Dieser Stecken ist aus Gold und Elfenbein gefertigt, an seiner Spitze befindet sich ein großer makelloser Quarzkristall. Der Stecken ermöglicht das Wirken folgender Zauber:

- *Heldengeschick* (1 Ladung)
- *Massen-Heldengeschick* (2 Ladungen)

Erschaffung

Voraussetzungen Zauberstecken herstellen, *Heldengeschick*, *Massen-Heldengeschick*; **Kosten** 37.200 GM

Wesenszüge

Wesenszüge sind nicht an die Volkszugehörigkeit oder die Klasse deines Charakters gebunden. Sie können die Fertigkeiten, Volksmerkmale, Klassenmerkmale oder andere Spielwerte deines Charakters verbessern, so dass du sie weiter individualisieren kannst. Im Kern entspricht ein Charakterzug von seiner Macht her in etwa einem halben Talent – zwei Wesenszüge entsprechen also grob einem Talent. Dennoch sind Wesenszüge keine weitere Art von Kraft, die du deinem Charakter hinzufügst, sie sind vielmehr ein Weg, einen Charakterhintergrund zu erschaffen, welcher zur Hintergrundwelt der Kampagne passt, in der du spielst. Außerdem sollen sie Spieler auch gerade dazu ermutigen, ihre Charaktere zum Hintergrund passend zu gestalten. Stelle dir die Wesenszüge als Ausgangspunkte für den Hintergrund deines Charakters vor. Nachdem du deine beiden Wesenszüge gewählt hast, kannst du sie als Inspiration bei der Ausformulierung der Persönlichkeit und des Hintergrundes deines Charakters nutzen.

Alternativ kannst du deine Wesenszüge auch auf der Grundlage einer bereits existierenden Hintergrundgeschichte auswählen, um diesen in die Charakterwerte einfließen zu lassen, genauso wie du Volk, Klasse und Attributswerte auswählst und festlegst, um die anderen Stärken und Schwächen des Charakters zu bestimmen.

Viele Wesenszüge verleihen einem Charakter eine neue Art von Bonus: einen „Wesenszug"-Bonus. Wesenszugboni sind nicht kumulativ – sie sollen einem Spielercharakter einen leichten Vorteil verschaffen, sind aber keine Hintertür, um die Boni an einer Stelle zu konzentrieren und so einen ungerechten Vorteil zu erlangen. So kann der Wesenszug „Wagemutig" vielleicht sowohl in der Kategorie „Kampf", wie auch in der Kategorie „Zwerg" erscheinen, doch das bedeutet nicht, dass dein Charakter wagemutiger ist, wenn er beide wählt, als hätte er den Wesenszug nur einmal genommen.

Wesenszüge sind nur für Spielercharaktere gedacht, falls du als Spielleiter einen NSC mit Wesenszügen ausstatten willst, muss er diese über das Talent Zusätzliche Wesenszüge (siehe Seite 173) „kaufen". Spielercharaktere sind etwas Besonderes – schließlich sind sie die Hauptfiguren des Spieles, so dass es nur Sinn macht, ihnen auf diese Weise einen kleinen Vorteil gegenüber den NSC ihrer Welt zu gewähren.

Wesenszüge erhalten

Wenn du deinen Charakter erschaffst, frage deinen Spielleiter, wie viele Wesenszüge du auswählen kannst. In den meisten Fällen sollte ein neuer SC 2 Wesenszüge erhalten, dies entspricht in etwa einem bei Charaktererschaffung erhaltenen Bonustalent. Manche SL könnten diese Zahl etwas anpassen wollen, so dass du vielleicht nur einen Wesenszug oder auch drei oder mehr wählen kannst. Selbst wenn dein SL eigentlich keine Bonuswesenszüge erlaubt, könntest du immer noch welche über das Talent Zusätzliche Wesenszüge erhalten (siehe Seite 173).

Arten von Wesenszügen

Es gibt fünf Arten von Wesenszügen, aus denen du wählen kannst: 1.) Grundwesenszüge (unterteilt in Glaube, Kampf, Magie und Sozial) sowie 2.) Wesenszüge (Kampagne), 3.) Wesenszüge (Regional), 4.) Wesenszüge (Religion) und 5.) Wesenszüge (Volk). In diesem Kapitel wird nur eine Auswahl von Wesenszügen aufgeführt; weitere Wesenszüge aus allen Kategorien findest du in *Pathfinder Handbüchern*, welche du über deinen örtlichen Rollenspielladen oder unter **www.f-shop.de**, dem Online-Shop des Ulisses-Verlages, erhältst.

Grundwesenszüge: Hier findest du insgesamt 40 Grundwesenszüge, die gleichmäßig auf Glaube, Kampf, Magie und Sozial aufgeteilt sind. Beachte, dass jede der vier Kategorien grob einem der vier archetypischen Abenteurer (Priester, Kämpfer, Magier, Dieb) entspricht, aber nicht an eine bestimmte Klasse gebunden ist. Es ist vollkommen möglich, beispielsweise einen religiösen Schurken oder einen magiebesessenen Kämpfer zu spielen. Grundwesenszüge sind „allgemein" und sollten daher eigentlich mit minimaler Anpassung zu jeder Kampagne passen.

Wesenszüge (Kampagne): Diese Wesenszüge sind speziell entwickelt worden, um einem neuen Charakter einen sofortigen Aufhänger für eine neue Kampagne oder Abenteuerpfad zu geben. Wesenszüge (Kampagne), die für einen bestimmten *Pathfinder Abenteuerpfad* gedacht sind, können stets in dem zum Abenteuerpfad gehörenden *Spielerleitfaden* gefunden werden.

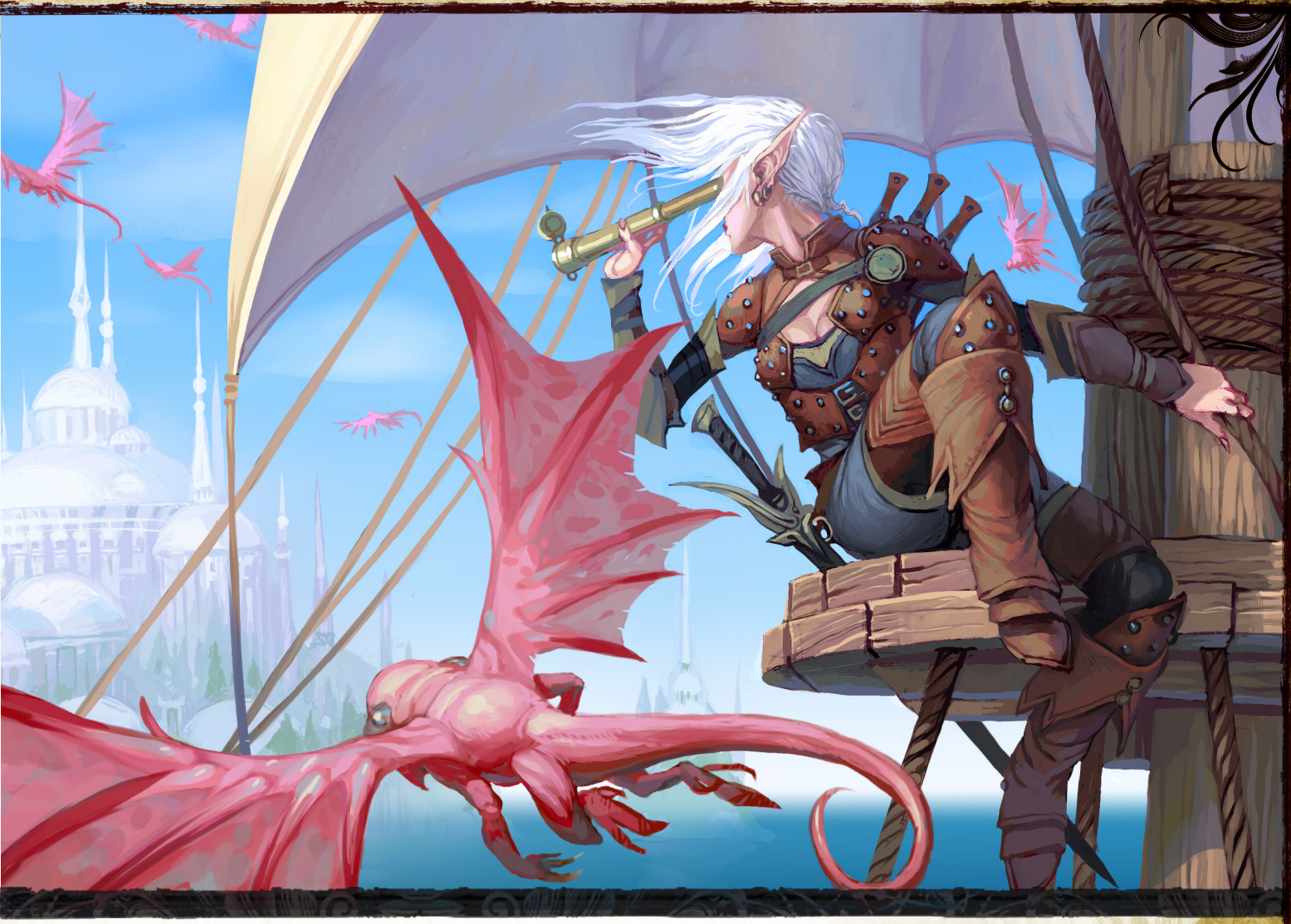
Wesenszüge (Regional): Diese Wesenszüge sind mit spezifischen großen (z.B. eine Nation oder eine geographische Region) und kleinen (wie eine Stadt oder ein bestimmter Berg) Regionen verbunden. Um solch einen Wesenszug auswählen zu können, muss dein SC wenigstens 1 Jahr in dieser Region gelebt haben. Auf der 1. Stufe kannst du nur einen Wesenszug (Regional) auswählen, üblicherweise einen, der mit dem Geburtsort, bzw. dem Heimatland des Charakters in Verbindung steht – auch wenn du vielleicht eine ganze Reihe von Regionen in die Hintergrundgeschichte deines Charakters aufnehmen willst.

Wesenszüge (Religion): Wesenszüge (Religion) deuten an, dass dein Charakter an eine bestimmte Gottheit glaubt. Er muss keine göttliche Magie anwenden können, um einen religiösen Wesenszug wählen zu können, besitzt aber eine Schutzgottheit und ist gläubig genug, um diesen Wesenszug zu rechtfertigen. Im Gegensatz zu den anderen Kategorien der Wesenszüge verlierst du die Vorzüge, solltest du deine Religion aufgeben (siehe wie folgt unter Beschränkungen bei der Wahl von Wesenszügen).

Wesenszüge (Volk): Wesenszüge (Volk) sind mit bestimmten Völkern oder ethnischen Zugehörigkeiten verbunden, zu welchen ein Charakter gehören muss, um sie auswählen zu können. Sollte sich deine Volkszugehörigkeit später aus irgendeinem Grund ändern (beispielsweise aufgrund von Verwandlung oder *Wiedergeburt*), verbleiben die Vorteile aus den Wesenszügen (Volk) bestehen – du verlierst sie nur, falls sich auch dein Verstand und deine Erinnerungen verändern sollten.

Beschränkungen bei der Wahl von Wesenszügen

Es gibt einige wenige Regeln für die Wahl von Wesenszügen. Zunächst bestimmt dein Spielleiter, mit wie vielen Bonuswesenszügen ein Charakter beginnt – die Grundannahme sind zwei Wesenszüge. Du darfst nicht mehr als einen Wesenszug aus derselben Liste von Wesenszügen wählen (die vier Arten von Grundwesenszügen zählen zu diesem Zweck jeweils als eigene Listen). Bestimmte Arten von Wesenszügen könnten zusätzliche



Voraussetzungen haben, wie im obigen Abschnitt beschrieben.

Beachte, dass Wesenszüge dazu gedacht sind, bestimmte Ereignisse zu modellieren, die die Entwicklung deines Charakters geprägt haben, entweder bevor er zu einem Abenteurer wurde (im Fall von zusätzlichen Wesenszügen durch das Talent Zusätzliche Wesenszüge) oder Ereignisse, die während seines Abenteurerlebens stattfanden. Selbst wenn du ein Einsiedler wirst und die Gesellschaft hinter dir lässt, so wirst du doch immer deine Historie als Aristokrat bewahren, wenn du zuvor einen Wesenszug (Sozial) gewählt hast. Die einzige Ausnahme diesbezüglich sind Wesenszüge (Religion), denn diese Wesenszüge erfordern den fortbestehenden Glauben an eine bestimmte Gottheit. Wenn du die Religionen wechselst, kannst du die Vorteile dieser Wesenszüge tatsächlich verlieren. In diesem Fall solltest du dich mit deinem Spielleiter beratschlagen, was deine Optionen angeht. Er könnte einfach festlegen, dass du deinen Wesenszug verlierst, oder er erlaubt dir, entsprechend deiner neuen Religion einen neuen Wesenszug (Religion) zu wählen. Alternativ könnte dein Charakter auch den religiösen Wesenszug verlieren und beim nächsten Stufenaufstieg dann aus den Grundwesenszügen (Glaube) auswählen können.

Grundwesenszüge

Grundwesenszüge werden in vier Kategorien unterteilt: Wesenszüge (Glaube) konzentrieren sich auf die religiösen und philosophischen Neigungen deines Charakters. Wesenszüge (Kampf) konzentrieren sich auf die kämpferischen und körperlichen Aspekte des Charakterhintergrundes. Wesenszüge (Magie) konzentrieren sich auf magisches Geschehen oder magische Ausbildung, die er in der Vergangenheit erhalten haben könnte. Wesenszüge (Sozial) schließlich konzentrieren sich auf die soziale Stellung, die Kindheit oder die Erziehung des Charakters.

Grundwesenszüge (Glaube)

Diese Wesenszüge basieren auf den Überzeugungen, Wahrnehmungen und der Religion des Charakters, doch sie sind nicht an eine bestimmte Gottheit gebunden. Du benötigst keinen spezifischen Schutzpatron, um einen Wesenszug (Glaube) wählen zu können. Diese Wesenszüge können – genau wie die Hingabe an eine bestimmte Gottheit – auch den Glauben an sich selbst oder eine bestimmte Philosophie repräsentieren.

Geburtsmal: Du wurdest mit einem seltsamen Geburtsmal geboren, das sehr dem Heiligen Symbol jenes Gottes ähnelt, den zu verehren du im späteren Leben beschließt. Dieses Geburtsmal kann dir als göttlicher Fokus für das Wirken von Zaubern dienen. Als physische Manifestation deines Glaubens erhöht es außerdem deine Hingabe an deinen Gott. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Verzauberung und Zwangeffekte.

Gelehrter des Großen Jenseits: Als Kind lagen deine Interessen nicht in aktuellen Ereignissen oder dem Weltlichen – du hast dich schon immer fehl am Platz gefühlt, als seist du ins falsche Zeitalter hinein geboren worden. Diskussionen über das Große Jenseits und historische Ereignisse dominierst du mit Leichtigkeit. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geschichte) und Wissen (Die Ebenen). Eine dieser beiden Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Göttliche Berührung: Als Kind warst du einer starken Quelle göttlicher Energie ausgesetzt, entweder weil du unter dem richtigen kosmischen Zeichen geboren wurdest, oder weil eines deiner Elternteile ein begabter Heiler war. Du kannst eine sterbende Kreatur mit einer Standard-Aktion automatisch stabilisieren, einfach nur, indem du sie berührst.

Göttliche Verbindung: Deine Geburt war besonders schmerzvoll und schwierig für deine Mutter. Es erforderte mächtige göttliche Magie um dein Überleben zu sichern. Vielleicht hat deine Mutter selbst nicht überlebt. Aus diesem Grund erfüllt dich diese Magie seit deinen frühen Jahren. Daher fällt dir heute das Fokussieren von göttlicher Energie leichter als den meisten anderen. Wann immer du Energie fokussierst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG von dir fokussierter Energie.

Ketzerische Vergangenheit: Du wurdest mit ketzerischen Ansichten aufgezogen, die es dir nicht nur schwer machen, die meisten religiösen Glaubensrichtungen zu akzeptieren, sondern die dich mit dem Umstand haben leben lassen, dass du und alle die du liebst, häufig wie Aussätzige behandelt wurden. Als Resultat hast du religiösen Lehren den Rücken zugekehrt. Solange du keine Stufe in einer Klasse besitzt, die die Fähigkeit besitzt göttliche Zauber zu wirken, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen göttliche Zauber.

Pfleger: Als das Kind eines Pflanzenkundigen oder Gehilfen in einem Tempelhospital musstest du oft bei der Pflege von Kranken und Verwundeten aushelfen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde. Heilkunde ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Religiös aufgeschlossen: Dein Mentor, die Person, die dir in frühen Jahren den Glauben näher brachte, lehrte dich, dass sich die Quelle deiner göttlichen Magie nicht von der Quelle einer anderen Religion unterscheidet. Diese Philosophie macht es dir einfacher, mit Andersgläubigen interagieren, die deine Sichtweise nicht teilen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Tempelkind: Du hast lange in einem Tempel deiner Stadt gedient, und hast dabei nicht nur viele Gebräuche der Adligen übernommen, sondern du hast auch viele Stunden damit zugebracht in der Bibliothek deinen Glauben zu studieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Adel) und Wissen (Religion). Eine dieser beiden Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Unerschütterlicher Glaube: Du wurdest in einer Gegend geboren, in der dein Glaube nicht verbreitet ist. Dennoch hast du ihn nie aufgegeben. Dein stetes Bemühen, deinen eigenen Glauben zu bewahren, geben deiner Überzeugung zusätzliche Kraft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Willenswürfe.

Verehrer der Natur: Dein Glaube an die natürliche Welt oder einen Gott der Natur macht es dir leicht, artverwandte Konzepte aufzugreifen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Geografie) und Wissen (Natur). Eine dieser beiden Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Grundwesenszüge (Kampf)

Diese Wesenszüge stehen mit Kämpfen, der Schlacht und körperlicher Kraft in Verbindung. Sie gewähren Charakteren geringe Boni im Kampf und repräsentieren schwierige Auseinandersetzung sowie körperliche Anstrengungen in der Hintergrundgeschichte deines Charakters.

Anatom: Du hast die Natur der Anatomie studiert, entweder als Student an einer Universität oder als Lehrling eines Bestatters oder Nekromanten. Du weißt wohin du zielen musst, um lebenswichtige Organe zu treffen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Würfe zur Bestätigung von Kritischen Treffern.

Drangsaliert: Als Kind wurdest du oft drangsaliert. Heute bist du allzeit bereit, dich mit den Fäusten zu verteidigen, wenn sich ein Feind nähert. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffe mit unbewaffneten Angriffen. Bedenke, dass dieser Wesenszug nicht die Fähigkeit gewährt, Gelegenheitsangriffe mit deinen unbewaffneten Angriffen durchzuführen – du benötigst eine Stufe als Mönch, das Talent Verbesserter Unbewaffneter Angriff oder eine andere, ähnliche Kraft, um aus diesem Wesenszug Nutzen zu ziehen. Dies kann dich jedoch nicht davon abhalten, diesen Wesenszug zu wählen. Du wirst jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt in der Lage sein, ihn einzusetzen.

Fechter: Als Jugendlicher verbrachtest du viele Stunden mit dem Training an der Klinge. Du hast entweder bei von deinen Eltern bezahlten Lehrmeistern Lektionen in der vornehmen Kunst des Fechtens erhalten oder wurdest von einem gesetzlosen Fechter unter seine Fittiche genommen, der sich einem Leben des Verbrechens gewidmet hat. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Gelegenheitsangriffe, die du mit Dolchen, Schwertern und ähnlichen Klingenwaffen durchführst.

Flinkes Wiesel: Das Aufwachsen in einer rauen Nachbarschaft oder gefährlichen Umgebung hat deine Sinne geschärft. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Reflexwürfe.

Mörder: Deinen ersten Mord hast du in sehr jungen Jahren begangen. Dabei hast du erkannt, dass du der Natur des Krieges und des Mordens zugeneigt bist. Du empfindest entweder besonderen Stolz an einem gut ausgeführten Hieb oder bösartiges Vergnügen, wenn du die Klinge in einer Wunde drehst, um größtmöglichen Schmerz zu verursachen. Du verursachst zusätzlichen Schaden in Höhe des Modifikators für Kritischen Schaden deiner Waffe, wenn du einen Kritischen Treffer erzielst. Dieser zusätzliche Schaden wird zu dem Gesamtschaden addiert, jedoch nicht mit diesem multipliziert. Der zusätzliche Schaden ist ein Wesenszugbonus.

Reaktionsschnell: Als Kind wurdest du oft drangsaliert, doch eine offensive Antwort hast du nie wirklich hervorgebracht. Stattdessen lerntest du, unvorhersehbare Angriffe zu erahnen und schnell auf Gefahren zu reagieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Initiativewürfe.

Rüstungsspezialist: Du trägst eine Rüstung, solange du dich erinnern kannst, entweder als Teil deiner Ausbildung, um der Knappe eines Ritters zu werden, oder einfach weil du einen Helden nachahmen wolltest. Die Rüstung deiner Kindheit hat natürlich keinen wirklichen Schutz geboten, war aber ebenso schwer und behindernd, so dass du daran gewohnt bist, dich einigermaßen anmutig in solchen Rüstungen zu bewegen. Wenn du eine Rüstung trägst, wird der Rüstungsmalus um 1 reduziert, bis zu einem Minimum von 0.

Unfairer Kämpfer: Ohne die Hilfe deiner Geschwister, eines Freund oder Gefährten hättest du deine Kindheit nicht überlebt. Du konntest immer darauf zählen, dass eure Feinde lange genug abgelenkt wurden, so dass du ein wenig mehr austeilen konntest, als dir unter normalen Umständen möglich gewesen wäre. Heutzutage kann dieser Gefährte ein anderer Spielercharakter oder ein befreundeter NSC sein. Wenn du einen Feind mit deinem Angriff triffst, während du ihn in die Zange nimmst, verursachst du 1 zusätzlichen Schadenspunkt (dieser Schaden wird auf deinen Grundschaden addiert und wird bei einem Kritischen Treffer ebenfalls multipliziert). Dieser zusätzliche Schaden ist ein Wesenszugbonus.

Wagemutig: Deine Kindheit war brutal. Du konntest nur durch die Kraft deines Willens bestehen und aufgrund der Überzeugung, dass, egal wie hart die Dinge werden würden, du mit einem klaren Kopf alles überstehen kannst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Rettungswürfe gegen Furchteffekte.

Widerstandsfähig: Das Aufwachsen in einer gewalttätigen Nachbarschaft oder in den unversöhnlichen Wäldern zwang dich oft dazu, dich von Nahrung und Wasser aus zweifelhaften Quellen zu ernähren. Als Resultat hast du eine besondere Widerstandsfähigkeit entwickelt und erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Zähigkeitswürfe.

Grundwesenszüge (Magie)

Diese Wesenszüge stehen mit Magie in Verbindung und konzentrieren sich auf das Wirken von Zaubern und das Manipulieren von Magie. Du musst kein Zauberkundiger sein, um einen Wesenszug (Magie) wählen zu können (auch wenn einige dieser Wesenszüge nicht magisch Begabten keine Vorteile bringen). Diese Wesenszüge können die Einwirkung von magischen Effekten auf einen Charakter in jungen Jahren oder das Studium von Magie während seiner Kindheit repräsentieren.

Begabter Adept: Dein Interesse an Magie wurde ausgelöst, als du mit ansahst, wie ein Zauber auf besonders dramatische Weise gewirkt wurde. Vielleicht warst du dabei sogar selbst körperlich oder mental betroffen. Dieser frühe Kontakt mit Magie machte es dir leichter, selbst ähnliche Magie zu wirken. Wähle einen Zauber, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Wann immer du diesen Zauber wirkst, manifestieren sich seine Effekte, und deine Zauberstufe wird bei diesem um +1 erhöht.

Fokussierter Verstand: Deine Kindheit wurde von Unterrichtsstunden (sei es musikalisch oder akademisch) oder einem schrecklichen Leben zu Hause dominiert, was dich darin übte, Ablenkungen auszuschließen, um dich ganz auf die vor dir liegenden Aufgaben konzentrieren zu können. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Konzentration.

Gefährliche Neugier: Du warst schon immer von Magie fasziniert, wahrscheinlich, weil du das Kind eines Magiers oder Priesters warst. Du hast dich oft in das Labor oder den Schrein deiner Eltern geschlichen, um mit Zauberkomponenten und magischen Apparaturen herum zu experimentieren. Oft hast du einigen Schaden angerichtet und deinen Eltern Kopfschmerzen bereitet. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Magischen Gegenstand benutzen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Heckenmagier: Du warst eine Zeitlang bei einem Handwerker in der Ausbildung, der häufig magische Gegenstände herstellte. Er lehrte dich viele nützliche Kniffe und Methoden zur Kostenersparnis. Wann immer du einen magischen Gegenstand herstellst, reduzierst du die GM-Kosten für die Herstellung dieses Gegenstandes um 5%.

Klassisch geschult: Dein Unterricht in Kindheitstagen oder deine Lehrzeit konzentrierte sich unmittelbar auf die direkte Anwendung von Magie. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Zauberkunde. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Magische Abstammung: Einer deiner Elternteile war ein begabter Zauberkundiger, der nicht nur häufig Metamagie einsetzte, sondern auch viele magische Gegenstände entwickelte und vielleicht sogar einen oder zwei neue Zauber erschuf. Du hast einen Bruchteil dieser Genialität geerbt. Wähle einen Zauber, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Wenn du metamagische Talente auf diesen Zauber anwendest, senke seinen Grad um –1, um den durch die Metamagie veränderten Grad zu ermitteln.

Magische Gabe: Entweder durch angeborenes Talent, die Laune der Götter oder obsessive Studien seltsamer Bücher hast du den Einsatz eines Zaubers gemeistert. Wähle einen Zauber des 0. Grades. Du kannst diesen Zauber einmal pro Tag als Zauberähnliche Fähigkeit wirken. Diese Zauberähnliche Fähigkeit wird auf deiner höchsten Stufe als Zauberkundiger gewirkt. Wenn du keine Zauberstufe besitzt, wirkt er auf der 1. Zauberstufe. Der Rettungswurf gegen die Zauberähnliche Fähigkeit basiert auf Charisma.

Magisches Geschick: Du wurdest entweder vollständig oder teilweise von einer magischen Kreatur aufgezogen, entweder nachdem sie dich in den Wäldern ausgesetzt gefunden hatte, oder weil deine Eltern dich häufig in der Obhut eines magischen Dieners zurückgelassen hatten. Diese konstante Berührung mit Magie ließ dich ihre Mysterien leicht verstehen, selbst wenn du deine Konzentration anderen Aufgaben zuwendest. Wähle eine Klasse, wenn du dich für diesen Wesenszug entscheidest. Deine Zauberstufe in dieser Klasse erhält einen Wesenszugbonus von +2, solange dieser Bonus deine Zauberstufe nicht über deine gegenwärtigen Trefferwürfel hinaus erhöht.

Mathematisches Wunderkind: Mathematik ist dir schon immer leicht gefallen. Du warst schon immer in der Lage die Mathematik in der materiellen und auch magischen Welt zu „sehen“. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes) und Wissen (Baukunst). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Skeptiker: Während deiner Jugend warst du häufig von magischen Effekten umgeben. Du hast erkannt, dass viele von

ihnen eigentlich nur aus Rauch, Spiegeln und anderen Taschenspielertricks bestanden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Illusionen.

Grundwesenszüge (Sozial)

Diese Wesenszüge sind eine breit gefächerte Kategorie. Sie spiegeln die Erziehung deines Charakters, seine Herkunft aus einer gehobenen oder niederen Gesellschaftsschicht sowie seine Kindheitserfahrungen mit Eltern, Geschwistern, Freunden, Rivalen und Feinden wider.

Adoptiert: Du wurdest von jemandem adoptiert und erzogen, der nicht aus deinem ursprünglichen Volk stammt, und wuchst in einer dir fremden Gesellschaft auf. Als Resultat hast du einen Wesenszug (Volk) von deinen Adoptiveltern aufgegriffen und kannst ihn vom entsprechenden Volk deiner Adoptiveltern wählen.

Charmeur: Du bist mit gutem Aussehen gesegnet und davon abhängig, dass andere dich attraktiv finden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Bluffen oder Diplomatie gegenüber einem Charakter, der sich körperlich von dir angezogen fühlt (oder fühlen könnte), sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf den SG aller sprachabhängigen Zauber, die du auf solche Charaktere oder Kreaturen wirkst.

Geborener Anführer: Du warst oft in Positionen, in denen andere zu dir aufsahen. Du kannst dich deutlich an ein Ereignis in deiner frühen Kindheit erinnern, bei dem du mehrere andere Kinder anführtest, um ein Ziel zu erreichen, das zu erreichen für jeden Einzelnen von euch unmöglich war. Alle Gefolgsleute, Anhänger oder herbeigezauberte Kreaturen unter deiner Führung erhalten einen Moralbonus von +1 auf ihre Willenswürfe, um geistesbeeinflussenden Effekten widerstehen zu können. Wenn du jemals das Talent

Anführer wählst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deinen Wert in Anführen.

Misstrauisch: In einem frühen Alter musstest du feststellen, dass jemand, dem du vertraut hast (vielleicht ein älteres Geschwister- oder ein Elternteil) dich oft angelogen hat. Es wurde über etwas gelogen, das du als gegeben hingenommen hattest. Dies hat schnell dazu geführt, dass du die Behauptungen anderer stets in Frage stellst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Reiche Eltern: Du wurdest in eine reiche Familie hineingeboren, vielleicht sogar in die Adelsschicht. Obwohl du dich so oder so dem Leben eines Abenteurers gewidmet hättest, durftest du einen einmaligen Vorteil zugunsten deiner anfänglichen Finanzen genießen, so dass sich dein Startgeld auf 900 GM erhöht.

Rotwelsch: Du bist zwischen Dieben und Halunken aufgewachsen. Als Resultat verwundern dich weder ihre ungewöhnlichen Jargon-Ausdrücke, noch ihre Redewendungen. Jeder, der einen Fertigkeitswurf auf Bluffen macht, um dir eine geheime Botschaft zukommen zu lassen, erhält einen Bonus von +5 auf seinen Fertigkeitswurf. Wenn du versuchst, eine geheime Botschaft mit einem Fertigkeitswurf auf Motiv erkennen zu entschlüsseln, erhältst du für diesen Versuch einen Wesenszugbonus von +5.

Schläger: Du bist in einer Umgebung aufgewachsen, in der die Schwachen ignoriert wurden und häufig auf Drohungen und Gewalt zurückgreifen mussten, um gehört zu werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Schlagfertig: Als Kind hattest du ein Händchen dafür, in Ärger zu geraten. Aus diesem Grund hast du schon früh eine flinke Zunge entwickelt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Straßenkind: Du bist in den Straßen einer Großstadt aufgewachsen. Daher hast du ein Händchen für Taschendiebstahl und das Verstecken von kleinen Gegenständen am Körper entwickelt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Fingerfertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Verarmt: Deine Kindheit war hart, denn deine Eltern mussten auf jede Kupfermünze achten. Der Hunger war dein ständiger Begleiter, und du musstest häufig von der Hand in den Mund leben oder in der freien Wildnis schlafen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Wesenszüge (Kampagne)

Diese Wesenszüge sind speziell darauf zugeschnitten, deinen Charakter mit der Hintergrundgeschichte der Kampagne zu verbinden, so dass er eine persönliche Motivation besitzt, das erste Abenteuer der Kampagne zu beginnen. Aus diesem Grund entwickeln SL üblicherweise ihre eigenen Wesenszüge dieser Art für ihre SC. Sollte dein SL Wesenszüge (Kampagne) verwenden, muss einer deiner beiden Wesenszüge aus dieser Liste ausgewählt werden, während du hinsichtlich des anderen freie Wahl bei den anderen Listen hat.

Es folgt eine Auflistung von beispielhaften Wesenszügen, die für James Jacobs hausinterne Kampagne im Paizo-Verlag „Schatten unter Sandspitze“ entwickelt wurden, welche in der varisischen Stadt Sandspitze spielt. Obwohl sie auf diese Kampagne zugeschnitten sind, können sie mit kleineren Veränderungen in jeder Kampagne Verwendung finden, die in einem kleinen Küstenort spielt, welcher durch Schrecken aus der Tiefe bedroht wird.

Lieblingssohn / Lieblingstochter

Du wurdest in Sandspitze oder auf einem der umliegenden Bauernhöfe geboren und bist dort aufgewachsen. Du kennst dich mit vielen Geheimnissen der Region aus und du bist bei den Ortsansässigen bekannt. Du bist in der Stadt beliebt und hast viele Freunde in der Region, aber die harten Burschen des Ortes betrachten dich als Verräter oder Weichei. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales). Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich. Ferner kannst du einen beliebigen gesetzestreuen Bewohner von Sandspitze aus den beiden unten stehenden NSC als Verbündeten auswählen (deine Wahl bestimmt die Vorteile):

Ameiko Kaijitsu (örtliche Adelige und Besitzerin des Gasthofes zum Rostigen Drachen): Ameiko ist eine von Sandspitzes einflussreichsten und beliebtesten Adeligen. Ihr Gasthof ist der meist besuchte im Ort. Als einer ihrer Freunde hast du stets einen Platz, um kostenlos zu essen und zu schlafen. Sie verfügt auch über viele Kontakte zu Händlern und kann Beute für dich

verkaufen. Als Ergebnis erhältst du zusätzliche 10% des Betrages an GM, für den du normalerweise die Schätze andernorts verkaufen würdest.

Belor Schierling (Schultheiß): Belor, Sandspitzes oberster Gesetzeshüter versteht keinen Spaß, ist für dich aber wie der Onkel, den du nie hattest. Mit dem Schultheiß eng befreundet zu sein, birgt sehr große Vorteile: du kannst ihn einmal pro Spielsitzung um einen Gefallen bitten, so kann er dir bei Problemen mit dem Gesetz helfen, dir die Unterstützung einer Stadtwache verschaffen oder dir einen einmaligen Bonus von +10 auf einen Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Einschüchtern gegen einen Bewohner des Ortes verleihen.

Neuankömmling

Du stammst ursprünglich nicht aus Sandspitze, sondern bist kürzlich von anderswo hergekommen und hoffst nun, hier dein Glück zu machen. Wähle einen der folgenden Gründe für deine Anwesenheit in Sandspitze:

Exilant: Aus irgendwelchen Gründen wurdest du gezwungen, dein Heimatland zu verlassen. Das Glück oder das Schicksal haben dich nach Sandspitze geführt, wo dir schließlich das Geld ausging, so dass du nun in dem kleinen Ort gestrandet bist. Du wirst zudem noch von Feinden aus deiner Heimat verfolgt, wodurch du einen ausgeprägten Verfolgungswahn besitzt, was dich rasch auf Gefahren reagieren lässt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Initiativewürfe.

Missionar: Du bist nach Sandspitze gekommen, um deinen Glauben zu verbreiten, nachdem du eine Vision erhalten hast, dass dein Glauben in Varisia gebraucht wird. Du bist dir jedoch nicht sicher, worin der Bedarf genau besteht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Religion). Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich. Sofern du göttliche Zauber wirken kannst, wähle 3 Zauber von deiner Zauberliste – du bist besonders begabt im Umgang mit diesen Zaubern, so dass du beim Wirken dieser Zauber einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe erhältst. Außerdem erhältst du einen Bonus von +1 auf den SG dieser Zauber (sofern diese Zauber einen SG zum Widerstehen besitzen).

Wissenssucher: Die Geheimnisse der uralten gefallenen Zivilisation der Thassilonier faszinieren dich, besonders die magischen Traditionen dieser höchst mystischen Kultur haben es dir angetan. Du hast dich intensiv mit Magie beschäftigt und hoffst, dein Wissen mit den Geheimnissen der Thassilonier zu vergrößern. Du bist nach Varisia gekommen, um deine Studien voranzutreiben, und hast Sandspitze als Ausgangspunkt gewählt, da es fern der größeren Städte liegt, wodurch du weniger Konkurrenz beim Studium der uralten Monumente der Region haben wirst (so hoffst du jedenfalls…). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Arkanes). Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich. Sofern du arkane Zauber wirken kannst, wähle 3 Zauber von deiner Zauberliste – du bist besonders begabt im Umgang mit diesen Zaubern, so dass du beim Wirken dieser Zauber einen Bonus von +1 auf deine Zauberstufe erhältst. Außerdem erhältst du einen Bonus von +1 auf den SG dieser Zauber (sofern diese Zauber einen SG zum Widerstehen besitzen).

Schwarzes Schaf

Du wurdest in Sandspitze geboren und bist dort aufgewachsen. Du kennst dich mit vielen Geheimnissen der Region aus und du bist bei den Ortsansässigen bekannt. Du bist im Ort nicht wirklich verhasst, aber die Bewohner betrachten dich als Unruhestifter und nicht-vertrauenswürdigen Mistkerl. Die härteren Burschen respektieren dich, die gesetzestreuen Bürger jedoch nicht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales). Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich. Ferner kannst du einen beliebigen berüchtigten Bewohner von Sandspitze aus den beiden unten stehenden NSC als Verbündeten auswählen (deine Wahl bestimmt die Vorteile):

Aliver (Pillendreher) Podiker (Apotheker): Jeder vermutet, dass der verschwitzte, verschlagen blickende Pillendreher in der vollgestopften, säuerlich-beißend riechenden Bruchbude, die er sein Geschäft nennt, mit Giften handelt. Du gehörst zu den wenigen Personen im Ort, die dies mit Sicherheit bestätigen können. Du beginnst das Spiel mit Gift im Wert von 400 GM. Pillendreher wird dir auch weiterhin Gift verkaufen, solange du Stillschweigen darüber behältst.

Titus Scarnetti (verbitterter Adeliger): Das Herrenhaus der Scarnettis hat kürzlich schwere Schäden erlitten und die Enthüllung, dass Scarnetti Verbindungen zu den Verbrechern der Sczarni besitzt, hat seinem Ruf ebenfalls Schaden zugefügt. Er ist begierig darauf, seine Position im Ort zurückzugewinnen und du bist einer seiner Handlanger. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Bluffen, Fingerfertigkeit oder Heimlichkeit. Du erhältst aufgrund deiner Arbeit für Scarnetti einen Wesenszugbonus von +1 auf die erwählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Wesenszüge (Regional)

Regionale Wesenszüge sind an bestimmte Regionen gebunden, oftmals spezifische Nationen, Territorien oder Städte in einer Kampagne. Die folgenden Wesenszüge repräsentieren mehrere „typische“ Regionen, die in den meisten Kampagnenwelten vorkommen:

Bürgerwehrveteran (Stadt oder Dorf): Deine erste berufliche Tätigkeit bestand darin, bei der zivilen Bürgerwehr deines Heimatortes zu dienen. Was du beim täglichen Drill und dem Schutz deiner Mitbürger gelernt hast, hat dir spezielle Einblicke ins militärische Leben verliehen. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Beruf (Soldat), Reiten oder Überlebenskunst. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die erwählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Flussratte (Marsch oder Fluss): Du hast zu schwimmen gelernt, kaum dass du laufen konntest. In deiner Jugend ließ dich eine Gruppe Flusspiraten mit einem Messer zwischen den Zähnen in Flüssen und Kanälen schwimmen, so dass du die Ankerseile von Handelsschiffen durchtrennen konntest. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe mit einem Dolch und auf deine Fertigkeitswürfe für Schwimmen. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Hochlandbewohner (Hügel oder Gebirge): Du wurdest in rauen und steinigen Ödlanden oder Hügeln geboren und bist dort aufgewachsen. Du hast gelernt, den Raubtieren, Monstern und schlimmeren auszuweichen, was durch die Hochlande streift. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassen-

fertigkeit für dich. Der Bonus steigt auf +2 in felsigen Gegenden oder Gebirgen.

Landstreicher (Stadt): Du bist unter den Ausgestoßenen und Gesetzlosen der Gesellschaft aufgewachsen und hast gelernt, in einer städtischen Umgebung nach Nahrung zu suchen und zu überleben. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit oder Mechanismus ausschalten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die erwählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Stammläufer (Wald): Du hast viel Zeit damit verbracht, zwischen glitschigen Baumstämmen hin- und her zu springen, während sie auf dem Fluss dem Markt entgegenrauschten. Dabei hast du erlernt, dein Gleichgewicht zu halten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Akrobatik und deine KMV, um Versuchen, dich zu Fall zu bringen zu widerstehen.

Steppenkind (Ebenen): Du wurdest in gemäßigten Hügeln oder Savannen geboren und bist dort aufgewachsen. Du hast in deiner Jugend viel Zeit damit verbracht, das weite Land zu erforschen und viele seiner Geheimnisse in Erfahrung gebracht. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Mit Tieren umgehen, Reiten oder Wissen (Natur). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die erwählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Wüstenkind (Wüste): Du wurdest in der felsigen Wüste geboren und bist dort aufgewachsen. Du bist an hohe Temperaturen gewöhnt und erhältst einen Wesenszugbonus von +4 auf alle Rettungswürfe, um den Auswirkungen von Hitze zu widerstehen, und einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Feuereffekte.

Wesenszüge (Religion)

Diese Wesenszüge sind an spezielle Gottheiten gebunden. Die folgenden Wesenszüge beziehen sich auf die Gottheiten des *Pathfinder Grundregelwerkes*.

Asmodeischer Dämonenjäger (Asmodeus): Du wurdest von der Kirche des Asmodeus aufgezogen (egal ob du ihr gegenwärtig angehörst oder nicht) und konzentrierst deine indoktrinierte Begeisterung in erster Linie auf die Vernichtung von Dämonen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +3 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich Dämonen und einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Zauber und Effekte durch Dämonen.

Augen und Ohren der Stadt (Abadar): Zu deiner religiösen Ausbildung gehörte auch der Dienst bei der Wache einer großen Stadt. Deine wichtigste Pflicht bestand darin, auf der Stadtmauer zu wachen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Calistrische Tempeldirne (Calistria): Du hast in einem Tempel Calistrias als Tempelprostituierte gearbeitet, daher weißt du zu schmeicheln, zu gefallen und (am wichtigsten) zuzuhören. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Diplomatie um Informationen zu sammeln. Eine diese Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Flamme der Dämmerblume (Sarenrae): Du wurdest entweder erzogen, dich selbst als Klinge in Sarenraes Diensten zu betrachten, oder hast diese Bürde freiwillig auf dich genommen. Immer wenn du einen Kritischen Treffer mit einem Krummsäbel erzielst, verursachst du 2 zusätzliche Punkte Feuerschaden beim Ziel.

Frommer Krieger (Iomedae): Seit deiner Kindheit wurdest du von einem militärischen Klerikerorden ausgebildet. Du bist Iomedaes Lehren ergeben und bereit, diese Lehren mit Gewalt zu verbreiten. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf den Schaden von Nahkampfwaffen, wenn du einen göttlichen Zauber wirkst, der Waffen betrifft.

Geduldiger Optimist (Erastil): Du weißt, dass alles einmal endet, und bist daran gewohnt, auch den dickköpfigsten Gläubigen durch wiederholtes Vorbringen von Argumenten zu überzeugen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Diplomatie, um feindselige oder unfreundlich gesonnene Kreaturen zu beeinflussen. Solltest du dabei scheitern, steht dir ein einmaliger zweiter Versuch zu.

Jäger der Untoten (Pharasma): Seit deiner Kindheit wurdest du in den Glaubensgrundsätzen Pharasmas unterrichtet. Du betrachtest Untote als Abscheulichkeiten, die vernichtet werden müssen, so dass ihre Seelen ins Jenseits reisen können, um dort gerichtet zu werden. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Waffenschaden gegen Untote.

Kind der Natur (Gozreh): Du wurdest von Gozreh gesegnet, dich in der Wildnis so wohl zu fühlen wie daheim. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um Nahrung und Wasser zu finden, sowie einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Natur). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Magie ist Leben (Nethys): Dein Glaube an die Magie erlaubt dir, die Energie jedes gegen dich eingesetzten Zaubereffektes zu nutzen, um dich vor dem Tod zu bewahren. Solange du unter der Wirkung eines Zaubers stehst, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Rettungswürfe gegen Todeseffekte. Solltest du in den negativen Trefferpunktebereich fallen, während du unter der Wirkung eines Zaubers stehst, stabilisierst du automatisch.

Musikalisches Gehör (Shelyn): In deiner Jugend hast du zahllose Stunden damit verbracht, in einem von Shelyns Tempeln wunderbaren Musikern und Sängern zu lauschen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für eine Art von Auftreten (deine Wahl) und einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales) hinsichtlich der örtlichen Kunst- oder Musikszene.

Personifizierte Weisheit (Irori): Stunden der Meditation über innere Perfektion und das Wesen von Stärke und Geschwindigkeit ermöglichen es dir, deine Gedanken auf Dinge zu konzentrieren, zu denen dein Körper normalerweise nicht fähig wäre. Wähle eine auf Stärke, Geschicklichkeit oder Konstitution basierende Fertigkeit. Du benutzt fortan bei dieser Fertigkeit deinen Weisheits-Modifikator anstatt des normalerweise damit verbundenen Modifikators. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Schlachtenveteran (Gorum): Du hast an zahlreichen Kämpfen teilgenommen und jedes Mal die Gegenwart Gorums gespürt, welche deinen Schwertarm leitete. Dadurch bist du imstande innerhalb eines Herzschlags zu handeln. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Initiativewürfe. Wenn du während einer Überraschungsrunde handeln kannst, kannst du als Freie Aktion eine Waffe ziehen, nicht aber einen Trank zu dir nehmen oder einen magischen Gegenstand benutzen.

Schmiedewächter (Torag): Zu Torags heiligen Pflichten gehört es, die Gläubigen zu beschützen, von großen Handwerkern und Strategen der Vergangenheit zu lernen und sich gegen dunkle Zeiten zu wappnen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Baukunst) und Wissen

(Geschichte). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Standhafter Trinker (Cayden Cailean): Cayden Caileans heilige Gebräue beflügeln deinen Geist und geben dir Kraft, geistigen Angriffen zu widerstehen. Wenn du alkoholische Getränke zu dir nimmst, erhältst du für 1 Stunde einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Rettungswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

Sternenkind (Desna): Desna hat deine Reiselust gespürt und dir versprochen, dass du stehst den Weg nach Hause finden würdest. Du weißt stets, wo Norden ist und erhältst einen Wesenszugbonus von +4 auf deine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, um dich nicht zu verlaufen.

Wesenszüge (Volk)

Diese Wesenszüge sind an spezifische Völker und ethnische Zugehörigkeiten gebunden. Um einen solchen Wesenszug wählen zu können, muss dein Charakter dem entsprechenden Volk oder Ethnie angehören. Es folgen Beispiele für jedes Spielercharaktervolk:

Elfen

Nur Elfen können diese Wesenszüge wählen:

Krieger der alten Schule: Als Kind hast du lange an Kampfübungen teilgenommen, und auch wenn dies nach all der Zeit nur noch eine dumpfe Erinnerung ist, bist du immer noch begabt darin, rasch auf Schwierigkeiten zu reagieren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Initiativewürfe.

Verlassen: Du hast den größten Teil deines Lebens außerhalb der traditionellen elfischen Gesellschaft verbracht, daher weißt du, dass die Welt grausam und gefährlich sein kann und den Schwachen nicht vergibt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Zähigkeitswürfe.

Gnome

Nur Gnome können diese Wesenszüge wählen:

Tierfreund: Du bist seit langer Zeit ein Freund der Tiere und fühlst dich in ihrer Nähe sicherer. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Willenswürfe, solange sich innerhalb von 9 m ein dir gegenüber mindestens gleichgültig gesinntes Tier aufhält (sehr klein oder größer). Außerdem ist Mit Tieren umgehen immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Tunichtgut: Dein ganzes Leben hast du bereits versucht gesellschaftlichen Konventionen deinen Daumen aufzudrücken. Daher bist du stolz auf deine Zusammenstöße mit dem Gesetz – trotz des ganzen Unfugs, den du bisher betrieben hast, wurdest du nie erwischt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst und deine Initiativewürfe.

Halb-Elfen

Nur Halb-Elfen können diese Wesenszüge wählen:

Elfische Reflexe: Eines deiner Elternteile gehört zu einem Stamm wilder Elfen und du hast einen Teil seiner schnellen Reflexe geerbt. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Initiativewürfe.

Gescheiterter Lehrling: Als Kind wurdest du von deinen Eltern zu einem abgelegenen Magierturm geschickt, um als Lehrling die arkanen Künste zu erlernen. Unglücklicherweise hattest du kein arkanes Talent, auch wenn du viel über Zauber gelernt hast und wie man ihnen widersteht. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Rettungswürfe gegen arkane Zauber.

Halb-Orks

Nur Halb-Orks können diese Wesenszüge wählen:

Ausgestoßener: Du wurdest aufgrund deiner Abstammung bisher aus jedem Ort gejagt und bist daher inzwischen recht fähig darin, fern aller anderen zu überleben. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Rohling: Du hast für einen Verbrecherfürsten entweder als rangniederer Vollstrecker oder als Wache gearbeitet und bist begabt darin, Leute abzuschrecken. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Einschüchtern. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Halblinge

Nur Halblinge können diese Wesenszüge wählen:

Freiheitskämpfer: Deine Eltern verbargen entflohene Sklaven in ihrem Haus und die Geschichten, die du von ihnen gehört hast, erfüllen dich mit einer tiefen Verachtung für Sklaverei. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf alle Fertigkeits- und Angriffswürfe, um einer Gefangennahme zu entkommen oder einem Sklaven bei der Flucht zu verhelfen. Außerdem ist Entfesselungskunst immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Gut informiert: Dir ist es wichtig, jeden zu kennen und zu allem Kontakt zu halten. Du besuchst die besten Schenken, nimmst an den richtigen Ereignissen teil und hilfst jedem, der Hilfe benötigt. Deshalb erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Diplomatie um Informationen zu sammeln und auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Lokales). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Menschen

Nur Menschen können diese Wesenszüge wählen:

Ruinenkenner: Seitdem du laufen und sprechen kannst, haben dich die Ruinen uralter Zivilisationen fasziniert. Daher verfügst du über besondere Einsichten in Geographie sowie Erfahrungen beim Erforschen vergessener Orte. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf deine Fertigkeitswürfe für Wissen (Geographie) und Wissen (Gewölbekunde). Eine dieser Fertigkeiten ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich (nach Wahl).

Weltreisender: Deine Familie hat die Welt ausgiebig bereist. Du hast Dutzende von Kulturen gesehen und die Vielfältigkeit zu schätzen gelernt, die die Welt zu bieten hat. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten: Diplomatie, Motiv erkennen oder Wissen (Lokales). Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf die erwählte Fertigkeit. Diese Fertigkeit ist zudem immer eine Klassenfertigkeit für dich.

Zwerge

Nur Zwerge können diese Wesenszüge wählen:

Goldschnüffler: Deine scharfen Sinne führen dich zu verborgenen Schätzen. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in Bezug auf Metalle, Juwelen und Edelsteine.

Tunnelkämpfer: Höhlen und Tunnel sind dein zweites Zuhause. Wenn du dich unter der Erde befindest, erhältst du einen Wesenszugbonus von +2 auf deine Initiativewürfe und einen Wesenszugbonus von +1 auf Schadenswürfe mit Waffen bei Kritischen Treffern (dieser Schaden wird bei einem Kritischen Treffer multipliziert).

Expertenregeln Index

Abenteurerausrüstung 181–183
Abergläubischer Barbar (Barbar) 78
Adlerschamane (Druide) 90
Akrobat (Schurke) 138
Alchemie (Alchemist) 26–28
Alchemist 26–32
  Formelliste 31–32, 190
Alternative Klassenmerkmale 72
Anfangsvermögen 26
Anspruchsvolle Herausforderung (Ritter) 68
Antipaladin (Paladin) 130–135
  Ehemalige Antipaladine 135
  Zauberliste 190–191
Aquatische Blutlinie (Hexenmeister) 92
Arkaner Duellant (Barde) 80–81
Archivar (Barde) 80
Arktische Blutlinie (Hexenmeister) 92–93
Armbrustschütze (Kämpfer) 98
Artefakte 313–317
Ausrüstung 174–187
Bärenschamane (Druide) 90
Banner (Ritter) 68
Barbar 74–79
  Kampfrauschkräfte 74–77
Barde 80–85
  Zauberliste 191–192
Bergdruide (Druide) 86
Beständiges Mutagen 31
Bestienmeister (Waldläufer) 142–143
Besondere Substanzen und Gegenstände 183–185
Betrunkener Meister (Mönch) 122
Beutelschneider 138–139
Bevorzugte Klasse des Volkes 8–9
Bogenschütze (Kämpfer) 98–99
Bombe (Alchemist) 28
Bonustalent (Ritter) 68
Bote des Zorns 260–262
Brecher (Barbar) 78
Brutaler Faustkämpfer (Barbar) 78
Degenheld (Schurke) 138
Detektiv (Barde) 81
Domäne (Inquisitor) 39–40
Drachenorden (Ritter) 70–71
Dritter Richtspruch (Inquisitor) 42
Druide 86–91
  Zauberliste 192–193
Dschungeldruide (Druide) 86
Durchdringender Blick (Inquisitor) 41
Eidolon (Paktmagier) 57–58
Einbrecher (Schurke) 139
Einzelkämpfertaktik (Inquisitor) 41
Elementargeweihter (Barbar) 78
Elementarmagieschule der Erde (Magier) 116
Elementarmagieschule der Luft (Magier) 116–117
Elementarmagieschule des Feuers (Magier) 116
Elementarmagieschule des Wassers (Magier) 117
Elfen 10–11
Entdeckung (Alchemist) 28–31
Entreißen 320
Ermittler (Schurke) 139–140
Existierende Charaktere anpassen 72
Fäulnisdruide (Druide) 86–87
Fallenbauer (Schurke) 140
Freihandkämpfer (Kämpfer) 99
Frostdruide (Druide) 87
Gaukler (Barde) 81–82
Geißel der Untoten (Paladin) 128
Gemeinschaftstalent (Inquisitor) 41
Gesinnung entdecken (Inquisitor) 41
Gestaltwandler (Waldläufer) 143–144
Gewiefte Intiative (Inquisitor) 41
Giftresistenz (Alchemist) 31
Gift einsetzen (Alchemist) 31
Giftmischer (Schurke) 140
Glaubenskrieger 262–264
Gnome 12–13
Göttlicher Verteidiger (Paladin) 128–129
Große Entdeckung (Alchemist) 31
Güter und Dienstleistungen 181–187
Halb–Elfen 14–15
Halb–Orks 16–17
Halblinge 18–19
Heckenschütze (Schurke) 140–141
Heiliger Diener (Paladin) 129
Heldenpunkte 322–325
Henker (Inquisitor) 42
Herausforderung (Ritter) 66–67
Hexe 32–39
  Schutzherrenzauber 38
  Vertraute 37
  Zauberliste 38–39, 196
Hexenmeister 92–97
  Zauberliste 196–198
Hexerei (Hexe) 32–34
Höhlendruide (Druide) 87
Hohe Hexerei (Hexe) 36–37
Hofbarde (Barde) 82
Hospitaler (Paladin) 129–130
Hüter der Natur 264–266
Immergrüne Blutlinie (Hexenmeister) 93
Improvisierter Fernkampf (Alchemist) 28
Inquisitor 39–43
  Ehemalige Inquisitoren 43
  Zauberliste 43, 198–199
Jäger (Waldläufer) 144
Kämpfer 98–103
Kampfmanöver 320–322
  Entreißen 320–321
  Schmutziger Trick 321
  Versetzen 322
  Zerren 322
Kavallerist (Kämpfer) 99
Ki–Mystiker (Mönch) 122–123
Klassen 24–147
Kleriker 104–115
  Zauberliste 199–200
Kleidung 187
Krieger des Heiligen Lichts (Paladin) 130
Kriegsherold 267–269
Lebensband (Paktmagier) 57–58
Lebensbund (Paktmagier) 58
Letzte Offenbarung (Mystiker) 46
Löwenorden (Ritter) 69–70
Löwenschamane (Druide) 91
Lotusmönch (Mönch) 123
Lügen erkennen (Inquisitor) 42
Mächtige Hexerei (Hexe) 35–36
Mächtige Paktevolution (Paktmagier) 59
Mächtiger Sturmangriff (Ritter) 68
Mächtiger Taktiker (Ritter) 68
Mächtiges Banner (Ritter) 68
Mächtiges Verbündeten schützen (Paktmagier) 58
Mächtiges Verfluchen (Inquisitor) 42
Magier 116–121
  Elementarmagieschulen 116–117
  Zauberliste 196–198
  Zauberliste der Elmentarmagier 193–196
Magische Gegenstände 280–317
  Artefakte 313–317
  Heldenpunkt–magische–Gegenstände 325
  Ringe 292–294
  Rüstungen 283–286
  Verfluchte Gegenstände 310–313
  Waffen 286–291
  Wundersame Gegenstände 300–309
  Zauberzepter 294–296
  Zauberstecken 297–300
Meeressänger (Barde) 82–84
Meisterlicher Ausbilder 68
Meisterspion 269–271
Meistertaktiker (Ritter) 68
Menschen 20–21
Mönch 122–127
Mönch der Heilenden Hand (Mönch) 123
Mönch der Hungrigen Geister (Mönch) 123–124
Mönch der Leeren Hand (Mönch) 124
Mönch der Vier Winde (Mönch) 125–126
Mönch des Heiligen Berges (Mönch) 126
Monster herbeizaubern I (Paktmagier) 58
Monsterkunde (Inquisitor) 41
Mutagen (Alchemist) 28
Mutierter 272–274
Mysterium (Mystiker) 44–45
Mysterium des Firmaments (Mystiker) 46–47
Mysterium der Flammen (Mystiker) 47–48
Mysterium der Gebeine (Mystiker) 48–49
Mysterium des Lebens (Mystiker) 49–50
Mysterium der Natur (Mystiker) 50–51
Mysterium der Schlacht (Mystiker) 51–52
Mysterium des Steines (Mystiker) 52–53
Mysterium der Wellen (Mystiker) 53–54
Mysterium des Windes (Mystiker) 54
Mysterium des Wissens (Mystiker) 55
Mystiker 43–55
  Zauberliste 199–200
Mystikerfluch (Mystiker) 45
Neue Regeln 318–333
Offenbarung (Mystiker) 45
Orden (Ritter) 67
Paktevolution (Paktmagier) 58
Paktmagier 56–66
  Eidolon 59–66
  Zauberliste 66, 200
Paladin 128–135
  Zauberliste 200–201
Pfadfinder (Waldläufer) 144–145
Pfauenorden (Ritter) 70
Pferdeherr (Waldläufer) 145–146
Phalanxkämpfer 99–100
Plänkler (Waldläufer) 146–147
Platztausch (Paktmagier) 58

EXPERTENREGELN INDEX

Prahlhans (Schurke) 140–141
Prestigeklassen 258–279
Proteanische Blutlinie (Hexenmeister) 93–94
Reitender Zorn (Barbar) 78–79
Reittier (Ritter) 67
Ritter 66–71
Richtspruch (Inquisitor) 40–41
Ringe 292–294
Rüstungen 179–180
  Magische 283–286
Ruf des Schöpfers (Paktmagier) 58
Sandmann (Barde) 84
Schattenblutlinie (Hexenmeister) 94
Schamanenkrieger (Waldläufer) 147
Schildkämpfer (Kämpfer) 100
Schildorden (Ritter) 70
Schläger (Schurke) 141
Schlangenblutlinie (Hexenmeister) 94–95
Schlangenschamane (Druide) 91
Schmutziger Trick 321
Schnelle Alchemie (Alchemist) 31
Schnelles Vergiften (Alchemist) 31
Schurke 136–141
  Schurkentricks 136–137
  Verbesserte Schurkentricks 137–138
Schwachstelle ausnutzen (Inquisitor) 42
Schwertorden (Ritter) 70–71
Sinnesband (Paktmagier) 58
Sofortige Alchemie (Alchemist) 31
Späher (Schurke) 141
Spion (Schurke) 141
Spurenlesen (Inquisitor) 41
Stangenwaffenmeister (Kämpfer) 100–102
Stadtdruide (Druide) 87–88
Stadtwolf (Waldläufer) 147
Standhaft (Inquisitor) 42
Standhafter Verteidiger 274–277
Steppendruide (Druide) 88
Sternenblutlinie (Hexenmeister) 95–96
Sternenorden (Ritter) 71
Sturmblutlinie (Hexenmeister) 96
Sumpfdruide (Druide) 88
Taktiker (Ritter) 67
Talente 148–173
  Kampftalente 150
  Heldenpunkt–Talente 323–324
  Metamagische Talente 150
  Gemeinschaftstalente 150
Tiefenblutlinie (Hexenmeister) 97
Traumblutlinie (Hexenmeister) 97
Trunkenbold (Barbar) 79
Tierzubehör 187
Totemkrieger (Barbar) 79
Trank brauen (Alchemist) 28
Überlegener Sturmangriff (Ritter) 68
Unterdomänen (Kleriker) 104–115
Unterhaltungsgegenstände 187
Unterschulen (Magier) 117–121
Unverwundbarer Wüter (Barbar) 79
Verbesserter Sturmangriff (Ritter) 67
Verbündeten schützen (Paktmagier) 58
Verfluchen (Inquisitor) 41–42
Verfluchte Gegenstände 310–313
Verschmelzen (Paktmagier) 58–59
Versetzen 322
Völker 6–23
  Regeln zur Personalisierung 8–9
Volksmerkmale 8
Wahrer Richtspruch (Inquisitor) 42
Waffenadept (Mönch) 126–127
Waffenmeister (Kämpfer) 102
Waffen 176–179
  magische 286–291
Waldläufer 142–147
  Zauberliste 201–202
Wasserdruide (Druide) 88–89
Weißer Ritter (Paladin) 130
Weltengänger 277–279
Werfer (Barbar) 79
Werkzeuge und Zubehör für Fertigkeiten 185–187
Wendiger Kämpfer (Kämpfer) 102
Wesenszüge 326–333
Wilder Barbar (Barbar) 79
Wilder Krieger (Kämpfer) 102–103
Wilder Skalde (Barde) 85
Wolfsschamane (Druide) 91
Wüstendruide (Druide) 89–90
Wundersame Gegenstände 300–309
Zauber 188–257
  Heldenpunktzauber 324
Zauberkünstler (Barde) 85
Zauberstecken 297–300
Zauberzepter 294–296
Zen–Bogenschütze (Mönch) 127
Zerren 322
Zweihandkämpfer (Kämpfer) 103
Zweiter Richtspruch (Inquisitor) 42
Zwei–Waffen–Kämpfer (Kämpfer) 103
Zwerge 22–23
Zwillingseidolon (Paktmagier) 59–60

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

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

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

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

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a 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.

Advanced Player's Guide. Copyright 2014, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn. Deutsche Ausgabe: *Pathfinder Expertenregeln* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2014, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.


PATHFINDER®
ROLLENSPIEL™
DEINE WELT!
BEHERRSCHE SIE!
Erweiterte Spielleiter-Techniken, Weltenbau-Tipps
Jede Menge NSC & Inspirationsmaterial
DAS PATHFINDER SPIELLEITERHANDBUCH!
ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de
paizo
PATHFINDER® ROLLENSPIEL™
www.pathfinder-rpg.de
3.5 · OGL COMPATIBLE

Bring dein Spiel auf die nächste Ebene!



Entdecke eine neue und unbekannte Tiefe des Rollenspiels mit den *Pathfinder Expertenregeln*. Verleihe deinen bestehenden Charakteren neue Fähigkeiten mit erweiterten Regeln für alle 11 Klassen und alle 7 Völker des *Pathfinder Grundregelwerkes* oder erstelle einen völlig neuen mit einer der sechs neuen, auf 20 Stufen ausgerichteten Klassen. Egal, ob du als geheimnisvoller Paktmagier deine eigenen monströsen Helfer erschaffst, mit einem grimmigen Alchemisten für explosiven Ärger sorgst oder einfach einem alten Schurken neue Tricks beibringst, dieses Buch enthält alles, um deine Helden noch heldenhafter zu gestalten.

Die *Pathfinder Expertenregeln* sind ein unverzichtbarer Begleitband zum *Pathfinder Grundregelwerk*. Dieses phantastische Rollenspiel baut auf einer mehr als zehnjährigen Entwicklungszeit und einer öffentlichen Testphase mit mehr als 50.000 Teilnehmern auf, um ein modernes Rollenspiel zu erschaffen und somit den Bestseller unter den Fantasy-Rollenspielen ins nächste Jahrtausend zu holen.

Die *Pathfinder Expertenregeln* enthalten:

- Sechs neue Kassen: Der monsterjagende Inquisitor, der explosive Alchemist, der edle Ritter, der von Prophezeiungen geplagte Mystiker, der monsterbeschwörende Paktmagier und die Flüche webende Hexe.
- Über einhundert neue Talente und Kampffähigkeiten für Charaktere aller Klassen, darunter Entreißen, Kernschussmeisterschaft und Abprallender Zauber.
- Alternative Klassenfähigkeiten, Regeluntersysteme und thematische Archetypen für alle 11 Grundklassen, wie den Antipaladin, den Mönch der Hungrigen Geister und den Stadtwolf.
- Hunderte neuer Zauber und magischer Gegenstände, von *Rachsüchtiges Phantom* bis zum *Wolkenschloss des Sturmkönigs*.
- Eine Fülle phantastischer Ausrüstungsgegenstände, darunter der *Stecken des Kreischens* und Wahrsagekarten.
- Neue Prestigeklassen wie der Mutierte und der Kriegsherold.
- UND VIELES, VIELES MEHR!

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Dritte, überarbeitete Auflage

ISBN 978-3-86889-559-9
Artikelnummer: US50005PDF