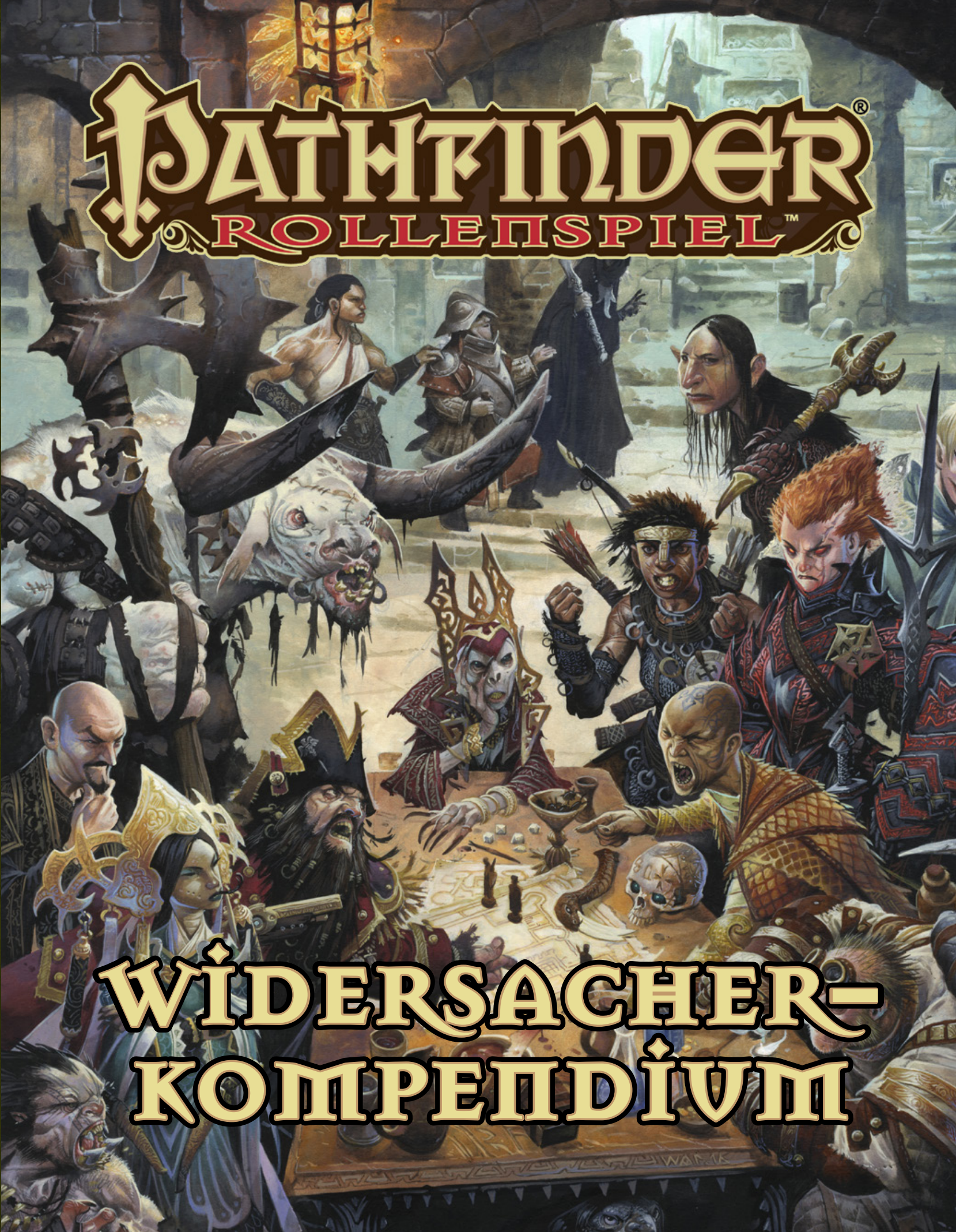
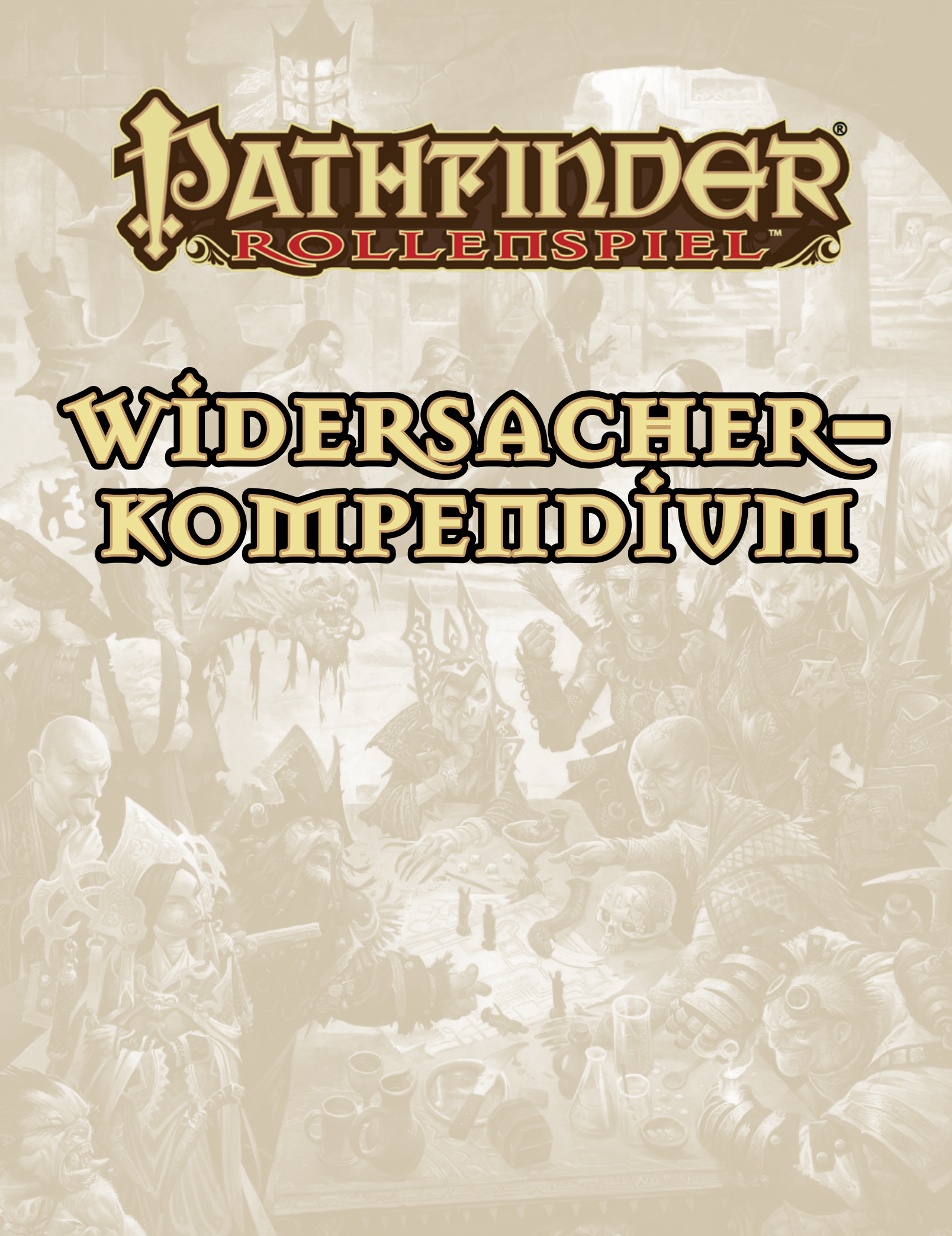

Pathfinder®
Rollenspiel™
Widersacher-
Kompendium

Pathfinder® Rollenspiel™

Widersacher-Kompendium



Pathfinder Rollenspiel

Widersacher-Kompendium

Impressum

Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter
Authors • Alexander Augunas, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Dan Dillon, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Eric Hindley, Mikko Kallio, Dale C. McCoy, Jr., Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Alistair Rigg, Alex Riggs, Mark Seifter, and Linda Zayas-Palmer

Cover Artist • Wayne Reynolds
Interior Artists • Rogier van de Beek, Subroto Bhaumik, Leonardo Borazio, Stanislav Dikolenko, Jorge Fares, Shen Fei, Matt Forsyth, Gintas Galvanauskas, Mariusz Gandzel, Kent Hamilton, Miguel Regodón Harkness, Suzanne Helmigh, Hai Hoang, Tim Kings-Lynne, Chris Knight, Yan Kyohara, Daniel Lopez, Damien Mammoliti, Mark Molnar, Moh Z. Mukhtar, Will O'Brien, Nikolai Ostertag, Anastasia Ovchinnikova, Jose Parodi, Hugh Pindur, Roberto Pitturru, Ramon Puasa Jr, Bogdan Rezunenko, Riccardo Rullo, Dimitri Sirenko, Rudy Siswanto, Firat Solhan, Nemanja Stankovic, Florian Stitz, and Richard Suwono

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Creative Director • James Jacobs
Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Executive Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Pathfinder Society Lead Developer • John Compton
Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens, and Linda Zayas-Palmer
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Thomas Call, Garrett Guillotte, Jason Keeley, Lyz Liddell, Elisa Mader, Kate O'Connor, Rep Pickard, Josh Vogt, and Taryn Walls
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell and Adam Vick

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Chief Financial Officer • John Parrish
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekirk
Senior Software Developer • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge
Adventure Card Game Designer • Tanis O'Connor

Community Team • Liz Courts and Chris Lambertz
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter, and Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino, and Erik Keith

Special Thanks • The countless players and Game Masters who have helped us refine this game over the years.

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Originaltitel • Villain Codex
Übersetzung • Peter Basedau, Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau, Moritz Bednarski, Thorsten Naujoks, Ulrich-Alexander Schmidt
Layout • Nadine Hoffmann

This game is dedicated to Gary Gygax and Dave Arneson.
Based on the original roleplaying game rules designed by Gary Gygax and Dave Arneson and inspired by the third edition of the game designed by Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.
This game would not be possible without the passion and dedication of the thousands of gamers who helped playtest and develop it. Thank you for all of your time and effort.

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

Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US50031PDF

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

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 game product are Open Game Content, as defined in the Open Game 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 Villain Codex © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc.
© 2017 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.

INHALT

VORWORT 4
ARKANE GESELLSCHAFT 6
Neue Regeln 8
NSC 10
Begegnungen 17
ATTENTÄTERGILDE 18
Neue Regeln 20
NSC 22
Begegnungen 29
BRUTALE SKLAVENHÄNDLER 30
Neue Regeln 32
NSC 34
Begegnungen 41
DÄMONENRITTER 42
Neue Regeln 44
NSC 46
Begegnungen 53
DIEBESGILDE 54
Neue Regeln 56
NSC 58
Begegnungen 65
FINSTERER KULT 66
Neue Regeln 68
NSC 70
Begegnungen 77
FRÖHLICHE GESETZLOSE 78
Neue Regeln 80
NSC 82
Begegnungen 89
GEHEIMGESELLSCHAFT 90
Neue Regeln 92
NSC 94
Begegnungen 101
GEISSEL DER NATUR 102
Neue Regeln 104
NSC 106
Begegnungen 113
GRAUSAME MUSKETIERE 114
Neue Regeln 116
NSC 118
Begegnungen 125
HANDELSKARAWANE 126
Neue Regeln 128
NSC 130
Begegnungen 137
JAHRMARKTSTRUPPE 138
Neue Regeln 140
NSC 142
Begegnungen 149
KÖNIGSHOF 150
Neue Regeln 152
NSC 154
Begegnungen 161
KORRUPTE STADTWACHE 162
Neue Regeln 164
NSC 166
Begegnungen 173
RUCHLOSE RÄUBER 174
Neue Regeln 176
NSC 178
Begegnungen 185
SCHLANGENKLOSTER 186
Neue Regeln 188
NSC 190
Begegnungen 197
SCHÄNDLICHE PIRATEN 198
Neue Regeln 200
NSC 202
Begegnungen 209
TEUFLISCHE KIRCHE 210
Neue Regeln 212
NSC 214
Begegnungen 221
TODESKULT 222
Neue Regeln 224
NSC 226
Begegnungen 233
WILDE PLÜNDERER 234
Neue Regeln 236
NSC 238
Begegnungen 245
ANHÄNGE 246

Vorwort

Ein einzelner Halunke, selbst wenn er recht mächtig ist, stellt für Spielercharaktere eine weitaus geringere Bedrohung dar, als der Anführer einer finsteren Organisation mit dem aus seiner Position erwachsenden Reichtum, Einfluss und Gefolge. Solche hinterhältigen Gruppen helfen zudem dem Spielleiter, eine gute Geschichte zu erzählen, da die SC zuerst den schwächeren Gruppenmitgliedern begegnen und sich dann bis zur Spitze der Organisation hocharbeiten können. Alle NSC zu entwickeln, aus denen eine Organisation besteht, kostet allerdings viel Zeit, insbesondere wenn die SC unerwartete Dinge tun, etwa indem sie sich mit der örtlichen Diebesgilde anlegen, obwohl sie eigentlich nur auf der Durchreise sind. Dieser Band stellt dir einen riesige Auswahl an NSC zur Verfügung, die als Widersacher und Gegenspieler dienen können, sodass du den am meisten verbreitetsten finsteren Organisationen Leben einhauchen und die SC vor eine breite Vielfalt an Begegnungen stellen kannst.

Zum Inhalt dieses Buches

Jedes der 20 Kapitel dieses Buches beschreibt eine der folgenden Organisationen:

Arkane Gesellschaft: Diese Organisation gibt sich als wohltätige, in mehreren Ländern aktive Magiergilde aus, plant in Wahrheit aber, mittels Magie und öffentlicher Meinung eines Tages selbst über ein Königreich zu herrschen.

Attentätergilde: Diese Meuchelmörder glauben mit religiösem Eifer, sie würden mit ihren Auftragsmorden der Gesellschaft einen Gefallen tun.

Brutale Sklavenhändler: Diese abscheuliche Gruppe fängt hilflose Leute ein und verkauft sie wie Vieh.

Dämonenritter: Die Mitglieder dieses Ordens ahmen Dämonen nach. Sie fallen über Dörfer her, schlachten die Unschuldigen ab und brechen den Verstand potentieller Rekruten, auf dass die Finsternis des Abyss sie erfüllen kann.

Diebesgilde: Diese Diebesgilde kontrolliert das Verbrechen in einer Ortschaft und hat ihre Finger in allen möglichen illegalen Aktivitäten.

Finsterer Kult: Während andere Bösewichte oft nur egoistische Ziele verfolgen, strebt der Finstere Kult nicht mehr und nicht weniger als das Ende der Welt an. Er besteht aus Anhängern der widerwärtigsten Mächte, wie etwa Daimonenanbetern oder Dienern der Älteren Götter. Beim Streben nach der Apokalypse lässt er sich von nichts aufhalten.

Fröhliche Gesetzlose: Diese Banditen scheinen Helden zu sein, welche die Reichen berauben und den Armen geben, doch in Wahrheit wandert das meiste in ihre eigenen

Taschen. Ihre Mildtätigkeit verschafft ihnen aber dennoch beachtliches Ansehen.

Geheimgesellschaft: Diese Gruppe besteht im Grunde aus zwei Schichten – der Äußere Kreis hält sie für einen Klub der Oberen Zehntausend, welcher wilde Feiern organisiert. Der Innere Kreis hingegen nutzt den politischen Einfluss der Mitglieder der Gesellschaft, um seine dunkleren Intrigen und Traditionen zu verbergen, z.B. dass man regelmäßig zum Vergnügen Jagd auf Humanoide macht.

Geißel der Natur: Angehörige der Geißel der Natur glauben, dass die Zivilisation ihre Grenzen überschreite und das Überleben des Stärkeren der natürlichen Ordnung entspräche. Sie nutzen Gewalt und Rituale, um der Natur dabei zu helfen, sich zurückzuholen, was ihr genommen wurde.

Grausame Musketiere: Diese einst stolzen, doch nun verbannten Elitekämpfer einer eingekerkerten Königin, sind zu verzweifelten Taten gezwungen und müssen Rekruten von zweifelhafter Moral aufnehmen, um zu überleben. Sie hoffen, dass die Königin sie eines Tages zu den Waffen ruft.

Handelskarawane: Diese Händler schmuggeln, betrügen und nutzen andere skrupellose Taktiken zur Gewinnmaximierung.

Jahrmarktstruppe: Viele Dorfbewohner rechnen zwar damit, dass ein Wanderzirkus stiehlt und sich daneben benimmt, doch kaum jemand geht davon aus, dass der Direktor noch finsterere Pläne hegt.

Königshof: Der durchtriebene König und die düster-bezaubernde Königin waren einst ein verliebtes und äußerst effektives Paar, doch die zwischen ihnen wachsende Feindschaft hat einen Hof voller Intriganten hervorgebracht, von denen manche für den König, manche für die Königin, einige für fremde Mächte und viele nur für sich selbst arbeiten.

Korrupte Stadtwache: Diese Wachen scheinen gnadenlose, aber effiziente Diener des Gesetzes zu sein, allerdings deckt ihr Hauptmann ihre skrupellosen Taten und definiert selbst das Gesetz.

Ruchlose Räuber: Diese Söldnertruppe kämpft für jeden, der sie bezahlt, egal ob die Sache gerecht ist oder nicht. Hat sie keinen Arbeitgeber, wendet sie sich dem Räuberleben zu.

Schlangenkloster: Diese Schule der Kampfkünste will die vergessenen Mysterien des Schlangenvolkes wiederentdecken und ein neues Reich nach dessen Vorbild erschaffen.

Schändliche Piraten: Dieses lockere Bündnis von Piratenkapitänen unter der Führung des Finsteren Admirals fällt über andere Schiffe und Orte an den Küsten her.

Teuflische Kirche: Diese Kirche des Asmodeus schmeichelt sich mittels hilfreicher Öffentlichkeitsarbeit in Gemeinden ein und gewinnt still und leise immer mehr Macht, bis sie die absolute Kontrolle übernehmen kann.

Todeskult: Dieser Kult der Urgathoa glaubt, dass nur der Tod die vielen Ungerechtigkeiten der Gesellschaft auszugleichen vermag. Seine Anhänger schaffen und verbreiten im Dienst an ihrer Gottheit diverse Seuchen im Land.

Wilde Plünderer: Diese räuberischen Nomaden nehmen von jenen, die zu schwach sind, um sich zu verteidigen. Der von einem Schamanen geführte Stamm glaubt an das Recht des Stärkeren.

Quellen

Dieses Buch verweist auf mehrere andere Pathfinder-Rollenspielprodukte mit den folgenden Abkürzungen. Diese weiteren Bände sind zur Nutzung des vorliegenden Produktes aber nicht zwangsweise erforderlich.

Sollten Spielwerte Regelelemente aufführen, die in diesem Band enthalten sind, so sind sie mit einem Sternchen (*) markiert; in der Regel findest du sie im fraglichen Abschnitt.

Expertenregeln	EXP
Ausbauregeln: Magie	ABR
Ausbauregeln II: Kampf	ABR II
Ausbauregeln III: Völker	ABR III
Ausbauregeln VI: Klassen	ABR VI
Ausbauregeln VII: Okkultes	ABR VII
Ausbauregeln VIII: Intrigen	ABR VIII
Ausrüstungskompendium	ARK

Zum Umgang mit diesem Buch

Jedes Kapitel befasst sich mit einer schurkischen Organisation und ist in vier Abschnitte unterteilt:

Organisation und Abenteueraufhänger: Jedes Kapitel beginnt mit umfassenden Informationen zur Organisation, ihrem Aufbau, ihren Zielen, Verbündeten und Gegnern, sowie diversen Handlungsaufhängern, mit denen ein SL die Organisation in seine Kampagne einführen kann.

Neue Regelelemente: Dieser Abschnitt enthält neue, mit der Organisation thematisch verbundene Regeln. Dabei kann es sich um Schablonen, Archetypen, Klassenmerkmale, Talente, Ausrüstungsgegenstände, Okkulte Rituale, Zauber und magische Gegenstände handeln, die oftmals zu den am besten gehüteten Geheimnissen der Organisation gehören. SC, welche diese Organisationen infiltrieren oder bekämpfen, könnten aber auf einige dieser exotischen Zauber, Gegenstände und Techniken als Teil ihrer Belohnung stoßen.

NSC: Dieser Abschnitt enthält Spielwerte für NSC-Angehörige der Organisation; meistens folgen auf vier Seiten mit rangniederen NSC drei Seiten mit besonderen Angehörigen der Führungsspitze. Die meisten Einträge der ersten Kategorie enthalten zwei NSC, die irgendwie miteinander verbunden sind.

Begegnungen: Die letzte Seite eines Kapitels führt mehrere Beispielbegegnungen mit den neuen NSC und potentiellen Verbündeten aus anderen Quellenbüchern auf. Jede Begegnung nennt den Gesamt-HG, eine Beschreibung der Begegnung und einen Kurzwerteblock für jeden beteiligten NSC samt Seitenverweis.

Arkane Gesellschaft

Ich weiß, dass ihr es nie verstehen werdet – und mir erst recht nie euren Segen gebt. Daher habe ich mich entschieden, es uns allen leicht zu machen. Ich verlasse euch; ich tausche den Schlamm und die Arbeit auf dem Bauernhof gegen die großartigen magischen Bibliotheken der arkanen Magie. Bitte folgt mir nicht und schickt auch niemanden, der mich zurückholen soll. Ich stehe fest zu meiner Entscheidung, mich diesen bekannten und ruhmreichen Zauberern anzuschließen. Ich weiß, ihr wolltet, dass ich den Hof eines Tages übernehme, aber mir ist im Leben sehr viel mehr bestimmt. Die Zauberkönigin selbst will mich als ihren Lehrling annehmen. Könnt ihr euch das vorstellen? Ich werde die Geheimnisse der arkanen Künste von einer mächtigsten und besten Zauberkundigen der Welt erlernen! Obwohl ihr früher immer Bedenken geäußert habt, wäre ich ein Narr, ein solch großzügiges Angebot abzulehnen. Seid unbesorgt – ich werde euch schreiben, sowie ich angekommen bin und mich eingelebt habe. Wenn ihr das nächste Mal von mir hört, Mutter und Vater, so werde ich auf dem Weg zu wahrer Größe sein, und dies werden wir nur Ihrer Eminenz zu verdanken haben!

— Ein Brief des Essorian Flachstal

Aufgrund ihres eisernen Arbeitsethos und ihrer ewigen gelehrsamen Bestrebungen neigen Zauberkundige von Natur aus dazu, Gilden und Gesellschaften zu bilden. Auf dem Papier präsentiert sich die Arkane Gesellschaft als elitäre, aber harmlose Organisation, die sich dem Studium der arkanen Künste widmet, magische Dienstleistungen, die Erschaffung magischer Gegenstände, das Herstellen von Schriftrollen und viele andere praktische Dienste für jene anbietet, welche willens sind, die nötigen Mittel aufzuwenden. Die Anführerin des Zirkels, die Eminente Zauberkönigin, verkündet, ihre Organisation widme sich der friedvollen Anwendung und Verbreitung der Magie.

Wenn man aber weiß, wen man fragen muss, kann man auch magische Dienstleistungen in Anspruch nehmen, die entweder unmoralisch oder gar wahrhaft böse sind, wie die Wiederbelebung von Leichen als untote Schrecken. Der Zirkel tauscht im Verborgenen mit dem Seuchenbrauer des Todeskultes (siehe Seite 230) nekromantische Geheimnisse und freundliche Botschaften aus, liefert aber auch Gruppen wie der Handelskarawane und den Ruchlosen Räubern (siehe Seite 126 und 174 zum passenden Preis arkane Unterstützung.

Der Zirkel hütet sogar noch finsterere Geheimnisse: Sie ist jedes Jahr für das Verschwinden von wenigstens einem Dutzend Jugendlicher verantwortlich, welche im Rahmen der finsteren Rituale der Eminenten Zauberkönigin und anderer Magie getötet werden, die einen Blutpreis erfordert. Da die Arkane Gesellschaft ihre Opfer unter Waisen, Obdachlosen und von daheim Fortgelaufenen sucht, wäre es schwer, wenn nicht gar unmöglich, deren Verschwinden zu den Zauberern zurückzuverfolgen. Zudem lassen sie keine Muster erkennen – es verstreichen unterschiedlich lange Zeiträume zwischen ihren Jagden und sie nutzt zudem Teleportationsmagie, um ihre Opfer fern ihres Hauptquartiers zu suchen. Und natürlich verfügt die Gesellschaft über arkane Verteidigungen gegen magische Nachforschungen, sollten solche jemals angestellt werden.

Wer versucht, der Gesellschaft bestimmte Missetaten nachzuweisen, hat damit zumeist keinen Erfolg. Beweise verschwinden, erweisen sich als Fälschungen oder als nicht aussagekräftig und Zeugen verschwinden oder widerrufen ihre Aussagen. Die Gesellschaft selbst behauptet, ihre Mitglieder wären Ziel solcher Anschuldigungen, da man ihnen den Erfolg neide. In Wahrheit aber nutzt die Gesellschaft ihre finanziellen Mittel, um ihre Angehörigen vor den Folgen ihrer Taten zu schützen, indem sie z.B. korrupte Stadtwachen und andere besticht – und ihre Ressourcen sind umfangreich. Die Mitglieder besitzen Schenken, Salons und Geschäfte für Zauberkomponenten in Ortschaften auf der ganzen Welt und unterstützen mehrere Magierschulen in kosmopolitischen Städten. Die Eminente Zauberkönigin und die anderen hochrangigen Mitglieder der Gruppierung spenden publikumsträchtig gemeinnützigen Einrichtungen, um die Gunst des Volkes zu erlangen. In den meisten Fällen hat dieses Vorgehen Erfolg, sodass die Bevölkerung die Zauberkönigin als edle Philanthropin und wohlwollende, wenn auch exzentrische arkane Matriarchin verehrt.

Die Eminente Zauberkönigin — ein Titel, den sich die Anführerin der Gesellschaft selbst verliehen hat, als ihre Gruppierung an Bekanntheit gewann – ist ebenso bemerkenswert, wie ihr Ehrentitel andeutet. Diese atemberaubend attraktive Frau liebt es, sich mit Schönheit zu umgeben und exquisite Kleidungsstücke mit edlen magischen Verbesserungen zu tragen. Hinter dieser Maske verbirgt sich eine mächtige und listige Hexenmeisterin voller Wut und Ambitionen. Und hinter ihren edlen Gewändern verhüllt sie eine furchtbare Wahrheit: Sie ist ein Leichnam, welcher die anderen geraubte Lebenskraft und Jugend nutzt, um sich in die Freuden des Lebens zu stürzen. Sieht man davon ab, dass sie bereits die Früchte der Arbeit ihrer Gruppe erntet, strebt sie an, eine Tages wirklich einen Thron zu besteigen und über ein Land verzauberter Sklaven zu herrschen. Ihre Intrigen sind durchdacht und wohl ausgeführt und ihre Organisation ist so mächtig, dass es scheint, als wäre es der Zauberkönigin vorherbestimmt, die von ihr begehrte Macht eines Tages auch zu erlangen.

Abenteueraufhänger

Die Arkane Gesellschaft ist ein ruchloser und gerissener Gegner. Anbei ein paar Ideen, wie du sie in deiner Kampagne nutzen könntest:

Seltsame Rektorin: Nach einem Streit mit einem mysteriösen Besucher verschwindet die Rektorin einer prestigeträchtigen, lokalen Zaubererschule für mehr als eine Woche. Dann kehrt sie plötzlich wieder auf ihren Posten zurück und erklärt, ein Notfall in der Familie hätte ihre Aufmerksamkeit gefordert. Allerdings verhält sie sich nun merkwürdig. Der Meister des Wissens der Schule befürchtet, sie könnte durch einen Betrüger ersetzt worden sein und sich tatsächlich in großer Gefahr befinden – er beauftragt die SC, die Wahrheit herauszufinden.

Thronbesteigung: Im Königreich herrscht Unzufriedenheit. Der königliche Hof wird als korrupt und inkompetent angesehen, unfähig dazu, sich mit der wachsenden magischen Bedrohung durch Untote auseinanderzusetzen. Die Arkane Gesellschaft ist im Reich hingegen sehr beliebt und tut nun, wozu die eigentlichen Machthaber offenbar nicht fähig sind – die Zauberer helfen den Notleidenden und stellen sich der Krise. Entsprechend hegen manche Kreise im Volk nun Umsturzpläne mit dem Ziel, die Eminente Zauberkönigin auf den Thron zu bringen. Spielercharaktere, welche treu zum König stehen – oder keinen Thronraub oder Bürgerkrieg wünschen – könnten sich daher mit der Arkanen Gesellschaft in einen Gesellschaftlichen Konflikt[ABR VIII] begeben und versuchen, die öffentliche Meinung zu manipulieren, die Wahrheit über die Arkane Gesellschaft zu enthüllen und die Umsturzbestrebungen so beenden, ohne relativ unschuldige Bürger zu töten.

Verfluchter Bürgermeister: Im Heimatort eines SC geschehen seltsame Dinge. Der hochgeschätzte – und normalerweise freundliche und gesellige – Bürgermeister spricht in der Öffentlichkeit hochgradigen Unsinn und wirkt zuweilen orientierungslos und verwirrt. Viele Bürger flüstern, er wäre verflucht, und manche geben der örtlichen Kräuterhexe die Schuld. Es wurde aber auch bemerkt, dass er sich seltsam zu verhalten begann, als eine Gruppe arkaner Gelehrter auf der Durchreise durch den Ort kam. Und natürlich gibt es noch andere Theorien. Der Zustand des Bürgermeisters verschlechtert sich jedoch. Der Stellvertretende Bürgermeister heuert die SC, damit sie herausfinden, was vor sich geht – und wer vielleicht aus der Situation einen Nutzen ziehen könnte.

Neue Regeln

Die folgenden Zauber und Okkulten Rituale stammen aus den Arsenalen und Archiven der Arkanen Gesellschaft. Viele wurden von der Eminenten Zauberkönigin oder dem Obersten Beschwörer entwickelt, um ihren Bedürfnissen und Launen zu dienen.

Zauber

Mit der Arkanen Gesellschaft verbändelte Zauberkundige haben die folgenden Zauber entwickelt, um die Ziele der bösen Organisation zu fördern. Sie ermöglichen der Gesellschaft, Zeugen zu diskreditieren oder aus dem Weg zu räumen und Untote effektiv an Orten zu verbergen, wo sie ansonsten nicht willkommen wären.

Amnesie

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 4, HXM/MAG 4, MED 3, MEN 4, MES 4
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du lässt das Ziel die meisten seiner Erinnerungen verlieren; seine Fertigkeiten, seine Vergangenheit und selbst sein Name verschwimmen zu etwas Rätselhaftem. Es kann zwar neue Erinnerungen abspeichern, aber kaum noch auf Erinnerungen aus der Zeit zurückgreifen, ehe es zum Ziel dieses Zaubers geworden ist. Das Ziel kann immer noch alle ihm bekannten Sprachen sprechen und lesen und auch grundlegende Tätigkeiten ausführen, verliert aber alle Klassenfähigkeiten, Talente und Fertigkeitsränge. Es behält seinen GAB, seinen KMB und seine KMV, seine Rettungswurfboni, Trefferwürfel, Trefferpunkte und Erfahrungspunkte. Sollte das Opfer später eine Klassenstufe erlangen, so erhält es die Fähigkeiten der 1. Stufe der fraglichen Klasse, selbst wenn es technisch eine höhere Stufe in dieser Klasse besäße (sich aber nicht daran erinnern kann).

Sollte die *Amnesie* mittels *Begrenzter Wunsch*, *Heilung*, *Psychische Chirurgie*, *Wunder* oder *Wunsch* geheilt werden, erlangt das Ziel seine vollständigen Klassenfähigkeiten entsprechend seiner Klassenstufe(n) zurück.

Anschein des Lebens, mächtiger

Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5, MED 4, MEN 5, MES 5, SPI 4
Reichweite Berührung
Ziel Ein berührter, williger Untoter
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Anschein des Lebens*[ABR IX], das untote Ziel hat aber keine TW-Obergrenze und die Illusion erzeugt zudem erforderliche Gerüche, Oberflächenstrukturen und Temperaturwahrnehmungen passend zum Aussehen. Solltest du das Ziel als lebende Version seiner selbst verkleiden, so unterliegen Kreaturen, die mit dem Ziel interagieren, einem Malus von -5 auf ihre Willenswürfe zum Anzweifeln der Illusion. Dieser Malus entfällt gegenüber einer Kreatur, sollte das Ziel diese angreifen.

Kleptomanisches Verlangen

Schule Verzauberung (Zwang) [Fluch, Geistesbeeinflussend, Sprachabhängig]; **Grad** BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2, PKM 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Goldmünze)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel Eine lebende Kreatur mit 7 TW oder weniger
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du verfluchst das Ziel mit unersättlicher Gier, sodass es versucht, einen Gegenstand von wenigstens 100 GM zu stehlen, den es erblickt, sobald es einen neuen Raum oder Bereich betritt. Sollte es in einem Raum oder Bereich mehrere Wertgegenstände erblicken, versucht es, jenen zu stehlen, den es als wertvoller erachtet. Dieser Zwang kann das Ziel tollkühn handeln lassen, selbst wenn es sonst die Vorsicht in Person ist, es geht aber kein klares Risiko ein, welches es zu Tode, schwer zu Schaden kommen oder erwischt zu werden lässt.

Sollte das Ziel während eines Kampfes einen Wertgegenstand am Leib des Gegners entdecken, muss es z.B. versuchen, mittels eines Kampfmanövers für Entwaffnen dem Gegner eine wertvolle Waffe abzunehmen, bzw. ihm mittels StehlenEXP einen Gegenstand entwenden. Nach diesem Versuch oder wenn das Ziel Schaden erleidet, verebbt der Zwang, bis die Gefahr des aktuellen Kampfes vorüber ist und das Ziel einen neuen Raum oder Bereich betritt. Ein betroffenes Ziel kann im Kampf ferner jede Runde einen Rettungswurf ablegen, um den Drang zum Stehlen zu widerstehen, bis die Gefahr endet und das Ziel einen neuen Raum betritt.

Begrenzter Wunsch, *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* können diesen Effekt vorzeitig beenden. *Magie bannen* wirkt gegen diesen Zauber nicht.

Okkulte Rituale

Die folgenden Rituale sind für den Fortbestand der Arkanen Gesellschaft lebenswichtig – wer mehr über sie erfährt, könnte imstande sein, einige der größten Geheimnisse der Gruppierung zu enthüllen.

Blüte der Jugend

Schule Nekromantie [Böse]; **Grad** 7
Zeitaufwand 7 Stunden
Komponenten V, G, M (ein faustgroßer Onyx im Wert von wenigstens 5.000 GM, eine Kreatur pro Stufe des Ritualleiters, welcher jünger als ein Erwachsener und von derselben Volkszugehörigkeit wie der Ritualleiter ist), RT (siehe Text)
Fertigkeitswürfe Heilkunde, SG 33, 1 Erfolg; Verkleiden, SG 33, 2 Erfolge; Wissen (Arkanes), SG 33, 4 Erfolge
Reichweite Ritualleiter
Wirkungsdauer 1 Monat / Charakterstufe des Ritualleiters; siehe Text
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Rückstoß Gelingt das Ritual, dann verliert der Ritualleiter für 24 Stunden alle Erinnerungen, die er seit seiner Jugend aufgebaut hat. Die übrigen Ritualteilnehmer versterben.
Fehlschlag Der Ritualleiter erleidet auf seinen höchsten Attributswert für 1 Woche Schaden in Höhe des Attributsmodifikators dieses Attributswertes; dieser Schaden kann durch keinen Effekt vereitelt, unterdrückt oder verringert werden. Solange dieser Attributsschaden besteht, erhalten

alle Kreaturen einen Bonus von +5 auf Willenswürfe zum Anzweifeln aller Illusionen, die auf dem Ritualleiter liegen oder diesen betreffen. Ferner kann der Ritualleiter dieses Ritual erst wieder versuchen, wenn der Attributsschaden nicht mehr besteht.

EFFEKT

Der Ritualleiter muss die übrigen Ritualteilnehmer in einem Kreis mit maximal 3 m Radius um sich versammeln und sie für die Dauer des Rituals fesseln; sie nehmen an dem Ritual zwar nur als Opfer teil, zählen aber zur Bestimmung der Fertigkeitsboni des Ritualleiters als Ritualteilnehmer.

Zu Beginn des Rituals steht der Ritualleiter in der Mitte des Kreises seiner Opfer und stimmt einen Sprechgesang an, während er den Onyx in die Höhe hält. Die von ihm ausgehenden bösen Energien entziehen den Opfern langsam ihr Blut - dieses fließt aus Augen, Ohren, Mündern und Nasen und dann in gerader Linie zum Onyx des Ritualleiters, von wo es über den Ritualleiter selbst strömt. Am Ende des Rituals ist der ganze Leib des Ritualleiters von einer verhüllenden Schale aus zähem, tropfendem Blut bedeckt.

Sofern das Ritual erfolgreich verläuft, verhärtet sich das Blut und platzt dann wie ein Kokon auf. Der Leib des Ritualleiters ist nun jugendlich und attraktiv, egal wie alt er in Wahrheit ist – er scheint sich auf dem strahlenden Höhepunkt seiner Schönheit zu befinden. Seine Haut wirkt straff und gesund, seine Augen sind hell und klar und funkeln wie Edelsteine und seine Stimme klingt melodisch.

Sollte der Ritualleiter ein Untoter sein, so nimmt er für die Wirkungsdauer des Rituals wieder seine alte Kreaturenart (aus der Zeit vor seinem Tod) an; sofern nötig wird sein effektiver Konstitutionswert seinem Charismawert entsprechend behandelt. Er zählt als lebende Kreatur seiner alten Kreaturenart, behält aber die Immunitäten eines Untoten und alle besonderen Fähigkeiten der Art Untoter, die er eigentlich ist, außer diese hängen von einer untoten Erscheinung oder körperlichen Merkmalen ab, welche sein junger, lebender Leib nicht besitzt (z.B. verliert er Schreckliche Erscheinung oder Klauenangriffe, die er als Untoter erhalten hat, behält aber die Lähmende Berührung eines Leichnams).

Ein körperloser Ritualleiter besitzt keinen Leib und kann daher dieses Ritual nicht nutzen, dasselbe gilt für nichtuntote Kreaturen, welche nicht altern, z.B. Konstrukte.

Der Ritualleiter erhält einen Kompetenzbonus von +5 auf charismabasierende Fertigkeitswürfe mit Ausnahme von Magischen Gegenstand benutzen. Nutzt er eine Illusion oder ähnlichen Effekt, um als jemand oder etwas anderes zu erscheinen (z.B. *Anschein des Lebens*[ABR IX], *Mächtiger Anschein des Lebens*[*], *Selbstverkleidung* oder *Schleier*, aber nicht *Spiegelbilder*, *Standort vortäuschen* oder *Unsichtbarkeit*), so erleiden andere Kreaturen einen Malus von -10 auf Rettungswürfe zum Anzweifeln und Zauber der Schule der Erkenntnismagie, mit denen man normalerweise solche Illusionen durchschauen würde (z.B. *Wahrer Blick*), scheitern bei diesen Illusionen. Sollte die Illusion, welche das Aussehen des Ritualleiters verändert, bei Misslingen des Rettungswurfes zum Anzweifeln bei der fraglichen Kreatur einen negativen Effekt hervorrufen, so kommt der Malus nicht zur Anwendung.

UNERMÜDLICHE WACHSAMKEIT

Schule Beschwörungs- (Teleportation) und Erkenntnismagie; **Grad** 8
Zeitaufwand 80 Minuten
Komponenten V, G, M (ein Goldfaden pro Ritualteilnehmer im Wert von jeweils 1.000 GM), F (eine Puppe aus Goldfäden und Edelsteinen im Wert von wenigstens 25.000 GM), RT (4-8)
Fertigkeitswürfe Motiv erkennen, SG 33, 2 Erfolge; Wahrnehmung, SG 33, 3 Erfolge; Wissen (Lokales) SG 33, 3 Erfolge
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Charakterstufe des Ritualleiters)
Ziel Alle Ritualteilnehmer
Wirkungsdauer 1 Tag / Charakterstufe des Ritualleiters
Rettungswurf Keiner (harmlos); **Zauberresistenz** Nein
Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erleiden 6W6 Schaden, 1 temporäre Negative Stufe und den Zustand Entkräftet.
Fehlschlag Alle Ritualteilnehmer erhalten 1 permanente Negative Stufe.

EFFEKT

Zu Beginn des Rituals hält jeder Ritualteilnehmer ein Ende deines goldenen Fadens, wobei das andere an der Puppe befestigt ist. Die Ritualteilnehmer strecken einander die Arme entgegen und stimmen einen Sprechgesang an, bei dem sie rhythmisch ihre gemeinsamen Werte erklären (oft wiederholen Kult- oder Gildenangehörige hierbei ihre Mitgliedsschwüre). Der Ritualleiter bindet die Puppe mit seinem Goldfaden an sein Handgelenk. Dann berührt er reihum die Stirn jedes Ritualteilnehmers mit der Fokuspuppe. Im Gegensatz zu normalen okkulten Ritualen erhöhen mehr als vier Ritualteilnehmer den Bonus auf die erforderlichen Fertigkeitswürfe nicht.

Bei erfolgreicher Vollendung des Rituals reißen die Goldfäden. Eine Hälfe jedes Fadens verschmilzt mit der Fokuspuppe, die andere mit dem jeweiligen Ritualteilnehmer. Die Puppe kann für die Wirkungsdauer des Rituals nicht erneut als Fokuspuppe genutzt werden. Jeder Ritualteilnehmer erhält die Effekte von *Zustand* hinsichtlich aller anderen Ritualteilnehmer. Wenn ein Ritualteilnehmer verwundet wird oder den Zustand Bewusstlos (normaler Schlaf ausgenommen), Vergiftet oder Sterbend erhält, können andere Ritualteilnehmer als Freie Aktion *Mächtiges Teleportieren* einsetzen, um zu ihm zu gelangen, sofern sie sich auf derselben Ebene aufhalten. Sollten sie dabei in eine Kampfhandlung hinein teleportieren, würfeln sie ihre Initiative und handeln entsprechend in der nächsten Runde, außer sie besitzen Gründe, sich schon eher ins Getümmel stürzen zu können (z.B. weil sie auf den Ziel-Ritualteilnehmer *Ausspähen* gewirkt haben). Ein Ritualteilnehmer kann auf diese Weise ein Mal am Tag *Mächtiges Teleportieren* einsetzen.

Korrupter Schreiber

Diese Zauberkundigen dienen der Arkanen Gesellschaft meistens als Gelehrte und Schreiber. Sie schreiben alle möglichen Einzelheiten nieder, welche der Gesellschaft zum Erreichen ihrer Ziele dienlich sein könnten, und verbergen ihre Missetaten vor der Öffentlichkeit.

KORRUPTER SCHREIBER **HG 8**

EP 4.800

Halb-Orkischer Magier (Seher, Vorhersehung[EXP]) 9

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)

INI +14; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 84 (9W6+50)

REF +8, **WIL** +12, **ZÄH** +10

Verteidigungsfähigkeiten Heilige Tätowierung[EXP]

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4/19–20)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 9; Konzentration +13)

5. — *Ausspähende Augen*, *Teleportieren*, *Überlandflug*
4. — *Ausspähen* (2x; SG 20), *Kreatur aufspüren*, *Unverwüstliche Sphäre*
3. — *Gasförmige Gestalt*, *Geschichte des Blutes*[EXP] (SG 19), *Hellhören/Hellsehen*, *Sturzflut*[EXP], *Unauffindbarkeit*
2. — *Falsches Leben*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Geteilte Erinnerung*[ABR] (SG 18), *Lehren des Blutes*[ABR], *Sprache weitergeben*[EXP] (SG 17), *Unsichtbares sehen*
1. — *Gefahrensinn*[ABR], *Geheimtüren entdecken*, *Magierrüstung*, *Schild*, *Sprachen verstehen*, *Sprühende Farben* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*

Verbotene Schulen Illusion, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Korrupte Schreiber wirkt jeden Tag *Falsches Leben*, *Magierrüstung* und *Überlandflug*. Vor einem Kampf wirkt er zudem *Schild* und *Unsichtbares sehen*.

Im Kampf Der Korrupter Schreiber nutzt in der Regel *Teleportieren*, um während der Überraschungsrunde zu fliehen; oftmals kommen seine Angreifer nicht zum Handeln, dabei nimmt er belastende Dokumente mit. Er geht nur dann in den Kampf, wenn es absolut nötig ist. Dann setzt er bevorzugt Zauber wie *Unverwüstliche Sphäre* ein, um seine Gegner zu trennen und seine Verbündeten zu unterstützen.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber und seinen Skorpion in Armesreichweite verfügt der Korrupte Schreiber über folgende Spielwerte: **INI** +10; **Sinne** kein *Unsichtbares sehen*; **RK** 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 10; **TP** 70 (9W6+36); **Bewegungsrate** keine Bewegungsrate für Fliegen; **Fertigkeiten** Fliegen +8, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +10.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 20, **WE** 12, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 16

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Erkenntnismagie)

Fertigkeiten Einschüchtern +1, Fliegen +18, Magischen Gegenstand benutzen +8, Motiv erkennen +12, Sprachenkunde +12, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Lokales) +17, Zauberkunde +17; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Halblingisch, Infernalisch, Orkisch, Riesisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Vertrauter, Grünstachelskorpion[ABR]), Orkblut, Vorgewarnt, Vorsehung (7/Tag), Wahrsagung (9 Runden/Tag)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Ausdauer des Ochsen*, *Schriftrolle: Ausspähung entdecken*, *Schwächeres Metamagisches Zepter* (Zauber ausdehnen);

Sonstige Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*, 173 GM

Korrupte Schreiber dienen der Arkanen Gesellschaft, indem sie Informationen sammeln und lagern. In der Regel geht es dabei um arkane Rituale und Artefakte, welche den Gesellschaftsangehörigen von Nutzen sind, allerdings stellen sie auf Anfrage der Führungsspitze auch geheime Dossiers über Mitglieder zusammen, um dafür zu sorgen, dass jeder, der aus der Reihe tanzt, rasch wieder ins Glied zurückgeführt wird. Korrupte Schreiber hassen es, Wissen zu vernichten, selbst wenn ihre Anführer darauf bestehen, die Geschichte zu verändern oder Beweise zu vernichten; daher könnten sie insgeheim Abschriften anfertigen, um ihre Obsession nach Vollständigkeit zu befriedigen. Die meisten von ihnen befinden sich eigentlich im Ruhestand oder sind diesem nahe, sodass sie Konfrontationen lieber kräftigeren oder kriegerischeren Kollegen überlassen, doch selbst der ängstlichste Schreiber mag in Zorn verfallen, sollte sein Lebenswerk bedroht werden.

Korrupte Schreiber dienen nur selten als richtige Spione, vielmehr sind sie diejenigen, denen Spione Bericht erstatten und die sodann für die Führungsspitze Dossiers erstellen. Sie behaupten zwar, lediglich Informationen zu organisieren, beeinflussen die Aktivitäten der Gesellschaft aber mit ihren persönlichen Interessen und seltsame Präferenzen oft stärker als die Launen der offiziellen Anführer.

Bösartiger Redner

Bösartige Redner unterstützen ihre kampfstärkeren Gefährten.

BÖSARTIGER REDNER **HG 10**

EP 9.600

Menschlicher Barde 11

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; **Sinne** Blindsicht 12 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung,)

TP 86 (11W8+33)

REF +15, **WIL** +11, **ZÄH** +9; +1 gegen Furcht, +4 gegen Bardenauftritt, sprachenabhängige und Schalleffekte

Verteidigungsfähigkeiten *Spiegelbilder*

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +9 (1W6+1)

Fernkampf *Kurzbogen +3*, +16/+11 (1W6+5) oder *Kurzbogen +3*, +14/+14/+10 (1W6+5)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 28 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 19], Faszinieren [SG 19], Klagelied, Lied der Größe, Lied des Erfolges +4, Lied des Mutes +3)

Bekannte Bardenzauber (ZS 11; Konzentration +15)

4. (3/Tag) — *Echolot*[ABR], *Erinnerung verändern* (SG 18), *Heroischer Ausklang*[EXP]
3. (4/Tag) — *Arkaner Gleichklang*[EXP], *Feste Hoffnung, Hast*, *Redegewandtheit*
2. (5/Tag) — *Beherzte Inspiration*[EXP], *Glitzerstaub* (SG 16), *Heldenmut*, *Spiegelbilder*, *Stille* (SG 16)
1. (6/Tag) — *Rascher Rückzug*, *Rettender Ausklang*[EXP], *Schmieren* (SG 15), *Sprache weitergeben*[EXP], *Unschuld*[EXP], *Verschwinden*[EXP]
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Licht*, *Magie entdecken*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Bösartige Rednerin streicht ihr *Öl: Mächtige Magische Waffe* auf den Bogen und wirkt *Echolot*, *Feste Hoffnung*, *Rascher Rückzug*, *Redegewandtheit* und *Spiegelbilder*.

Im Kampf Die Bösartige Rednerin beginnt sofort mit Lied des Mutes und wirkt je nach Zusammensetzung ihrer Gruppe *Arkaner Gleichklang* oder *Hast*. In den folgenden Runden führt sie entweder einen Vollen Angriff mit ihrem Bogen und Arkanem Schlag aus oder nutzt *Heroischer Ausklang*, um einem anderen Zauberkundigen einen weiteren Zauber zu ermöglichen. Dann nimmt sie ihren Bardenauftritt wieder auf.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber, das Öl und Lied des Mutes verfügt der Bösartige Redner über folgende Spielwerte: **Sinne** Keine Blindsicht; **REF** +13, **WIL** +9, **ZÄH** +7; kein +1 gegen Furcht; **Verteidigungsfähigkeiten** Nein *Spiegelbilder*; **Bewegungsrate** 9 m; **Nahkampf** Kampfstab [Meisterarbeit] +7 (1W6–1); **Fernkampf** *Kurzbogen +1*, +12/+7 (1W6); **Fertigkeiten** alle 2 niedriger, Auftreten (Schauspielkunst) +18.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 18

GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 21

Talente Arkaner Schlag, Kernschuss, Mehrfachschuss, Nachwirkende Darbietung[EXP], Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +20, Auftreten (Schauspielkunst) +20 (Lügen +40), Auftreten (Tanzen) +20, Einschüchtern +20, Magischen Gegenstand benutzen +20, Wahrnehmung +16, Wissen (Lokales) +22, Zauberkunde +17

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +5, Gelehrter 2/Tag, Tausendsassa, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schauspielkunst, Tanzen)

Kampfausrüstung *Öl: Mächtige Magische Waffe* (ZS 12), *Zauberstab: Person verkleinern* (9 Ladungen), *Zauberstab: Schild* (4 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, Kampfstab [Meisterarbeit], *Kurzbogen +1* mit 20 Pfeilen, *Mithralkettenhemd +1*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, 52 GM

Bösartige Redner verbreiten die Kunde von den guten Taten der Arkanen Gesellschaft und sorgen dafür, dass der Anschein erhalten bleibt, es handle sich um eine wohltätige Organisation.

Zaubermeister

Zaubermeister kümmern sich als führende Bürokraten der Arkanen Gesellschaft und Meister der Klingen um die Alltagsangelegenheiten der Organisation.

ZAUBERMEISTER **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Kampfmagus[ABR] 12
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 Ablenkung, +1 GE, +5 Natürlich, +7 Rüstung, +4 Schild)
TP 117 (12W8+60)
REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +13
SR 10/Adamant (120 TP)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Rapier +2*, +16/+11 (1W6+8/15–20)
Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (+3, 10 Punkte), Verbesserter Kampfzauberei, Verbesserter Zauberrückruf, Kampfmagusarkana (Arkane Genauigkeit[ABR], Direkte Berührung[ABR], Kritischer Schlag[ABR], Eiliger Angriff[ABR]), Zauberschlag
Kampfmagus Vorbereitete Zauber (ZS 12; Konzentration +16)
4. — *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Monstergestalt II*[ABR], *Steinhaut*, *Zaubereffekt rauben*[ABR]
3. — *Energiefaust*[ABR] (SG 17), *Entkräftender Strahl* (SG 17), *Fliegen*, *Magie bannen*, *Vampirgriff*
2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Kalter Hauch*[ABR], verschärfter *Schockgriff* (2x), *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Erfrierung*[ABR], *Kalte Hand* (SG 15), *Schild*, *Zersetzender Hauch*[ABR], *Zielsicherer Schlag* (2x)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Zaubermeisterin wirkt *Steinhaut* und trinkt einen *Trank: Rindenhaut*, dann wirkt sie *Ausdauer des Ochsen* und *Schild*.
Im Kampf Die Zaubermeisterin aktiviert sofort ihren Arkanen Vorrat und nutzt um anzugreifen Kampfzauber, während sie Zauber wie *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Monstergestalt II* und *Spiegelbilder* wirkt, um Gegner zu frustrieren.
Grundspielwerte Ohne Zauber und Trank verfügt die Zaubermeisterin über folgende Spielwerte: **RK** 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18; **TP** 105 (12W8+48); **ZÄH** +11; **SR** keine SR.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 17, **IN** 18, **WE** 8, **CH** 10
GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 25
Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbesserter Kritischer Treffer (Rapier), Verschärfter Zauber[EXP], Waffenfokus (Rapier), Waffenspezialisierung (Rapier)
Fertigkeiten Bluffen +6, Diplomatie +6, Einschüchtern +15, Magischen Gegenstand benutzen +15, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes, Die Ebenen) +19, Zauberkunde +19
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Kämpferausbildung, Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, Wissensvorrat
Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* (ZS 12);
Sonstige Ausrüstung *Brustplatte +1*, *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Rapier +2*, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, 135 GM

Zaubermeister stehen den gemeinen Angehörigen der Arkanen Gesellschaft vor und fungieren als Rekrutierungsoffiziere, die zudem künftige Mitglieder in von der Gesellschaft finanziell unterstützten Zauberschulen unterbringen. Da sie das Gesicht der Arkanen Gesellschaft präsentieren, treten sie freundlich und gewandt auf. Hinter dieser Fassade verbirgt sich aber eine eiserne Faust, mit welcher sie dickköpfige junge Zauberkundige unter Kontrolle halten – insbesondere jene aus Adelsfamilien oder Zaubererfamilien. Ein Zaubermeister gibt sich nicht gern mit Narren ab …

Erster Berater

Die Erste Beraterin ist die Späherin, Spionin und Vertraute der Eminenten Zauberkönigin; die meisten Leute sind ihr egal, aber sie umsorgt und verhätschelt ihren Fledermausvertrauten.

Erste Beraterin **HG 12**

EP 19.200

Halbling-Hexe[EXP] 13

NB Kleiner Humanoider (Halbling)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +1 Größe, +1 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 115 (13W6+67)

REF +9, **WIL** +10, **ZÄH** +9; +2 gegen Furcht

SR 10/Adamant (70 TP)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m; Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Knüppel [Meisterarbeit] +7/+2 (1W4–1)

Besondere Angriffe Hexereien (Bestienblick[ABR], Eisgruft[ABR], Hexenflug[EXP], Hexenblick[EXP], Kichern[EXP], Narbe[ABR], Schlummer[EXP], Tiersprache[ABR], Unglück[EXP])

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 13; Konzentration +19)

7. — *Mächtiges Teleportieren*
6. — *Mächtiger Heldenmut*, *Mächtige Magie bannen*, *Wahrer Blick*
5. — *Ersticken*[EXP] (SG 21), *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Schwachsinn* (SG 21), *Verzauberung brechen*
4. — *Ausspähung entdecken*, *Erkenntnismagie*, *Lügen erkennen* (SG 20), *Monster bezaubern* (SG 20), *Todesschutz*
3. — *Fliegen*, *Fluch* (SG 19), *Geschichte des Blutes*[EXP] (SG 19), *Hellhören/Hellsehen*, *Magie bannen*
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Falsches Leben*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Geteilte Erinnerung*[ABR], *Schwarm ausspeien*[EXP], *Vorahnung*
1. — *Befehl* (SG 17), *Hypnose* (SG 17), *Schlechtes Omen*[EXP] (3x), *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Botschaft*, *Licht*, *Magie entdecken*

Schutzherr Vorzeichen[ABR]

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Hexe trinkt einen *Trank: Magierrüstung*, aktiviert ihre Hexerei Hexenflug und ihren *Zauberstab: Steinhaut* und hält ihre Fledermaus in der Nähe in Sicherheit.

Im Kampf Diese Beraterin meidet den Kampf oder flieht aus ihm, wenn es möglich ist. Wenn sie kämpfen muss, wirkt sie *Mächtiger Heldenmut* auf sich oder einen Verbündeten.

Grundspielwerte Ohne Tränke, Hexerei oder Vertrauten in der Nähe verfügt der Erste Berater über folgende Spielwerte: **RK** 16, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13; **TP** 100 (13W6+52); **SR** Keine SR; **Bewegungsrate** Keine Bewegungsrate für Fliegen; **Fertigkeiten** Fliegen +19, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +14.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 22, **WE** 8, **CH** 14

GAB +6; **KMB** +4; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Ausweichen, Fluchhexerei[ABR], Verstärkte Hexerei (*Handbuch: Neue Helden*), Verzweigte Hexerei[ABR], Zusätzliche Hexerei[EXP] (2x)

Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +0), Fliegen +29, Heimlichkeit +19, Klettern +1, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +22, Wissen (Lokales) +19, Wissen (Natur) +16, Zauberkunde +22; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Hexenvertrauter (Fledermaus)

Kampfausrüstung *Trank: Verschwimmen*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Vor Untoten verstecken*, *Trank: Magierrüstung*, *Zauberstab: Steinhaut* (3 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Knüppel [Meisterarbeit], *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Resistenzumhang +2*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, *Schutzring +1*, 200 GM

Die Erste Beraterin ist die Seherin, der die Zauberkönigin am meisten vertraut. Sie meidet Kampfeinsätze und zieht es vor, hinter den Kulissen die Fäden zu ziehen und die Einzelheiten ihrer umfangreichen, auf höchste Ebenen abzielenden Vorhaben zu planen. Die Hexe interagiert ungern mit anderen als der Zauberkönigin und weigert sich, jemanden zu treffen, der nicht der Arkanen Gesellschaft angehört. Nichtzauberkundige sind ihrer Zeit nicht wert und Zauberkundige, die sich bisher nicht der Gesellschaft angeschlossen haben, sind eh hoffnungslose Fälle. Wenn die Erste Beraterin an Zusammenkünften teilnehmen muss, verbringt sie die Zeit meistens damit, ihrem Vertrauten zuzuflüstern.

Oberster Verzauberer

Der Oberster Verzauberer verdreht die Gedanken anderer, um sie dann als Spielzeug zu missbrauchen.

OBERSTER VERZAUBERER **HG 12**

EP 19.200
Halb-Elfischer Magier (Verzauberer) 13
CB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +23
Aura Verzweiflung (9 m, 13 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +2 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 128 (13W6+80)
REF +10, **WIL** +12, **ZÄH** +11; +2 gegen Verzauberungen
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** *Notfall* (*Dimensionstür*), *Windschild*[ABR]

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 12 m (gut)
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +8/+3 (1W4–1/19–20)
Zauberähnliche Arkane Schulenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +20)
9/Tag — Hauch der Benommenheit
Vorbereitete Magierzauber (ZS 13; Konzentration +20)
7. — schnelle *Einflüsterung* (SG 22), *Mächtiges Teleportieren*, *Wellen der Ekstase*[ABR] (SG 26)
6. — *Geas/Auftrag*, *Massen-Einflüsterung* (SG 25), *Traumumhang*[EXP] (SG 25), *Zwanghafter Neid*[ABR] (SG 25)
5. — *Fluch des Ekels*[ABR] (SG 24), *Person beherrschen* (SG 24), *Schwachsinn* (SG 24), *Überlandflug*, *Windschild*[ABR]
4. — *Amnesie*[*] (SG 23), *Bösartigkeit*[ABR] (SG 23), *Entkräftung*, *Monster bezaubern* (SG 23), *Überwältigende Trauer*[ABR] (SG 23), *Verwirrung* (SG 23)
3. — *Einflüsterung* (2x; SG 22), *Hast*, *Heldenmut*, *Person festhalten* (SG 22), *Tiefschlaf* (SG 22), *Vernarrtheit*[ABR] (SG 22)
2. — *Energien widerstehen*, *Falsches Leben*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 21), *Hauch des Stumpfsinns*, *Kleptomanisches Verlangen*[*] (SG 21), *Unsichtbarkeit*, *Verlangen*[ABR] (SG 21)
1. — *Alarm*, *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 20), *Magierrüstung*, *Person bezaubern* (SG 20), *Schild*, *Selbstüberschätzung*[ABR] (SG 20)
0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 19), *Licht*, *Magie entdecken*, *Öffnen/Schließen*
Verbotene Schulen Beschwörungsmagie, Hervorrufungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Oberste Verzauberer hat bereits *Notfall* gewirkt, um im Falle eines Angriffs *Dimensionstür* zu nutzen. Er wirkt *Falsches Leben*, *Heldenmut*, *Magierrüstung*, *Schild*, *Überlandflug* und *Windschild*.
Im Kampf Der Oberste Verzauberer wirkt zumeist Zauber wie *Massen-Einflüsterung*, *Person beherrschen* und *Zwanghafter Neid.*
Grundspielwerte Ohne seine Zauber verfügt der Oberste Verzauberer über folgende Spielwerte: **RK** 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13; **TP** 87 (13W6+39); **REF** + 8, **WIL** +10, **ZÄH** +7; **Fertigkeiten** alle 2 niedriger, Fliegen +11.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 17, **IN** 24, **WE** 10, **CH** 12
GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 18
Talente Abhärtung, Durchschlagende Zauber, Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Im Kampf zaubern, Mächtige Durchschlagende Zauber, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verbotene Forschungen[ABR] (Beschwörungsmagie), Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Bluffen +20, Diplomatie +20, Einschüchtern +7, Fliegen +23, Heimlichkeit +16, Magischen Gegenstand benutzen +16, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +23, Wissen (Arkanes, Lokales) +25, Zauberkunde +25; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung *(Amulett der Natürlichen Rüstung +2)*, Elfenblut, Bezauberndes Lächeln
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Ausdauer des Ochsen*, *Schriftrolle: Fliegen*, *Schwächeres Metamagisches Zauberzepter* (Hartnäckiger Zauber)[EXP], *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, Dolch [Meisterarbeit], Figur für *Notfall*, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, 73 GM

Oberster Beschwörer

Der Oberste Beschwörer versorgt die Gesellschaft mit extraplanaren Dienern, darunter eine Marilith, mit welcher er eine gefährliche Beziehung unterhält. Die Marilith hat ihm die Unheilige Gabe einer Sukkubus-Dienerin verschafft, um seine Verbindungen zur Zauberkönigin zu unterminieren.

OBERSTER BESCHWÖRER **HG 14**

EP 38.400

Menschlicher Magier (Beschwörer, Teleportation[EXP]) 15

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +10; **Sinne** Rundumsicht, Dunkelsicht 18 m, *Wahrer Blick*, Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +2 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 171 (15W6+116)

REF +15, **WIL** +18, **ZÄH** +17; +4 gegen Geistesbeeinflussung

Verteidigungsfähigkeiten *Bewegungsfreiheit*, *Fluch*, *Notfall* (*Teleportieren*), *Todesschutz*, *Windschild*; **Immunitäten** *Dimensionsanker*, Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +11/+6 (1W4–1/19–20)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 15; Konzentration +23)

8. — *Gedankenleere*, *Irrgarten*, *Moment der Eingebung*
7. — *Mächtiges Teleportieren*, *Monster herbeizaubern VII* (2x), *Projiziertes Ebenbild*
6. — *Fluch*[EXP], *Mächtiger Heldenmut*, *Mächtige Magie bannen*, *Wahrer Blick*, schnelle benommenmachende *Wasserkugel*[EXP] (SG 24)
5. — *Magisches Geschoss* (SG 23), *Monster herbeizaubern V* (2x), *Überlandflug*, benommenmachende hartnäckige *Wasserkugel*[EXP] (SG 24), *Windschild*
4. — *Dimensionstür*, *Dimensionsanker*, *Entkräftung*, *Mächtiges Falsches Leben*[ABR], *Monster herbeizaubern IV*, *Telekinetischer Sturmangriff*[ABR II]
3. — *Fliegen*, *Hast*, *Heldenmut*, *Sphäre der Unsichtbarkeit*, *Stinkende Wolke* (SG 23), *Tageslicht*, *Zahllose Augen*[ABR]
2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Dunkelsicht*, *Energien widerstehen*, *Glitzerstaub* (SG 22), *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*, *Untote befehligen* (SG 20)
1. — *Magierrüstung*, *Schild*, *Schmieren*, *Schutz vor Bösem*, *Schutz vor Gutem*, *Sprachen verstehen*, *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

Verbotene Schulen Hervorrufungsmagie, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf An einem früheren Tag hat der Oberste Beschwörer einen *Notfall* erstellt, um bei einem Angriff mittels *Teleportieren* zu einem sicheren Unterschlupf zu kommen. Er wirkt *Ausdauer des Ochsen*, *Dunkelsicht*, *Fluch*, *Gedankenleere*, *Mächtiger Heldenmut*, *Mächtiges Falsches Leben*, *Magierrüstung*, *Moment der Eingebung*, *Schild*, *Überlandflug*, *Wahrer Blick*, *Windschild*, *Zahllose Augen* und nutzt seine *Schriftrollen: Bewegungsfreiheit*, *Immunität gegen Zauber* (*Dimensionsanker*) und *Todesschutz*.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 15, **KO** 18, **IN** 26, **WE** 12, **CH** 10

GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 19

Talente Benommenmachender Zauber[EXP], Dimensionale Beweglichkeit[ABR II], Hartnäckiger Zauber[EXP], Mächtiger Zauberfokus (Beschwörungsmagie), Schnell zaubern, Schriftrolle anfertigen, Überragendes Herbeizaubern[ABR], Verbesserte Initiative, Verbotene Forschungen[ABR] (Nekromantie), Verstärkte Herbeizauberung, Wahrer Name[ABR] (Marilith), Zauberfokus (Beschwörungsmagie), Zauberperfektionierung[EXP] (*Wasserkugel*)

Fertigkeiten Bluffen +22, Diplomatie +22, Einschüchtern +21, Fliegen +20, Magischen Gegenstand benutzen +22, Motiv erkennen +20, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes, Geschichte, Die Ebenen) +27, Zauberkunde +27

Sprachen Abyssisch, Aqual, Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Terral

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Vertrauter, Compsognathus), Dimensionssprung[EXP] (11/Tag, 10,50 m)

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Bewegungsfreiheit*, *Schriftrolle: Immunität gegen Zauber*, *Schriftrolle: Todesschutz*, *Schwächeres Zauberzepter* (Weitreichend)[EXP]; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Dolch [Meisterarbeit], Figur für *Notfall*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Resistenzumhang +4*, *Schutzring +1*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, *Überzeugungsstirnreif*, 282 GM

Die Eminente Zauberkönigin

Die freundliche Eminente Zauberkönigin ist in Wahrheit ein getarnter Leichnam.

DIE EMINENTE ZAUBERKÖNIGIN **HG 14**

EP 38.400

Menschlicher Leichnam-Hexenmeister 12 (*MHB,* S. 168)

NB Mittelgroßer Untoter (Humanoider, Mensch)

INI +11; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

Aura Furcht (SG 25)

VERTEIDIGUNG

RK 34, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 31 (+5 Ablenkung, +3 GE, +8 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 167 (12W6+123)

REF +14, **WIL** +17, **ZÄH** +18; +4 gegen Fokussierte Energie

Immunitäten wie Untote, Elektrizität, Gestaltwandel, Kälte; **SR** 15/Magie- und Wuchtschaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr, *Bewegungsfreiheit*, *Notfall* (*Magie bannen*), *Spiegelbilder*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 12 m (gut)

Nahkampf *Adamantdolch des Duells*EXP *+1*, +7/+2 (1W4/19–20) oder Berührung +5 (1W8+6 Negative Energie plus Lähmende Berührung)

Besondere Angriffe Lähmende Berührung (SG 25)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 12; Konzentration +21)

6. (4/Tag) — *Eisschlag*ABR (SG 25)
5. (7/Tag) — *Mächtiger Anschein des Lebens**, *Teleportieren*, *Überlandflug*
4. (8/Tag) — *Amnesie** (SG 23), *Dimensionstür*, *Entkräftung*, *Tödliches Phantom* (SG 25)
3. (8/Tag) — *Einflüsterung* (SG 22), *Feuerball* (SG 22), *Mächtiges Trugbild* (SG 24), *Magie bannen*, *Verlangsamen* (SG 22)
2. (8/Tag) — *Energien widerstehen*, *Glitzerstaub* (SG 21), *Sengender Strahl*, *Spiegelbilder*, *Spuknebel*ABR (SG 23), *Unsichtbarkeit*
1. (9/Tag) — *Identifizieren*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Schild*, *Schutz vor Gutem*, *Sprühende Farben* (SG 22)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Aufblitzen* (SG 19), *Ausbluten* (SG 19), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 21), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Öffnen/Schließen* (SG 16)

Blutlinie Arkane Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Zauberkönigin hat ihr Ritual *Blüte der Jugend* aktiv und einen *Notfall* mittels ihres *Gedächtnisgewandes* erstellt, um *Magie bannen* zu wirken. Sie wirkt *Magierrüstung*, *Schild*, *Spiegelbilder* und *Überlandflug.*

Im Kampf Die Eminente Zauberkönigin versucht, Gegner mit *Eisschlag*ABR auszuschalten oder nutzt schnelle Zauber, um zwei Zauber pro Runde zu wirken.

Grundspielwerte Ohne ihre Zauber verfügt die Zauberkönigin über folgende Spielwerte: **RK** 26, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 23; **TP** 152 (12W6+108); **Verteidigungsfähigkeiten** keine *Bewegungsfreiheit*, *Notfall* oder *Spiegelbilder*; **Bewegungsrate** Keine Bewegungsrate für Fliegen; **Fertigkeiten** Bluffen +24, Diplomatie +18, Einschüchtern +18, Fliegen +3, Verkleiden +27; **Besondere Eigenschaften** Keine Blüte der Jugend*.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** —, **IN** 16, **WE** 15, **CH** 28

GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Wissen [Arkanes]), Eiserner Wille, Hartnäckiger Zauber[EXP], Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Illusion), Materialkomponentenlos zaubern, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Illusion)

Fertigkeiten Bluffen +26, Diplomatie +20, Einschüchtern +20, Fliegen +13, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +14, Motiv erkennen +19, Verkleiden +29, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Lokales) +18, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Schutzring +5*), Außergewöhnlicher Reichtum, Blüte der Jugend*, Geheimnisse des Blutes (+1 auf den SG metamagisch modifizierter Zauber, welche den Zaubergrad erhöhen), Metamagischer Adept (3/Tag), Neue Zauber

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Eisgefängnis*ABR, *Schriftrolle: Illusionswand*, *Schriftrolle: Notfall*, *Schriftrolle: Person beherrschen*, *Schriftrolle: Windschild*ABR, *Schwächeres Metamagisches Zepter* (Zauber ausdehnen), *Zauberstab: Bewegungsfreiheit* (9 Ladungen), *Zauberstab: Falsches Leben* (11 Ladungen), *Zauberstab: Leichte Wunden verursachen* (10 Ladungen), *Zauberstab: Schwere Wunden heilen* (5 Ladungen), *Zauberzepter* (Weitreichend)[EXP];

Sonstige Ausrüstung *Adamantdolch des Duells*[EXP] *+1*, *Amulett der Natürlichen Rüstung +3*, Figur für *Notfall*, *Gedächtnisgewand*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +4*, *Illusionspulver*, *Praktischer Rucksack*, *Resistenzumhang +5*, *Ring der Geheimen Gedanken*, *Schutzring +5*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +6*, *Überzeugungsstirnreif*, 198 GM

Begegnungen

Die Arkane Gesellschaft entsendet Gruppen häufig in der folgenden Zusammensetzung:

Mystische Gesandtschaft (HG 13)

Diese Gruppe sorgt dafür, dass die Arkane Gesellschaft gute Kontakte mit bürgerlichen Institutionen, Politikern und anderen wichtigen Personen unterhält.

Bösartiger Redner HG 10
EP 9.600
TP 86 (Seite 11)

Korrupte Schreiber (2) HG 8
EP je 4.800
TP je 84 (Seite 10)

Zauberjäger (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 64 (*NKO*, S. 83)

Beratender Rat (HG 14)

Ein Erster Berater ruft diese Gruppe zuweilen zusammen, um die möglichen Folgen wichtiger Entscheidungen mittels Erkenntnismagie zu bestimmen.

Ermittelnde Magier (6) HG 3
EP je 800
TP je 22 (*NKO*, S. 115)

Erster Berater HG 12
EP 19.200
TP 115 (Seite 13)

Korrupte Schreiber (3) HG 8
EP je 4.800
TP 84 je (Seite 10)

Innerer Kreis (HG 18)

Die Elite kommuniziert auf magische Weise und kommt nur zu wichtigen Anlässen zusammen, z.B. um sich einer großen Gefahr für die Gesellschaft zu stellen oder Gruppenrituale mit neun Beteiligten zu wirken.

Bösartiger Redner HG 10
EP 9.600
TP 86 (Seite 11)

Die Eminente Zauberkönigin HG 14
EP 38.400
TP 167 (Seite 16)

Erster Berater HG 12
EP 19.200
TP 115 (Seite 13)

Korrupte Schreiber (3) HG 8
EP je 4.800
TP je 84 (Seite 10)

Oberster Beschwörer HG 14
EP 38.400
TP 171 (Seite 15)

Oberster Verzauberer HG 12
EP 19.200
TP 128 (Seite 14)

Zaubermeister HG 11
EP 12.800
TP 117 (Seite 12)

Attentätergilde

„Sind wir, die Werkzeuge des Todes, nicht auserwählt, die Vorstellungen zu erfüllen, welche die Gesellschaft von sich hat? Wir handeln nicht aus eigenem Antrieb, wenn wir gerufen werden, um zu töten, sondern im Auftrag der Gesellschaft selbst. Wer über die Mittel verfügt, uns anzuheuern, hat diese Mittel von der Gesellschaft erhalten und setzt uns somit letztendlich zum Wohl der Gesellschaft ein. Jene Auftraggeber sind die Hände an den Scheren, mit denen die Welt beschnitten wird, und wir sind die Klingen dieser Scheren. Die Zivilisation selbst schafft das Bedürfnis und entscheidet, was erblühen und wachsen und was verdorren und sterben soll. Wenn wir also gerufen werden, so antworten wir. Wir opfern uns nicht für diese Sache; wir führen ihren Willen aus und ziehen uns dann zurück, bis wir erneut gerufen werden. Unsere Motivation und unser Lohn ist es, zu erreichen, was ihr unergründlicher, stets in Veränderung befindlicher Wunsch ist. Wer unseren Klingen zum Opfer fällt, ist Unkraut, das mit seinen Ranken und Dornen jenen die Luft raubt, denen die Gesellschaft Macht und Bedeutung verliehen hat.“

— Die Alte

Die im Geheimen operierende Attentätergilde umfasst Meuchler und Mörder aller Art. Sie folgen dem einfachen Grundsatz, dass jeder Mord gerechtfertigt ist, solange für ihn angemessen bezahlt wird. Zudem betrachten sie ihre Morde als große Wohltat der Gesellschaft. Die meisten Angehörigen dieses Kultes kennen an Religion im Grunde nur die verderbten und verzerrten Lehren der Alten. Diese charismatische, inspirierende Anführerin motiviert sie mit Versprechungen über göttliche Belohnungen nach dem Tod, kompliziert-wirren Ansprachen und ekstatischen Zeremonien, bei denen zuweilen Personen, die von ihrer Organisation als Ziele akzeptiert wurden, rituell geopfert werden. Nur die, welche wissen, wie man die Gilde kontaktieren kann, und über das nötige Geld verfügen, können Gildenangehörige anheuern. Diese Gildenmitglieder sind alle der Gilde und ihren Zielen gegenüber fanatisch gehorsam. Ihre Dienste sind weder billig noch leicht erhältlich. Zuweilen sind umfangreiche Diskussionen und Verhandlungen erforderlich, um zu einer Übereinkunft zu kommen, insbesondere wenn besondere Umstände oder Anforderungen im Spiel sind. Auf der anderen Seite wird ein Auftrag nur selten verweigert – nämlich, wenn er mit den Prophezeiungen der Alten in Konflikt steht.

Die Gildenmitglieder sind bereit, bei der Ausführung ihrer Aufträge zu sterben, aber nicht darauf begierig, schließlich steigt die ihnen im Jenseits versprochene Belohnung mit jedem Leben, das sie nehmen. Und auch wenn ihre Arbeit für die Gilde für sie spirituell und persönlich wichtig ist, beansprucht sie nur einen Bruchteil ihrer Zeit, sodass sie danach streben, produktive Mitglieder der Gesellschaft zu sein, wenn sie nicht gerade als Meuchler aktiv werden. Sie betrachten ihre Taten als Dienst an der Allgemeinheit, auch wenn die meisten Leute dies wohl niemals verstehen könnten. Dieser beständige Kontakt mit dem Alltagsleben wird als äußerst wichtiger Teil des anhaltenden Trainings betrachtet, schließlich erlernen die Assassinen auf diese Weise, sich unter jene zu mischen und sich denen zu nähern, welche sie vielleicht eines Tages töten sollen. Ferner erkennen sie so, welche Auswirkungen ihr verborgenes Tun auf die Gesellschaft hat.

Nur die Alte weiß um die wahre Größe und den Umfang der Tätigkeiten der Gilde. Wer ihre Dienste in Anspruch nimmt, erfährt die Identität der angeheuerten Attentäter nicht. Sollte die Tarnung eines Mitgliedes auffliegen, wird der Betroffene umfangreich entschädigt und entweder in einer anderen Region untergebracht oder in seltenen Fällen mit einem permanenten Posten in einem Gildenhaus belohnt. Sollte die Tarnung aufgrund der Sorglosigkeit des Betroffenen zerstört werden, könnte es aber auch sein, dass er mitten in der Nacht Besuch von einem anderen Assassinen erhält, welcher ihm zuerst Trost zuspricht und dann in aller Stille diese Peinlichkeit beseitigt.

Die Stellvertreterin der Alten ist eine schöne vischkanische Tänzerin, welche mit Charisma und beredsamer, wenn auch gespaltener, Zunge den Einfluss der Alten stark erhöht, kümmert sie sich doch meisterlich um Vertragsverhandlungen. Außenstehende sehen das wahre Gesicht dieser tödlichen Kurtisane nur selten, da sie über eine Vielfalt an Identitäten und Verkleidungen verfügt und ihre Repertoire ständig erweitert. Die Sprache ihres Volkes wird allen Gildenmitgliedern gelehrt und ausschließlich bei Beratungen und der Ausführung von Gildenangelegenheiten genutzt.

Die Attentätergilde wird am ehesten von der Arkanen Gesellschaft, Diebesgilden, der Geheimgesellschaft, der Handelskarawane oder dem Königshof angeworben. Die meisten anderen Organisationen greifen lieber auf eigene Mittel zurück, wenn es gilt, Rivalen zu beseitigen oder zu beeinflussen. Zwar könnten die Assassinen angeheuert werden Angehörige aller möglichen Organisationen zu beseitigen, zu den wahrscheinlichsten Zielen zählen aber Mitglieder der Fröhlichen Gesetzlosen, der Handelskarawane, des Königshofes oder der Korrupten Stadtwache. Die Gilde könnte neue Mitglieder aus den Reihen der Diebesgilden, der Jahrmarktstruppe oder auch des Schlangenklosters rekrutieren, welche am ehesten über jene Fertigkeiten verfügen, die von den Meuchlern geschätzt werden. Letztendlich könnte die Gilde Gegenstände und Dienstleistungen von der Arkanen Gesellschaft, den Brutalen Sklavenhändlern und der Korrupten Stadtwache erwerben, sei es magische Aufklärung, logistische Unterstützung oder seien es verzweifelte neue Auszubildende.

Abenteueraufhänger

Die Attentätergilde lässt sich am besten einsetzen, wenn jemand einen professionellen Mord in Auftrag gibt. Sie könnte aber auch SC helfen, die Unterstützung von der anderen Seite des Gesetzes sucht. Natürlich sollten SC, welche die Dienste einer Assassinengilde in Anspruch nehmen, achtgeben, dass sie nicht ebenfalls auf der schwarzen Liste landen.

Meuchelmord: Ein an Beliebtheit und Einfluss gewinnender Politiker verursacht Beben innerhalb der Regierung. Vielleicht versucht er Reformen durchzusetzen, um die Korruption zu bekämpfen, vielleicht sorgen seine persönlichen Hobbies und Gelüste für Skandale. Seine Assistenten machen sich Sorgen, dass andere ihn aus dem Weg räumen wollen, und heuern die SC als Leibwächter während seiner öffentlichen Auftritte an. Als der Wahltag naht, bewahrheiten sich die Ängste, da maskierte Bogenschützen einen koordinierten Angriff auf den Politiker und seine Begleiter starten. Im Chaos können die SC zufällig die Meuchler belauschen und folgern, dass ihr eigener Auftraggeber hinter dem Attentat stecken könnte. Können die SC den Mord vereiteln oder müssen sie mit den Folgen ihres Versagens klarkommen, während sie versuchen, seinen Mörder zur Strecke zu bringen?

Rache: Nachdem die SC einen korrupten Adeligen entlarvt haben, feiern die SC, werden aber plötzlich von den auftretenden Unterhaltungskünstlern angegriffen. Die SC befinden sich in einer kompromittierten Lage und können keine adäquate Verteidigung aufbauen. Wer überlebt, tut dies auf Kosten von Freunden und Arbeitgebern, welche sie zu Beginn angeheuert hatten, um gegen den Adeligen zu ermitteln. Nachdem sie mit ihrem Leben entkommen konnten, müssen sie ihre Ausrüstung sichern und herausfinden, wer auf sie zur Jagd geblasen hat. Dabei muss ihnen klar sein, dass sie jeden in tödliche Gefahr bringen, an den sie sich um Hilfe wenden.

Tödliche Geheimnisse: Nachdem der Gouverneur in der Stadt einen religiösen Kult von Mördern entdeckt und seine Entdeckung öffentlich verkündet hat, verschwindet er spurlos. Der Bürgermeister bittet die SC, den Erklärungen des Gouverneurs nachzugehen. Sie müssen schnell arbeiten, um das Hauptquartier des Kultes aufzuspüren, während die Angriffe auf prominente Beamte zunehmen und diese langsam wie die Fliegen sterben. Schließlich werden auch die SC selbst zu Zielen. Wie viele von ihnen werden am Ende noch leben und könnte eine erfolgreiche Ermittlung vielleicht auch den Rest zur Strecke bringen, wenn die letzten SC schließlich in die Arena der Assassinen hineinstolpern?

Neue Regeln

Die Assassinen, Giftmörder und verborgenen Beauftragten der Attentätergilde benötigen besondere Werkzeuge, um ihre Aufträge effizient und unbemerkt auszuführen. Hierzu erlernen sie die folgenden Talente und nutzen die folgenden magischen Gegenstände

Die stellvertretende Anführerin, die Tödliche Kurtisane, hat die Gilde dazu gebracht, eine Reihe neuer Gegenstände und Techniken für ihren persönlichen Nutzen zu entwickeln und auch die Alte kennt ein paar eigene Tricks.

Talente

Zu den folgenden Talenten zählen auch eine Sammlung von Techniken, welche die Tödliche Kurtisane zur Verbesserung ihres persönlichen Giftes entdeckt hat, eine Methode, um Gegner nach einem fehlgeschlagenen Attentat an der Flucht zu hindern, sowie ein strenggehütetes Geheimnis der Gilde, das es der Alten ermöglicht, mit todbringender Kraft zuzuschlagen.

Anmutiger Kampf mit zwei Waffen [Kampf]

Statt brutaler Stärke nutzt du deine Geschicklichkeit sogar im Kampf mit zwei Waffen.

Voraussetzungen: GE 15; Anmutiges Fechten[ABR VIII], Anmutiges Sternmesser[ABR VIII] oder Hiebwaffenfinesse[ABR VI]; Kampf mit zwei Waffen; Waffenfinesse

Vorteil: Du erhältst die Vorteile von Anmutiges Fechten[ABR VIII], Anmutiges Sternmesser[ABR VIII] oder Hiebwaffenfinesse[ABR VI] auch wenn du mit zwei Waffen kämpfst. Deine Mali auf alle Angriffswürfe aus Kampf mit zwei Waffen steigen dabei allerdings um 2; du kannst diese Mali auch nicht unter -2 senken, selbst wenn du über andere Fähigkeiten verfügen solltest, die dies rechnerisch täten. Addiere deinen ½ GE-Bonus anstelle deines ½ ST-Modifikators auf den Schaden der Waffe in deiner Zweithand. Solltest du angreifen, ohne eine Waffe in der Zweithand zu nutzen, kannst du die aufgeführten Talente dennoch einsetzen, obwohl deine Zweithand belegt ist.

Anmutiger Kampf mit zwei Waffen zählt als Doppelschnitt hinsichtlich der Voraussetzungen des Talents Zerreißen mit zwei Waffen.

Normal: Du erlangst durch die aufgeführten Talente nur dann Vorteile, wenn du über eine freie Hand verfügst.

Furchtbarer Mordanschlag

Natürlich plant kein Assassine, jemals bei einem Attentat zu scheitern. Du bist aber dennoch imstande, die Schwere eines Fehlschlages derart zu reduzieren, dass du in der Lage bist, den folgenden Kampf in die Länge zu ziehen, und so weitere Gelegenheiten erhältst, deine Ziele auszuschalten. Dein Mordanschlag versetzt Gegner, die ihm entgehen in große Unruhe.

Voraussetzungen: Ninjameistertrick Meucheln[ABR II], Verbesserter Attentätertrick Meucheln[ABR VI] oder Klassenmerkmal Todesangriff

Vorteil: Solltest versuchen, mittels Todesangriff oder dem Trick Meucheln einen Gegner sofort zu töten, und das Ziel dies überleben, so erhält es für 2W4 Runden den Zustand Erschüttert.

Todeskuss

Du kannst dein körpereigenes Gift in ein Kontaktgift wandeln.

Voraussetzungen: Volksmerkmal Toxisch[ABR III], Vischkanya[ABR III]

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du dein Gift beim Auftragen auf eine Waffe oder einen Gegenstand für 1W4 Runden in ein Kontaktgift umwandeln. Als Kontaktgift hat es eine Inkubationszeit von 1 Minute und kann nicht von deinem Speichel oder deinem Blut unterschieden werden. Ferner kannst du dein Volksmerkmal Toxisch ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

Normal: Vischkanyagift ist ein Verwundungsgift.

Vischkanya-Odem

Du kannst deinen giftigen Speichel in giftigen Atem wandeln.

Voraussetzungen: Todeskuss*, Volksmerkmal Toxisch[ABR III], Vischkanya[ABR III]

Vorteil: Als Schnelle Aktion kannst du eine Anwendung deines Volksmerkmals Toxisch aufwenden, um dein Gift für 1W4 Runden in ein Atemgift zu verwandeln. Während dieses Zeitraumes kannst du einen angrenzenden Gegner deinem Gift aussetzen. In Odemform ist dein Gift ein unsichtbares, duftendes Gas, der SG des Rettungswurfes gegen das Gift wird dabei um 2 gesenkt.

Ferner kannst du dein Volksmerkmal Toxisch ein weiteres Mal am Tag einsetzen.

Normal: Vischkanyagift ist ein Verwundungsgift.

Magische Gegenstände

Die Attentätergilde nutzt diese magischen Gegenstände zum Infiltrieren, Manipulieren und Töten. Die *Faszinierenden Knöchelschellen* und der *Vischkanya-Anhänger* sind dabei für die Tödliche Kurtisane von besonderem Nutzen.

Faszinierende Knöchelschellen		**Preis** 3.750 GM
Ausrüstungsplatz Füße	**ZS** 3	**Gewicht** —
Aura Schwache Verzauberung		

An jedem dieser Fußbändchen sind winzige Glöckchen befestigt, welche die rhythmischen Elemente einer trainierten Tanzdarbietung unterstreicht und die begleitende Musikdarbietung verstärkt, sodass das Publikum fasziniert wird. Nutzt der Träger den Bardenauftritt Ablenkung, erhält er einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Auftreten (Tanzen). Nutzt der Träger den Bardenauftritt Faszinieren, erhält er einen Kompetenzbonus von +1 auf den SG des Rettungswurfes. Ferner kann der Träger Auftreten (Tanzen) für den Bardenauftritt Bannlied nutzen und erhält dabei einen Kompetenzbonus von +2 auf den Fertigkeitswurf für Auftreten (Tanzen).

Der Träger erhält einen Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, während er die Knöchelschellen trägt.

Erschaffungsvoraussetzungen	**Kosten** 1.875 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Hypnose,* Erschaffer muss über das Klassenmerkmal Bardenauftritt und 5 Fertigkeitsränge in Auftreten (Tanzen) verfügen

Fesselnder Cestus		**Preis** 5.305 GM
Ausrüstungsplatz Hände	**ZS** 1	**Gewicht** 2 Pfd.
Aura Schwache Bannmagie		

Dieser aus schwarzem Leder gefertigte *Cestus*[ARK] *+1* ist mit Streifen aus dunklem Eisen über den Fingern verstärkt trägt grausame Stacheln auf Handrücken und Unterarm. Der Träger kann ihm mental befehlen, eine Reihe von Kordeln, Ketten und

Fesseln zu nutzen, um eine gehaltene Waffe festzumachen. Dies verleiht dem Träger einen Bonus von +10 auf seine KMV gegen Entwaffnen. Allerdings kann der Träger die betroffene Hand nicht für Fertigkeitswürfe oder Gestikkomponenten nutzen. Eine Waffe derart umwickeln zu lassen oder sie wieder freizugeben, ist jeweils eine Bewegungsaktion. Sollte der Träger die Waffe fallenlassen oder trotz der Bindung entwaffnet werden, bewirkt ein an der Waffe befestigter Lederriemen, dass sie innerhalb der Angriffsfläche des Trägers verbleibt und vom Träger als Bewegungsaktion zurückgeholt werden kann.

Der Träger kann als Bewegungsaktion den Cestus anweisen, den Riemen von der Waffe zu lösen. Wie bei einer Waffenkordel[ARK] kann der Träger die Waffe nicht wechseln, ohne den Riemen zu lösen oder zu durchtrennen (Bewegungsaktion oder Angriff, Härte 1, 5 TP). Sollte der Riemen beschädigt oder zerstört werden, kann der Träger des Cestus 1 Minute aufwenden, um eine nichtmagische Waffenkordel um den Cestus zu wickeln; in diesem Fall absorbiert der Cestus die Waffenkordel und der Lederriemen wird vollständig repariert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.805 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Seil beleben*

MAGISCHER SCHULDSCHEIN

PREIS 250 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 9	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Dieses Stück Pergament kann auf magische Weise Metallmünzen in Flecken metallischer Tinte auf seiner Oberfläche verwandeln. Normalerweise werden *Magische Schuldscheine* verwendet, um Bezahlungen oder Bestechungsgelder zu übergeben, falls die Übergabe materieller Reichtümer illegal oder zu aufsehenerregend wäre. Zu dem Schuldschein gehört ein magischer Federkiel; wird mit diesem eine Münze berührt, so verwandelt er sie in Tinte entsprechender Farbe. Jede Münze füllt den Kiel mit genug Tinte für einen einzelnen Klecks auf dem Pergament. Der Kiel fasst maximal 200 Münzen in Tinte, allerdings wird die Tinte ruiniert, sollten unterschiedliche Münzarten vermischt werden. Ein einzelner *Magischer Schuldschein* fasst maximal 1.600 Münzen in Tintenflecken. Unabhängig vom Währungswert nimmt jeder Klecks die gleiche Fläche ein.

Um Münzen aus dem *Magischen Schuldschein* zu extrahieren, muss der Besitzer ein Lösungsmittel auf das Pergament auftragen, z.B. verwässerten Alkohol oder Zitronensaft. Magische Münzen und solche, die sich von normalen Münzen unterschieden haben, werden als nichtmagische, gewöhnliche Münzen wiederhergestellt. Sollte der Schuldschein auf andere Weise zerstört oder ernsthaft beschädigt werden, gehen alle Münzen verloren, deren Kleckse beschädigt werden.

Der Schuldschein kann wiederverwendet werden, dies erfordert allerdings den Erwerb eines neuen magischen Federkiels (Preis 25 GM). Zudem müssen die Rückstände des Lösungsmittels aus dem Pergament gewaschen werden, ehe neue Tinte aufgekleckst werden kann. Verfluchte Münzen können nicht in Tinte verwandelt und im Federkiel gespeichert werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 125 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gestickter Schatz*[EXP]

RAUCHBOMBE DES VERGESSENS

PREIS 900 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Verzauberung		

Mörder verwenden *Rauchbomben des Vergessens*, um ihre Identitäten zu verbergen und im Falle eines fehlgeschlagenen Mordversuches ihre Flucht zu decken. Die Rauchbombe kann als Standard-Aktion auf den Boden geworfen werden; dies zerstört den Gegenstand und erzeugt eine Rauchwolke mit 4,50 m-Radius. Dies funktioniert wie ein Rauchstab, der Benutzer kann sie neben sich fallen lassen oder als Berührungsangriff im Fernkampf mit einer Reichweite von 6 m werfen.

Jede Kreatur innerhalb der Rauchwolke, die nicht um die besondere Natur des Rauchs weiß, muss einen Willenswurf gegen SG 16 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, wird ihre Erinnerung verändert, als wäre in den letzten 2 Runden ihre Sichtwahrnehmung gestört gewesen. Dies kann zur Folge haben, dass sie das Aussehen von Kreaturen vergisst, mit der sie während dieser Zeit interagiert oder gekämpft hat. Ab dem Moment der Freisetzung verhält sich der Rauch dann aber wie normaler Rauch, d.h. der Benutzer erhält Zeit zur Flucht, allerdings seine Identität ist nicht vor Kreaturen geschützt, die den Rauch verlassen und ihn sehen können.

Eine Kreatur, welche um die Eigenschaften einer *Rauchbombe des Vergessens* weiß und ahnt, dass eine zum Einsatz kommt, schafft den Rettungswurf automatisch. Die Gedächtnismanipulation ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 450 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Erinnerung verändern*

VISCHKANYA-ANHÄNGER

PREIS 10.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 7	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Dieser Rubin ist wie ein Blutstropfen geschliffen und hängt an einer kunstvoll gearbeiteten, goldenen Halskette. Der Träger kann ein Mal am Tag als Schnelle Aktion eine von ihm geführte Waffe mit seinem Speichel oder Blut vergiften, als wäre er ein Vischkanya[ABR III]. Um sein Blut hierzu zu verwenden, muss der Träger verwundet sein; er kann sich aber freiwillig mit einer Hieb- oder Stichwaffe 1 Schadenspunkt zufügen, um diese Fähigkeit einsetzen zu können.

Sollte es sich bei dem Träger um einen Vischkanya handeln, kann dieser sein Volksmerkmal Toxisch zwei zusätzliche Male am Tag nutzen und der SG des Rettungswurfes gegen sein Gift steigt um 1.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 5.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gift*

Heckenschützen

Zuweilen ist es schwierig oder nicht erwünscht, einem Ziel zu nahe zu kommen, sodass die Gilde ihre Heckenschützen mit dem Anschlag beauftragt.

Heckenschütze — HG 6

EP 2.400
Menschlicher Attentäter[ABR VI] (Heckenschütze) 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +7 Rüstung)
TP 50 (7W10+7)
REF +10, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +10/+5 (2W4+3/18–20) oder Totschläger +9/+4 (1W6+2 Nichttödlich)
Fernkampf *Schwere Schwarzholz-Armbrust +1*, +12/+7 (1W10+1/19–20)
Besondere Angriffe Feind studieren +2 (2 Gegner, Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Heckenschütze trägt auf zwei Bolzen Gift des Blauen Ginsters auf.
Im Kampf Ein Heckenschütze greift möglichst lange aus der Ferne an und zieht es vor, mittels seiner Fähigkeit Tödlicher Scharfschütze im Liegen von einem erhöhten Punkt aus anzugreifen und mittels Schnelles Kriechen zwischen den Schüssen ein neues Versteck zu erreichen. Sollten sich Gegner seiner Position nähern, nutzt er seinen *Trank: Verschwinden*, um sich in Sicherheit zurückzuziehen oder eine neue Position einzunehmen und erneut anzugreifen.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 23
Talente Armbrustmeisterschaft[EXP], Konzentrierter Schuss[EXP], Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Zusätzlicher Attentätertrick[ABR VI] (3)
Fertigkeiten Akrobatik +11 (Springen +7), Bluffen +9, Einschüchtern +9, Heimlichkeit +11, Klettern +9, Reiten +7, Verkleiden +11, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +8, Wissen (Lokales) +11
Sprachen Gemeinsprache, Vischkanisch
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Gift einsetzen[ABR VI], Schnelles Kriechen, Reaktionsschneller Schütze[EXP], Waldläuferkampfstil[ABR VI] [2x]), Genauigkeit, Pirscher, Tödlicher Scharfschütze, Waldläuferkampfstil (Armbrust[EXP])
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, Blauer Ginster (2); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Schwere Schwarzholz-Armbrust +1* mit 20 Bolzen, [Meisterarbeit] Krummschwert, Totschläger, *Resistenzumhang +1*, Schminkzeug

Todesschütze — HG 8

EP 4.800
Menschlicher Ninja[ABR II] 9
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung)
TP 71 (9W8+27)
REF +12, **WIL** +6, **ZÄH** +7
Verteidigungsfähigkeiten Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Katana [Meisterarbeit] +8/+3 (1W8+1/18– 20)
Fernkampf *Kompositkurzbogen +1*, +11/+6 (1W6+2/×3) oder Schuriken +10/+5 (1W2+1)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +5W6

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zusätzlicher Schurkentrick[EXP]
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +12, Diplomatie +8, Einschüchtern +8, Entfesselungskunst +16, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit +16, Klettern +13, Mechanismus ausschalten +18, Motiv erkennen +7, Verkleiden +17, Wahrnehmung +11, Wissen (Adel) +11, Wissen (Lokales) +11
Sprachen Gemeinsprache, Vischkanisch
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Keine Spuren +3, *Ki*-Vorrat (4 Punkte), Leichte Schritte, Ninjatricks (Auge des Scharfschützen[EXP], Blutende Wunde +5, In Luft auflösen[ABR II], Reaktionsschneller Schütze[EXP], Tödliche Entfernung[ABR II])
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Unsichtbarkeit*, *Rauchbombe des Vergessens*[*]; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1*, *Kompositkurzbogen +1* (+1 ST) mit 20 Pfeilen, Katana[ARK] [Meisterarbeit], Schuriken (10), *Resistenzumhang +2*, Schminkzeug, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]

Giftmischer

Giftmischer brauen tödliche Gift für die Gilde zusammen.

Giftmörder **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Alchemist[EXP] 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 42 (7W8+7)
REF +9, **WIL** +0, **ZÄH** +6; +4 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Sichel [Meisterarbeit] +10 (1W6)
Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +11 (1W8+1/19–20) oder Bombe +10 (4W6+4 Feuer)
Besondere Angriffe Bombe 11/Tag (4W6+4 Feuer, SG 17)
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 7; Konzentration +11)
3. — *Fliegen*, *Gasförmige Gestalt*
2. — *Gestalt verändern*, *Injizierende Berührung*[ABR II], *Unsichtbares sehen*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Selbstverkleidung*, *Ziel-Bombenzusatz*[ABR II], *Zielsicherer Schlag* (x2)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Giftmörder trinkt ein Geschicklichkeitsmutagen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 18, **WE** 6, **CH** 12
GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Kosmopolit[EXP], Trank brauen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Leichte Armbrust), Zusätzliche Entdeckung[EXP]
Fertigkeiten Bluffen +11, Handwerk (Alchemie) +14 (alchemistische Gegenstände herstellen +21), Heilkunde +8, Mechanismus ausschalten +16, Verkleiden +11, Wahrnehmung +8, Wissen (Adel), Wissen (Lokales) +11, Wissen (Natur) +14, Zauberkunde +14
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Orkisch, Vischkanisch
Besondere Eigenschaften Alchemie +7, Entdeckungen (Gift konzentrieren, Gift umwandeln[ABR II], Haftgift, Sprenggeschoss[ABR II]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich, 70 Minuten), Schnelle Alchemie
Kampfausrüstung Blauer Ginster (2), Schierling, Todesklinge (2); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, *Leichte Armbrust +1* mit 10 Bolzen, Sichel [Meisterarbeit], Reagenzientasche[EXP], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 20 GM

Giftmischer **HG 7**

EP 3.200
Halbling-Schurke (Giftmischer[EXP]) 8
NB Kleiner Humanoider (Halbling)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 GE, +1 Größe, +5 Rüstung)
TP 63 (8W8+24)
REF +12, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +9/+4 (1W3+4/19–20), Dolch [Meisterarbeit] +9 (1W3+2/19–20) oder Dolch [Meisterarbeit] +13/+8 (1W3+4/19–20)
Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +12 (1W3/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 12
GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Anmutiger Kampf mit zwei Waffen*, Hiebwaffenfinesse[ABR VI], Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch)
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +12, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +14 (Waffe verbergen +26), Heimlichkeit +18, Handwerk (Alchemie) +13 (Gifte herstellen +17), Klettern +1, Mechanismus ausschalten +16, Verkleiden +20, Wahrnehmung +12, Wissen (Adel) +10, Wissen (Lokales) +13
Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Vischkanisch
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Meistergiftmischer, Schurkentricks (Gestrecktes Waffengift[EXP], Hinterlistig[ABR II], Schurkenfinesse, Waffen verbergen[ABR II])
Kampfausrüstung Gift eines Großen Skorpions (4), Todesklinge, *Trank: Katzenhafte Anmut*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Dolche [Meisterarbeit] (2), Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Resistenzumhang +1*, *Verkleidungshut*, *Magischer Schuldschein** (enthält 700 GM), Schminkzeug, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]

Schleicher

Wo brutale Kraft bevorzugt wird, entsendet die Gilde gnadenlose Schleicher, welche im Hinterhalt lauern, um ihre Ziele anzugreifen. Diese brutalen Mörder genießen ihr Tun sehr.

SCHLEICHER **HG 10**

EP 9.600

Halb-Orkischer Schurke (Schleichender Schlitzer[ABR III]) 11

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19 (+2 GE, +3 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 86 (11W8+33)

REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Orkische Wildheit, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Krummschwert +1*, +14/+9 (2W4+7/15–20)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6+4/×3)

Besondere Angriffe Fies, Hinterhältiger Angriff +6W6 plus 2 ST-Schaden, Kühner Schlag

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Schleicher trinkt seinen *Trank: Rindenhaut*.

Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* verfügt der Schleicher über folgende Spielwerte: **RK** 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8

GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 24

Talente Defensive Kampfweise, Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Rundumschlag, Überraschendes Durchziehen[ABR III], Verbesserte Finte, Verbesserter Kritischer Treffer (Krummschwert), Waffenfokus (Krummschwert)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Bluffen +13 (Finte +18), Einschüchtern +15, Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +15, Klettern +20, Verkleiden +13 (Halb-Orkische Merkmale verbergen +21), Wahrnehmung +14, Wissen (Lokales) +10; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Orkisch, Vischkanisch

Besondere Eigenschaften Als Mensch durchgehen, Hinterlistige Kampfmanöver (+6 Schmutziger Trick, +9 Entreißen), Orkblut, Schurkentricks (Kampfkniff, Schwächender Schlag, Überraschungsangriff, Verbessertes Überraschendes Durchziehen[ABR III], Waffentraining), Unerwarteter Sturmangriff

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Rindenhaut* (ZS 6); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +2*, *Krummschwert +1*, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] (+6 ST) mit 20 Pfeilen, *Gürtel der Mächtigen Konstitution +2*, *Resistenzumhang +2*, Schminkzeug für Halb-Orks[ABR III]

Ein Schleicher ist ein Meister im Töten kleiner Gruppen. Ebenso kann er die Leibwächter eines reichen oder mächtigen Zieles beschäftigen, während andere Gildenmitglieder das Hauptziel töten. Solange der blutdurstige Attentäter eine Gelegenheit bekommt, seine Klinge in Blut zu baden, ist er glücklich. Entsprechend achtet die Gilde darauf, ihn entsprechend beschäftigt zu halten, schließlich möchte niemand einen gelangweilten Mörder in seiner Nähe haben.

Schleicher sind fast immer Einzelgänger und tolerieren Begleitung im Grunde meistens nur, wenn es sich dabei um jemanden handelt, den sie alsbald töten wollen. Schleicher kennen sich zwar mit Tricks aus und sind sehr ortskundig, nutzen allerdings nur dann Worte, wenn es gilt, mittels Bluffs künftige Untaten vorzubereiten. In gesellschaftlichen Situationen haben sie dagegen oft kaum Geduld. Ein Schleicher arbeitet mit anderen Angehörigen der Attentätergilde zusammen, wenn dies notwendig und ausdrücklich erwünscht ist, genießt die Kooperation aber in den seltensten Fällen. Andere Mitglieder der Gilde erwidern diese Abneigung; ist ein Schleicher an einer Mission beteiligt, steigt die Teameffizienz oft, einfach nur, um die Aufgabe zu erledigen und möglichst wenig Zeit mit dem blutrünstigen „Gefährten“ verbringen zu müssen.

Infiltratoren

Infiltratoren können Wochen in ihren Verkleidungen verbringen.

METZGER **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Attentäter[ABR VI] 9

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +7 Rüstung)

TP 72 (9W10+18)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Beil [Meisterarbeit] +13/+8 (1W6+4/19–20/×3), Beil [Meisterarbeit] +13/+8 (1W6+2/19–20/×3)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +12/+7 (1W6+4/×3)

Besondere Angriffe Feind studieren +2 (2 Gegner, Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +3W6

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 10

GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 25

Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kritischer Trefferfokus, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Beil), Waffenfokus (Beil)

Fertigkeiten Bluffen +12, Einschüchtern +12, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +11, Verkleiden +22, Wahrnehmung +11, Wissen (Adel) +10, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Gemeinsprache, Vischkanisch

Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Gift einsetzen[ABR VI], Schnelles Gift auftragen[EXP], Waldläuferkampfstil[ABR VI] [2]), Pirscher, Spuren lesen +4, Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, Gift eines Großen Skorpions (4); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralbrustplatte +1*, Beile [Meisterarbeit] (2), Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] (+4 ST) mit 20 Pfeilen, *Verkleidungshut*

GETARNTER MEUCHLER **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Hexer[EXP] 10

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +3 GE, +4 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 71 (10W6+20)

REF +8, **WIL** +9, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +8 (1W4–1/19–20 plus Gift), Dolch [Meisterarbeit] +8 (1W4–1/19–20 plus Gift)

Besondere Angriffe Hexereien (Agonie, Bezauberung, Kichern, Schlummer, Verkleiden, Zungen)

Vorbereitete Hexenzauber (ZS 10; Konzentration +14)

5. — *Böswillige Verwandlung* (SG 19), *Person beherrschen* (SG 19)
4. — *Dimensionstür*, *Kreatur aufspüren Schattengang*[ABR] (2x)
3. — *Blitz* (SG 17), *Heldenmut*, *Zungen*, *Zwielichtsklinge*[EXP]
2. — *Falsches Leben*, *Person festhalten* (2x, SG 16), *Unsichtbarkeit* (2x)
1. — *Friedenssiegel*[ABR II] (SG 15), *Leichte Wunden heilen* (3x), *Magierrüstung*
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Ausbluten* (SG 14), *Licht*, *Magie entdecken*

Schutzherr Täuschung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hexer wirkt *Magierrüstung* und trinkt einen *Trank: Rindenhaut*.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 13

GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 18

Talente Im Kampf zaubern, Kampf mit zwei Waffen, Täuscher, Verzweigte Hexerei[ABR], Waffenfinesse, Waffenfokus (Dolch)

Fertigkeiten Bluffen +17, Diplomatie +13, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +7, Verkleiden +17, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes) +19, Wissen (Lokales) +11

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Orkisch, Vischkanisch

Besondere Eigenschaften Hexenvertrauter (Skorpion)

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* (ZS 9), *Schriftrolle: Fliegen*, Gift eines Großen Skorpions (2); **Sonstige Ausrüstung** Dolche [Meisterarbeit] (2), *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, Schminkzeug, 421 GM

Zen-Assassine

Der Dritte in der Befehlskette der Attentätergilde ist ein lautloser Scharfschütze, dessen tödliche Pfeile von neuen Rekruten gefürchtet werden, müssen diese doch seine Maßstäbe erfüllen, um als vollwertige Mitglieder akzeptiert zu werden. Wer dagegen bei seinen Prüfungen scheitert, wird von ihm hingerichtet.

ZEN-ASSASSINE **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Mönch (Zen-Bogenschütze[EXP]) 6/Ninja[ABR II] 6
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ablenkung, +1 GE, +1 Mönch, +3 Natürlich, +4 Rüstung, +4 WE)
TP 99 (12W8+42)
REF +12, **WIL** +12, **ZÄH** +10
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+3) oder Waffenloser Schlag +10/+5 (1W8+2)
Fernkampf *Kompositlangbogen des Verderbens* (Menschen) *+1* - Schlaghagel +14/+14/+9 (1W8+5/19–20/×3 plus Gift) oder *Kompositlangbogen des Verderbens* (Menschen) *+1*, +14/+9 (1W8+5/19–20/×3 plus Gift) oder Schuriken +9/+4 (1W2+2)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Perfekter Schlag 7/Tag, Schlaghagel, Zen-Bogenschießen

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Zen-Assassine trinkt jeweils einen *Trank: Rindenhaut* und *Magierrüstung*, dann trägt er Todesklinge und zwei Anwendungen Gift eines Purpurwurmes auf drei Pfeile auf.
Im Kampf Der Zen-Assassine zieht es vor, mit Höhenvorteil aus der Ferne anzugreifen. Er nutzt Tödliche Zielgenauigkeit und Perfekter Schlag in Verbindung mit Pfeilschlaghageln. Dabei versucht er, innerhalb seiner Tödlichen Entfernung zu bleiben, um Hinterhältige Angriffe zu führen, und wird aus dem Versteck oder der Unsichtbarkeit heraus als Scharfschütze aktiv.
Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* und *Rindenhaut* verfügt der Zen-Assassine über folgende Spielwerte: **RK** 17, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 10
GAB +8; **KMB** +10; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Geschosse abwehren, Kernschuss, Kernschussmeisterschaft[EXP], Perfekter Schlag[EXP], Spinnenschritt[EXP], Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserter Kritischer Treffer (Langbogen), Verbesserter Präzisionsschuss, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Langbogen), Waffenspezialisierung (Langbogen), Zusätzlicher Schurkentrick[EXP] (3)
Fertigkeiten Akrobatik +16 (Springen +30), Entfesselungskunst +9, Heimlichkeit +16, Klettern +17, Reiten +5, Sprachenkunde +3, Verkleiden +14, Wahrnehmung +19, Wissen (Lokales) +14, Wissen (Religion) +8
Sprachen Gemeinsprache, Vischkanisch
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Hochsprung, Keine Spuren +2, *Ki*-Pfeile, *Ki*-Vorrat (10 Punkte, Magisch), Leichte Schritte, Ninjatricks (Auge des Scharfschützen[EXP], In Luft auflösen[ABR II], Reaktionsschneller Schütze[EXP], Tödliche Entfernung[ABR II] [2], Wurfsternhagel[ABR II]), Sturz abbremsen 9 m, Zen-Bogenschießen
Kampfausrüstung *Trank: Magierrüstung*, *Trank: Rindenhaut* (ZS 6), *Trank: Weisheit der Eule*, Todesklinge (2), Purpurwurmgift; **Sonstige Ausrüstung** *Kompositlangbogen des Verderbens* (Menschen) *+1* (+2 ST) mit 60 Pfeilen, Kampfstab [Meisterarbeit], Schuriken (10), *Resistenzumhang +1*, *Effizienter Köcher*, *Verkleidungshut*, *Schutzring +1*, Schminkzeug, Maske

Der wortkarge und humorlose Zen-Assassine sieht sich selbst als reines Instrument des Todes. Er richtet seine ganze Existenz auf Training, Meditieren und Töten aus. Viele Jahre lang war er ein einsamer Wolf und hat seine dabei gewonnenen Kontakte genutzt, um sich einen Ruf als nahezu unvergleichlicher Auftragsmörder aufzubauen.

DIE TÖDLICHE KURTISANE

Die Tödliche Kurtisane ist eine Meisterin des Verkleidens, Etikette und der Verführung – und eine fähige Giftmischerin und -mörderin, welche ihre Verkleidungskunst nutzt, um harmloser zu erscheinen, als sie ist.

TÖDLICHE KURTISANE **HG 11**

EP 12.800

Vischkanya[MHB III]-Schurkin (Tödliche Kurtisane[ABR III]) 12
NB Mittelgroßer Humanoider (Vischkanya)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 81 (12W8+24)
REF +13, **WIL** +5, **ZÄH** +7; +12 gegen Gift
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +11/+6 (1W4–1/18–20 plus Gift), Kukri [Meisterarbeit] +11 (1W4–1/18–20 plus Gift) oder Kukri [Meisterarbeit] +13/+8 (1W4–1/18–20 plus Gift)
Fernkampf Blasrohr [Meisterarbeit] +13/+8 (1W2)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 15 Runden/Tag (Faszinieren, Lied des Erfolges +3), Bardenschlag[ABR III], Hinterhältiger Angriff +6W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Tödliche Kurtisane trinkt jeweils einen *Trank: Rindenhaut* und *Trank: Magierrüstung*, dann trägt sie auf ihre Kukris Schlafgift auf und verbraucht dabei ihre Giftigen Tätowierungen.
Im Kampf Der Tödliche Kurtisane hält ihre verborgenen und vergifteten Kukris bereit, um ihr Ziel zu meucheln und führt einen Hinterhältigen Angriff mit maximalem Schaden, dank ihrer Fähigkeit Hinterlistig, durch. Sollte sie dabei scheitern, nutzt sie Bardenschlag, um ihr Ziel zu bedrängen, während es auf dem Falschen Fuß betroffen ist.
Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* und *Rindenhaut* verfügt die Kurtisane über folgende Spielwerte: **RK** 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 10.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 9, **CH** 18
GAB +9; **KMB** +8; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Kampf mit zwei Waffen, Schlafgift[ABR III], Schnelle Waffenbereitschaft, Todeskuss*, Vischkanya-Odem*, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +10, Auftreten (Gesang) +14, Auftreten (Tanzen) +19, Bluffen +19, Diplomatie +19, Einschüchtern +12, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +18 (Waffe verbergen +34), Heimlichkeit +12, Motiv erkennen +14, Verkleiden +31, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +17, Wissen (Lokales) +17; **Volksmodifikatoren** Entfesselungskunst+2, Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Vischkanisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +6, Gift einsetzen, Schurkentricks (Flinke Hand[ABR II], Hinterlistig[ABR II], Meucheln[ABR II] [SG 20], Schurkenfinesse, Waffe verbergen[ABR II]), Toxisch 6/Tag (SG 18, *Heilung* 2 Rettungswürfe)
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Magierrüstung*, *Trank: Rindenhaut* (ZS 6), Giftige Tätowierungen[ABR III] (2); **Sonstige Ausrüstung** Blasrohr [Meisterarbeit] mit 10 Wurfpfeile, Kukris [Meisterarbeiten] (2), Schuriken (5), *Resistenzumhang +2*, *Faszinierende Knöchelschellen**, *Verkleidungshut*, *Vischkanya-Anhänger**, Schminkzeug (10 Anwendungen)

Die Tödliche Kurtisane wurde von der Alten großgezogen und ist ihrer Ziehmutter völlig ergeben. Sie bildet die Gildenmitglieder in gesellschaftlichen Fertigkeiten und Auftritten aus, um Ziele zu faszinieren und zu fesseln, ehe dann Überraschungsangriffe folgen, solange sie wehrlos sind. Mit dem Meisterspion der Diebesgilde hat sie vieles gemeinsam, schließlich unterhält auch sie Dutzende unterschiedlicher Tarnidentitäten. Natürlich bedeutet dies nicht, dass sie mit dem Meisterspion zusammenarbeitet – kommen die beiden miteinander in Kontakt, artet dies in der Regel in Gewalt aus.

Die Tödliche Kurtisane ist in Wahrheit eine Vischkanya; ihr Volk ist für Listenreichtum und Gifte aller Art bekannt. Sie ist eine Meisterin, ihr nichtmenschliches Wesen hinter Verkleidungen zu verbergen. Zudem ist sie stolz darauf, Angehörige vieler Völker, Geschlechter und sexueller Ausrichtungen verführen und austricksen zu können, auch wenn sie selbst ein derartiges Bedürfnis nach Gesellschaft als Zeichen von Schwäche auslegt. Zu ihren bevorzugten Methoden, die Zusammenarbeit unfreundlicher Ziele zu gewinnen, zählt es, ein enges Familienmitglied oder geliebtes Wesen des ausgewählten Opfers zu entführen, zu bedrohen oder auch zu töten. Dass jene, die sie derart grausam manipuliert, letztendlich eigentlich stets durch ihre eigene Hand umkommen, sobald sie ihr nicht mehr von Nutzen sind, ist ihr völlig egal. Dank ihrer angeborenen Grausamkeit hat sie keine Skrupel, in anderen falsche Hoffnungen mit falschen Versprechungen zu wecken, und genießt es zudem, diese Hoffnungen sterben zu sehen.

Die Alte

Die Matriarchin der Gilde ist eine dürre, alte Frau, welche nur als die Alte bekannt ist. Ihre religiöse Rhetorik schmiedet ihre eifrige Gefolgschaft zu einer Familie treuer Mörder.

DIE ALTE **HG 12**

EP 19.200

Halb-Elfische Attentäterin[ABR VI] 7/Kriegspriesterin[ABR VI] (Kultanführer) Norgorbers 6 mittleren Alters

CB Mittelgroße Humanoide (Elf, Mensch)

INI +8; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 19 (+4 GE, +3 Natürlich, +6 Rüstung)

TP 81 (13 TW; 6W8+7W10+13)

REF +12, **WIL** +10, **ZÄH** +11; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Gladius des Verderbens* (Menschen) *+1*, +17/+12/+7 (1W8+7/17–20 plus Gift) oder *Fesselnder Cestus* +16/+11/+6 (1W4) oder Gladius [Meisterarbeit] +17/+12/+7 (1W8+6/17–20)

Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +16/+11/+6 (1W6-1/×3)

Besondere Angriffe Eifer 5/Tag (2W6), Feind studieren +2 (2 Gegner, Schnelle Aktion), Geweihte Waffe (+1, 1W8, 6 Runden/Tag), Hinterhältiger Angriff +4W6, Segnungen 6/Tag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +8)

Beliebig oft — *Fesseln* (verbraucht 2 Anwendungen von Eifer; SG 14)

Vorbereitete Kriegspriesterzauber (ZS 6; Konzentration +8)

2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Dunkelheit*, *Instrument der Pain*[ABR II], *Stille* (SG 14)

1. — *Göttlicher Gefallen*, *Heiligtum* (SG 13), *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Verhüllender Nebel*

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 12), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen* (SG 12)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Alte trinkt jeweils einen *Trank: Rindenhaut* und *Trank: Dunkelsicht*, dann trägt sie das Gift Todesklinge auf ihr Gladius auf und befestigt es mit ihrem *Fesselnden Cestus*.

Im Kampf Die Alte nutzt so viel Zeit wie möglich, um Zauber auf sich zu wirken, darunter *Ausdauer des Ochsen*, *Göttlicher Gefallen*, *Katzenhafte Anmut* und *Schild des Glaubens*. Dann studiert sie ihr Ziel und verleiht ihrem Gladius die besondere Waffeneigenschaft *Rückschlag* mittels ihrer Fähigkeit Geweihte Waffe. Sollte sie entsprechenden Schaden erleiden, egal ob durch den Gegner oder den *Rückschlag*, nutzt sie jede Runde Eifer, um als Schnelle Aktion *Leichte Wunden heilen* auf sich selbst zu wirken. Sollte ihre Hauptwaffe aufgrund Kritischer Treffer (Durchbohren) feststecken, zieht sie ihr Gladius [Meisterarbeit], um weiterhin anzugreifen.

Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* verfügt die Alte über folgende Spielwerte: **RK** 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17.

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 18, **KO** 8, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 15

GAB +11; **KMB** +10; **KMV** 24 (34 gegen Entwaffnen)

Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Redekunst]), Hiebwaffenfinesse[ABR VI], Kritischer Treffer (Durchbohren)[ABR II] (Gladius), Kritischer Trefferfokus, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Gladius), Waffenfinesse, Waffenfokus (Gladius), Waffenspezialisierung (Gladius)

Fertigkeiten Akrobatik +15, Auftreten (Redekunst) +14, Bluffen +14, Diplomatie +17, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +21, Motiv erkennen +11, Verkleiden +16, Wahrnehmung +13, Wissen (Lokales, Religion) +10; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Vischkanisch

Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Blutende Wunde +4, Gift einsetzen[ABR VI], Schurkenfinesse, Waffentraining), Elfenblut, Pirscher, Segnungen (Böses: Unheiliger Hieb; Tricks: Spiegelbild), Spuren lesen +3

Kampfausrüstung *Trank: Dunkelsicht*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Rindenhaut* +3, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (20 Ladungen), Todesklinge, Purpurwurmgift; **Sonstige Ausrüstung** Mithralbrustplatte, *Gladius*[ARK] *des Verderbens* (Menschen) *+1*, *Fesselnder Cestus**, Gladius [Meisterarbeit], Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, *Überzeugungsstirnreif*, *Resistenzumhang +1*, Schminkzeug, hölzernes Unheiliges Symbol des Norgorber

Die Alte hat schon gemordet, da waren die meisten ihrer Gildenmitglieder noch gar nicht geboren. Sie nutzt ihre Verkleidungskünste, um viel älter zu erscheinen – auf diese Weise kann sie ihre Ziele dann mit unerwarteter Schnelligkeit und Beweglichkeit überraschen. Die Alte ist eine gefährliche Gegnerin, welche es genießt, ihre Gegner mit dem Gladius aufzuspießen und dann genau zu beobachten, um ja nicht den Moment ihres Ablebens zu versäumen.

Begegnungen

Begegnungen mit der Attentätergilde treten in der Regel zu ihren Bedingungen ein. Die folgenden Begegnungen repräsentieren mögliche Kombinationen von Gildenangehörigen bei der Erfüllung von Aufträgen:

Magierjäger (HG 10)

Diese Gruppe kommt zum Einsatz, wenn es gilt, Zauberkundige zu meucheln.

Heckenschütze HG 6
EP 2.400
TP 50 (siehe Seite 22)

Metzger HG 8
EP 4.800
TP 72 (siehe Seite 25)

Zauberjäger HG 6
EP 2.400
TP 64 (*NKO*, S. 83)

Gassenhinterhalt (HG 12)

Diese Gruppe spezialisiert sich auf Angriffe auf offener Straße.

Giftmörder HG 6
EP 2.400
TP 42 (siehe Seite 23)

Heckenschützen (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 50 (siehe Seite 22)

Giftmischer (2) HG 7
EP 3.200 je
TP je 63 (siehe Seite 23)

Verführerische Attentäterin (HG 14)

Die Kurtisane führt diese Gruppe an, wenn es an der Zeit ist, ihre wahren Ziele einem Opfer zu enthüllen. Ihre Kollegen treten dabei als ihre Diener auf, um ihr Rückendeckung zu geben, ihr den Fluchtweg offenzuhalten oder Leibwächter auszuschalten.

Giftkünstler HG 10
EP 9.600
TP 60 (*NKO*, S. 138)

Metzger (3) HG 8
EP je 4.800
TP je 72 (siehe Seite 25)

Tödliche Kurtisane HG 11
EP 12.800
TP 81 (siehe Seite 27)

Arena der Assassinen (HG 15)

Wer den Ruf der Gilde schädigt oder die Lehren der Alten verspottet, wird in manchen Fällen entführt und in die Arena der Gilde gebracht.

Die Alte HG 12
EP 19.200
TP 81 (siehe Seite 28)

Getarnte Meuchler (2) HG 9
EP je 6.400
TP je 71 (siehe Seite 25)

Schleicher (2) HG 10
EP je 9.600
TP je 86 (siehe Seite 24)

Brutale Sklavenhändler

„Ich weiß nicht, wie ich entkommen bin. Wahrscheinlich hatte ich einfach Glück. Unter denen, die uns gefangen genommen hatten, waren Menschen, aber nicht einer von ihnen hatte ein menschliches Herz. Sie haben Sari beinahe zu Todes gepeitscht und dann im letzten Moment geheilt, um wieder von vorn zu beginnen. Und alle haben zugesehen und gelacht – bis auf den Anführer. Der wirkte besorgt – besorgt, Sari könnte sterben und dann keinen Gewinn mehr einbringen. Nach all dem Schmerz und der Folter, die sie uns zugefügt hatten, behandelten sie schließlich nicht einmal mehr unsere Wunden, ehe sie uns zum Markt schleiften. Stattdessen verbargen sie unsere Narben mit Magie. Auf den ersten Blick sah ich wahrscheinlich gut aus, doch in Wahrheit war mein Körper nach der gnadenlosen Folter und den Misshandlungen gebrochen. Verkauft zu werden, war wie ich zugeben muss fast eine Erleichterung. Ich möchte mich an diesen Mistkerlen rächen, aber ich habe zu viel Angst, sie könnten mich erneut fangen.“

- Lilah Fassbinder, entflohene Halblingssklavin

Die Brutalen Sklavenhändler sind eine Organisation sadistischer und gieriger Händler, denen es nicht nur um den Profit geht. Wenn ein Mörder zuschlägt, hat wenigstens das Leiden seines Opfers ein Ende, doch diese Sklavenhändler beenden die alten Leben ihrer Opfer und daraufhin beginnt erst das Leiden.

Die Gruppe besteht hauptsächlich aus Leuten, die anderen gern Schmerzen zufügen, sich aber dabei gerade noch genug unter Kontrolle haben, um ihre Opfer am Leben zu lassen. Wer die Ware beschädigt, wird selbst verprügelt und an abgelegenen Orten zurückgelassen oder ebenfalls in Ketten gelegt. Diese Sklavenjäger und -händler beschäftigen zudem Experten auf anderen Gebieten, deren Fertigkeiten die Gefangenen bei Gesundheit halten und sie an der Flucht hindern – bzw. welche die paar wieder einfangen, die entkommen können.

Die Brutalen Sklavenhändler organisieren sich in quasi-militärischen Einheiten. Wer über einen militärischen Hintergrund und zugleich fragwürdige Moralvorstellungen verfügt, steigt in ihren Reihen oft rasch auf. Die beiden ranghöchsten Anführer innerhalb der Gruppe sind der eloquente Oberste Sklavenhändler, welcher die Organisation nach außen hin repräsentiert und sich um Probleme kümmert, sowie der abartige Experimentator, der sich um die Versorgung und Logistik kümmert.

Der Oberste Sklavenhändler möchte lieber Profit erwirtschaften, statt seinem Sadismus nachzugeben, sodass er die grausamsten Sklavenjäger, -aufseher und -händler daran hindert, der Ware allzu große Schäden zuzufügen. Auch wenn er sich sehr bemüht, Gesundheit und Fähigkeiten seiner Gefangenen zu erhalten, geht es ihm allein ums Geld – Mitgefühl ist ihm genauso fremd wie seinen Untergebenen. Sollte er zu dem Schluss kommen, dass eines der Mäuler, die er füttert, ihm keinen ausreichenden Gewinn einbringt, so hat er keine Skrupel, einen Gefangenen zu töten. Ebenso hat er keine Hemmungen, einem Sklaven die Zunge herauszuschneiden, von dem nicht erwartet wird, dass er sprechen muss. Zwar vermeidet der Oberste Sklavenhändler es, das Gesicht eines Gefangenen zu verunstalten, der z.B. für den Haushalt eines Edelmannes gedacht ist, aber die meisten lernen rasch, nicht seine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Er mag zwar Misshandlungen Einhalt gebieten, die bleibende Schäden hinterlassen, und die verantwortlichen Aufseher bestrafen, kennt aber alternative Methoden, um Sklaven zu züchtigen.

Die Brutalen Sklavenhändler zielen auf bestimmte Volksgruppen ab, die sie einfangen und verkaufen. Um welche es sich handelt, bestimmen dabei letztendlich die Käufer. Wenn sie Landwirtschafts- oder Bergbausklaven verkaufen, ziehen sie die Anzahl der Qualität vor und verkaufen Sklaven, die ganzen Tag arbeiten können, aber zu schwach sind, um ihre Werkzeuge als Waffen zu verwenden. Gehören hingegen Gladiatorenarenen zu ihren Kunden, dann suchen sie die stärksten Sklaven, die sie finden können. Attraktive Gefangene jedes Geschlechts werden an bestimmte Bordelle verkauft. Und wer an lebenden Versuchspersonen experimentieren will, gibt den Sklavenhändlern oft bestimmte Parameter vor, die er für die angestrebten Ergebnisse benötigt.

Brutale Sklavenhändler verkaufen ihre Waren oft in Metropolen, die an Landesgrenzen zwischen verfeindeten oder zumindest unfreundlich zueinander gesonnenen Nationen liegen. So können sie sich als Patrioten und ihre Gefangenen als Bewohner des ungeliebten Nachbarlandes ausgeben, welche die Grenze überschritten haben. Dies bringt ihnen die Möglichkeit, vor eventuellen Strafaktionen des anderen Landes Schutz zu suchen und zugleich Gegner ihrer Geschäfte der Zusammenarbeit mit dem Feind zu bezichtigen.

Skrupellose Regierungen könnten die Sklavenhändler auch dafür bezahlen, dass sie Militärlager des Feindes überfallen oder die Versorgungslinien der Gegenseite sabotieren, während die Regierungsangehörigen zugleich die Sklaverei verdammen.

Ebenso lassen sich die Brutalen Sklavenhändler auch gern auf einer kleinen Insel mit einem verlassenen Gebäude nieder, z.B. einer Mine oder dem Tempel einer in Vergessenheit geratenen Gottheit. Dort lassen sie ihre Sklaven dann nach Edelmetallen oder wertvollen historischen Artefakten graben. Von dieser Basis aus überfallen sie schlecht verteidigte Küstenortschaften und entführen deren Bewohner nahezu unbemerkt.

Die Brutalen Sklavenhändler verkaufen ihre Waren an jeden, der Sklaven benötigt. Von den Organisationen in diesem Buch sind aber nur die Handelskarawane und der Königshof potentielle Käufer. Manche Organisationen wie die Fröhlichen Gesetzlosen und der Todeskult vertreten entgegengesetzte Philosophien, während andere wie die Arkane Gesellschaft nach außen hin eine Fassade wahren müssen und Schändliche Piraten und Wilde Plünderer sich ihre eigenen Sklaven rauben. Wenn die Sklavenhändler zusätzliche Leute benötigen, könnten sie sich bei den Ruchlosen Räubern Unterstützung holen.

Abenteueraufhänger

Brutale Sklavenhändler sind bösartig und ruchlos. Sie sind durch und durch verkommen und die meisten guten Organisationen, Religionen und Herrscher sind äußerst willig, ihren Untaten ein Ende zu setzen. Ihre Entführungen und brutalen Überfälle könnten die SC auf Schwarzmärkte und Sklavenschiffe führen oder sie zur Verteidigung kleiner Orte eilen lassen.

Glühende Funken: Wenn die SC von einem Abenteuer ins nahe Dorf zurückkehren, ist dieses niedergebrannt. Sie finden aber kaum Tote in den Trümmern. Auf der Suche nach den Feuerteufeln stoßen sie auf eine ganze Organisation, welche Leute entführt und als Sklaven in ferne Lande verkauft – und dies schon seit Jahren!

Unfreiwillige Komplizen: Der Königshof heuert die SC an, mehrere Künstler zu befreien, die entführt und im Nachbarreich in die Sklaverei verkauft wurden. Der Hof schickt den SC mehrere als Söldner getarnt Brutale Sklavenhändler, welche die Entführer und ihre Helfer „festnehmen“ sollen, ehe die Sklaven gerettet werden. Wenn die SC mit den Geretteten zurückkehren, müssen sie aber erfahren, dass alle potentiellen Sympathisanten im Eilverfahren für schuldig befunden und von den „Söldnern“ in die Sklaverei verkauft wurden. – Und dass die Künstler selbst aus der Sklaverei ins Nachbarland geflohen waren …

Vermisster Verwandter: Die SC benötigen die Hilfe eines Dritten, der aber im Gegenzug fordert, dass sie einen seiner vermissten Verwandten suchen. Die SC entdecken, dass die Sklavenhändler den Verwandten entführt haben und müssen nun die Handlungen der Organisation nachverfolgen und feststellen, wer den Verwandten erworben hat.

Neue Regeln

Die folgenden Regeln enthalten einen neuen Ritterorden, Zauber und magische Gegenstände, die speziell von Sklavenjägern und -händlern genutzt werden:

Ritterorden

Brutale Sklavenhändler beschäftigen die Ritter des folgenden Ordens aufgrund ihrer Grausamkeit und ihres Könnens, andere einzufangen.

Peitschenorden

Ein Ritter dieses Ordens verschreibt sich der Grausamkeit und Boshaftigkeit. Er dient nur denen, welche ihm freie Hand dabei lassen, Leid zu verbreiten. Ritter dieses Ordens fügen ihren Gegnern absichtlich Schmerzen zu und versklaven alle, die sich ihnen ergeben.

Ordensregeln: Der Ritter muss nach Schwächeren suchen, um sie zu strafen und zu foltern. Er muss andere zwingen, seinen Befehlen ohne Widerspruch oder Zögern zu folgen. Er muss danach streben, überall Leid und Schmerz zu verursachen. Da diese Regeln böse sind, muss er eine böse Gesinnung besitzen.

Herausforderung: Wenn ein Ritter des Peitschenordens eine Herausforderung ausspricht, erhält er einen Moralbonus von +1 auf alle Nahkampfschadenswürfe gegen das Ziel seiner Herausforderung, solange er der Kreatur in der jeweils vorherigen Runde Schaden zugefügt hat. Dieser Bonus steigt pro 4 Ritterstufen um +1 (maximal +5 mit der 16. Stufe)

Fertigkeiten: Ein Ritter des Peitschenordens fügt Wissen (Adel) und Wissen (Lokales) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Wenn er mittels Einschüchtern eine andere Kreatur zum Gehorchen zwingt, erhält er einen Bonus auf den Fertigkeitswurf in Höhe seiner halben Ritterstufe (Minimum +1).

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Peitschenordens erhält im Rahmen seiner Stufenprogression die folgenden Fähigkeiten:

Peitschenknall (AF): Mit der 2. Stufe ist der Ritter im Umgang mit der Peitsche geübt. Er erhält das Bonustalent Peitschenmeisterschaft[ABR II]. Erleidet eine Kreatur, deren Anzahl an TW maximal der halben Ritterstufe des Ritters entspricht, Nichttödlichen Schaden durch die Peitsche des Ritters, so erhält die Kreatur zudem für 1 Runde den Zustand Erschüttert. Dies ist nicht mit anderen Furchteffekten kumulativ.

Sadismus inspirieren (AF): Mit der 8. Stufe kann der Ritter seine Verbündeten zu brutaler Boshaftigkeit inspirieren. Als Schnelle Aktion kann er allen Verbündeten innerhalb von 9 m ermöglichen, mit ihren Waffen Nichttödlichen Schaden zu verursachen, ohne dass sie den dafür üblichen Malus von -4 auf Angriffswürfe erhalten (die fraglichen Waffen müssen aber auch in der Lage sein, Nichttödlichen Schaden zu verursachen). Betroffene Verbündete erhalten einen Bonus von +2 auf Nichttödliche Waffenschadenswürfe. Dieser Effekt währt 1 Runde und kann alle 5 Minuten eingesetzt werden.

Autoritätsgebaren (AF): Mit der 15. Stufe demonstriert der Ritter seine Ruchlosigkeit gegenüber jenen, die ihn oder seine Sklaven angreifen. Wenn ein Gegner einen Nahkampfangriff gegen den Ritter oder einen an diesen angrenzenden Sklaven oder Diener ausführt, provoziert er einen Gelegenheitsangriff durch den Ritter und dieser erhält ferner einen Moralbonus von +2 auf diesen Gelegenheitsangriff. Sollte es sich bei dem gegnerischen Angriff um einen bestätigten Kritischen Treffer handeln, dann behandelt der Ritter den Gegner bei seinem Gelegenheitsangriff so, als wäre dieser das Ziel seiner Herausforderung.

Zauber

Nahezu ausschließlich von Sklavenhändlern genutzte Zauber helfen ihnen dabei, ihre Sklaven und Kunden gleichermaßen zu kontrollieren:

HUNGER WIDERSTEHEN

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ANP 1, KLE 1, SHA 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Brotkrumen)
Reichweite Berührung
Ziel Eine lebende berührte Kreatur
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Sollte das Ziel an diesem Tag nichts essen, steigt der SG des Wurfes gegen den Nichttödlichen Schaden durch Verhungern am Folgetag nicht um 1. Dieser Zauber scheitert, wenn das Ziel nicht bereits wenigstens einen Konstitutionswurf gegen Verhungern abgelegt hat.

VERLETZUNGEN VERBERGEN
Schule Illusion (Fehlgefühl); **Grad** ANP 1, BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1, INQ 1, MEN 1, MES 1, OKK 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (Blutstropfen)
Reichweite Berührung
Ziel Eine berührte Kreatur
Wirkungsdauer 10 Minuten/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner und WIL anzweifeln (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)
Die Wunden des Zieles scheinen zu verschwinden. Eine Kreatur, welche die Schwere eventueller Verletzungen des Zieles mittels Heilkunde feststellen will, erleidet einen Malus von -10 auf diesen Fertigkeitswurf. Eine Kreatur, welche die betroffenen Körperbereiche berührt, kann einen Willenswurf ablegen, um die Illusion zu erkennen.

Magische Gegenstände

Sklavenhändler verwenden ein paar besondere magische Gegenstände, um den Aufenthaltsort ihrer Sklaven in Erfahrung zu bringen und sie unter Kontrolle zu halten:

Behindernde Fussketten

		PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	**ZS** 5th	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Diese stählernen Schellen sind mit einer 60 cm langen Ketten miteinander verbunden. Die Schellen sind mit Bleieinlagen geschmückt, die zerschmetterte Füße darstellen. Werden sie um die Fußknöchel einer hilflosen oder willigen Kreatur geschlossen, so werden sämtliche Bewegungsraten der Kreatur halbiert. Derjenige, welcher die Fußketten der Kreatur angelegt hat, kann sie ihr mit einem Befehlswort wieder abnehmen, anderen können sie mit einem Fertigkeitswurf für Mechanismus ausschalten gegen SG 30 öffnen und die betroffene Kreatur selbst kann mit einem Fertigkeitswurf für Entfesselungskunst gegen SG 30 entschlüpfen. Die auf den Fußketten liegende Magie zu bannen hilft nicht bei der Entfernung, hindert jene Kreatur, die die Ketten angebracht hat, aber daran, sie mit dem Befehlswort abzunehmen, solange die Effekte unterdrückt oder gebannt werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNG	**KOSTEN** 3.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verlangsamen*

Finsterpfeil

		PREIS 80 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Dieser *Pfeil +1* ist schwarz wie die finsterste Nacht und mit Rabenfedern befiedert. Trifft er einen Gegner, so nimmt dieser nur noch Dunkelheit wahr. Die Kreatur behandelt für 1 Runde die Lichtverhältnisse als Dunkelheit. Sollte die Kreatur über Dunkelsicht verfügen, muss sie einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, verliert sie für 1 Runde ihre Dunkelsicht.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNG	**KOSTEN** 40 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dunkelheit*

Knebel der Stille

		PREIS 500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Illusionsmagie		

Diese schwarze Lederschnur führt durch einen roten Holzball. Wird die Schnur um den Kopf einer Kreatur gebunden und der Holzball im Mund der Kreatur platziert, kann die Kreatur nicht sprechen und auch sonst keine stimmlichen Töne von sich geben (dies schließt verbale Zauberkomponenten ein). Wird die Schnur gelöst, fällt der Ball ab, was den Effekt beendet. Sofern eine Kreatur nicht anderweitig gefesselt ist, kann sie leicht den Knebel selbst entfernen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNG	**KOSTEN** 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Stille*

Rankenpfeil

		PREIS 80 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Dieser *Pfeil +1* sieht wie ein Pflanzenstängel aus, der mit Blattwerk statt Federn befiedert ist. Sollte er einen Gegner treffen, so wachsen aus dem Leib des Ziels Ranken. Alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m Entfernung zum getroffenen Ziel (das Ziel selbst eingeschlossen) müssen einen Reflexwurf gegen SG 13 ablegen; wem dieser Rettungswurf misslingt, der erleidet für 1 Runde den Zustand Verstrickt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNG	**KOSTEN** 40 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Verstricken*

Spurenleserbrandeisen

		PREIS 9.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** 5 Pfd.
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Am Ende dieses 60 cm langen Metallstabes befindet sich ein einzigartiges Siegel. Wird dieses in einem Feuer erhitzt, kann es genutzt werden, um Kreaturen oder Gegenstände zu brandmarken. Wer das Brandeisen hält, kann die Richtung bestimmen, in welcher sich das nächste mit diesem Brandeisen angebrachte Brandzeichen befindet (wie *Gegenstand aufspüren,* bzw. *Kreatur aufspüren*). Dabei richtet sich der Effekt nur auf das Brandzeichen selbst; schneidet man es heraus oder kratzt es ab, kann der Gegenstand getäuscht werden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNG	**KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Brandzeichen*[EXP], *Gegenstand aufspüren*, *Kreatur aufspüren*

Totschläger des Schlafes

		PREIS 10.301 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Schwache Verzauberungsmagie		

Wird ein Kritischer Treffer mit diesem *Totschläger +1* bestätigt, schläft die getroffene Kreatur für 3 Minuten ein (wie *Schlaf*, keine TW-Begrenzung; ZÄH, SG 13, keine Wirkung).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNG	**KOSTEN** 5.301 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schlaf*

Sklavenjäger

Die Sklavenjäger versuchen, möglichst viele Leute lebend einzufangen.

BETÖRER **HG 2**

EP 600

Gnomischer Hexenmeister 3

CB Kleiner Humanoider (Gnom)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 22 (3W6+9)

REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +3; +2 gegen Illusionen

Verteidigungsfähigkeiten Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Besondere Angriffe Hass

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)

1/Tag — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Mit Tieren sprechen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)

6/Tag — Berührung des Lachens

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 3; Konzentration +6)

1. (6/Tag) — *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern* (SG 15), *Sprühende Farben* (SG 15), *Verstricken* (SG 14)

0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 16), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Kältestrahl*, *Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*

Blutlinie Feenblutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Betörer aktiviert seinen *Zauberstab: Magierrüstung*.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* verfügt der Betörer über folgende Spielwerte: **RK** 13, auf dem Falschen Fuß 11.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 14, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 17

GAB +1; **KMB** –2; **KMV** 10

Talente Im Kampf zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Bluffen +9, Wahrnehmung +2, Wissen (Natur) +9, Zauberkunde +7; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Gnomenmagie, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung Donnerstein, *Schriftrolle: Feuerball*, *Schriftrolle: Monster herbeizaubern II*, *Schriftrolle: Verletzungen verbergen**, *Trank: Energien widerstehen (Feuer)*, *Trank: Rindenhaut*, *Zauberstab: Magierrüstung* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Elixier der Wahrnehmung*, 70 GM

Betörer können zähe Gegner außer Gefecht setzen.

ZUCHTMEISTER **HG 2**

EP 600

Menschlicher Schurke (Schläger[EXP]) 3

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)

TP 26 (3W8+9)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +3

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +6 (1W6+3) oder Totschläger [Meisterarbeit] +6 (1W6+3 Nichttödlich)

Besondere Angriffe Furchteinflößend, Hinterhältiger Angriff +2W6, Zusammenschlagen

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Zuchtmeister verwendet einen *Trank: Unsichtbarkeit* und schleicht vor Kampfbeginn in eine taktisch vorteilhafte Position.

Im Kampf Der Zuchtmeister nimmt Gegner in die Zange, um brutale Hinterhältige Angriffe auszuführen.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 10

GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16

Talente Eiserner Wille, Totschläger[ABR II], Vollstrecker[EXP]

Fertigkeiten Akrobatik +6, Bluffen +6, Einschüchtern +6, Entfesselungskunst +6, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +6, Magischen Gegenstand benutzen +6, Motiv erkennen +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Schurkentricks (Defensiver Hinterhältiger Angriff[EXP])

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Person vergrößern*, *Trank: Unsichtbarkeit*, Verstrickungsbeutel (2x); **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], Totschläger [Meisterarbeit], 14 GM

Zuchtmeister lieben es, ihre Opfer zu erniedrigen und in Furcht zu versetzen.

Sklavenaufseher

Sobald die Brutalen Sklavenhändler ihre Beute eingefangen haben, kontrollieren und bewachen diese Aufseher die Sklaven, bis sie verkauft werden können.

SADISTISCHER HEILER **HG 3**

EP 800
Zwergischer Kleriker von Zon-Kuthon 4
RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)
INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+6 Rüstung, +2 Schild)
TP 29 (4W8+8)
REF +1, **WIL** +8, **ZÄH** +6; +2 gegen Gift, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten
Verteidigungsfähigkeiten Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Streitaxt [Meisterarbeit] +6 (1W8+2/×3)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +4 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Hass, Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 14, 2W6), Verderbnis der Hölle (2 Runden, 7/Tag)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)
7/Tag — *Hauch der Dunkelheit* (2 Runden)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 4; Konzentration +8)
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen*[D] (nur Blindheit) (SG 16), *Gemeinschaftliche Ameisenstärke*[ABR II], *Person festhalten* (SG 16), *Zone der Wahrheit* (SG 16)
1. — *Befehl*[D] (SG 15), *Hunger widerstehen*, *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 15), *Schutz vor Gutem, Unheil* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung, Magie entdecken, Magie lesen, Stabilisieren*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Teufel[EXP]), Dunkelheit (Unterdomäne des Verlustes[EXP])

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** 15, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 15 (19 gegen Ansturm, 19 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Blind kämpfen, Verbessertes Fokussieren, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Heilkunde +13, Schätzen –1 (bei nichtmagischen Metallen oder Edelsteinen +1), Wahrnehmung +4 (Steinarbeiten +6), Zauberkunde +6; **Volksmodifikatoren** Schätzen bei nichtmagischen Metallen oder Edelsteinen +2, Wahrnehmung bei Steinarbeiten +2
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Kampfausrüstung Heilertasche, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Elixier des Versteckens*, Kettenpanzer [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit], *Leichter Stahlschild +1*, silbernes Unheiliges Symbol, Streitaxt [Meisterarbeit], 10 GM

Sadistische Heiler werden aufgrund ihres Könnens geschätzt, Sklaven und Sklavenhändler am Leben zu halten.

SKLAVENWÄCHTER **HG 3**

EP 800
Halb-Orkischer Mönch 4
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +4 Rüstung, +4 WE)
TP 29 (4W8+8)
REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +6 (1W8+2) oder Waffenloser Schlaghagel +5/+5 (1W8+2)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (4/Tag, SG 15), Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Sklavenwächter verwendet einen Trank: *Magierrüstung*.
Im Kampf Ohne *Magierrüstung* verfügt der Sklavenwächter über folgende Spielwerte: **RK** 16, auf dem Falschen Fuß 14.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +6; **KMV** 22
Talente Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Kampfreflexe, Pantherstil[ABR II], Verbesserte Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +13), Einschüchtern +8, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +10; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften *Ki*-Vorrat (5 Punkte; Magisch), Manövertraining, Orkblut, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 6 m
Kampfausrüstung *Trank: Hast*, *Trank: Magierrüstung* (4x); **Sonstige Ausrüstung** *Blockierschlüssel*[EXP], *Resistenzumhang +1*

Sklavenwächter sorgen dafür, dass weder die von ihnen bewachten Sklaven noch Feinde ihrer Organisation entkommen. Sie stürmen an Gegnern vorbei, sperren Türen zu und versperren Fluchtwege, wobei sie Hindernisse zur Seite stoßen.

Außerhalb von Kämpfen sind sie in der Regel damit beauftragt, die Waren der Brutalen Sklavenhändler zu beaufsichtigen, damit diese nicht befreit oder gestohlen wird. Zudem obliegt es ihnen, Fluchtversuche zu vereiteln und die Gefangenen genährt und halbwegs gesund zu halten. Sie ziehen Effizienz der sinnlosen Brutalität vor und sind Experten darin, am einen oder anderen potentiellen Rebellen ein Exempel zu statuieren, um die übrigen im Griff zu behalten.

Taktiker

Taktiker bringen ihre Mitsklavenjäger dazu, als effektive Einheit zu kämpfen. Sie haben das letzte Wort, ob Gegner gefangen genommen oder getötet werden.

TAKTIKER **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Ritter[EXP] 5

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 18 (–1 GE, +9 Rüstung)

TP 52 (5W10+20)

REF +1, **WIL** +2, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Lanze [Meisterarbeit] +10 (1W8+6/×3) oder Peitsche [Meisterarbeit] +10 (1W3+4 Nichttödlich)

Besondere Angriffe Banner +2, Herausforderung (+5, +2, 2/Tag), Verbesserter Sturmangriff

TAKTIK

Im Kampf Diese Taktikerin verleiht ihren Verbündeten zu Kampfbeginn das Talent Abschütteln, dann nutzt sie einen Schmutzigen Trick, um bei einem Gegner den Zustand Blind oder Kränkelnd zu verursachen, während sich ihre Verbündeten auf dasselbe Ziel konzentrieren.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 12

GAB +5; **KMB** +9 (Schmutziger Trick +11); **KMV** 18 (20 gegen Schmutziger Trick)

Talente Abhärtung, Abschütteln[ABR II], Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Peitschenmeisterschaft[ABR II], Verbesserte Schmutziger Trick[EXP]

Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Mit Tieren umgehen +9 (bei Reittier +11), Motiv erkennen +8, Reiten +1 (auf Reittier +7)

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Meisterlicher Ausbilder +2, Peitschenorden*, Reittier, Taktiker (2/Tag, 5 Runden, Standard-Aktion)

Kampfausrüstung *Trank: Person vergrößern*; **Sonstige Ausrüstung** Lanze [Meisterarbeit], Peitsche [Meisterarbeit], *Plattenpanzer +1*, *Resistenzumhang +1*, 39 GM

PFERD **HG —**

N Großes Tier

INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, -1 Größe, +6 Natürlich, +3 Rüstung)

TP 42 (5W8+20)

REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +7

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +8 (1W4+5), 2 Hufe +6 (1W6+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 16, **KO** 16, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

GAB +3; **KMB** +9; **KMV** 22 (26 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Mehrfachangriff

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +15), Heimlichkeit +3, Schwimmen +9, Wahrnehmung +6

Besondere Eigenschaften Streitross, Tricks (Angreifen [jede Kreatur], Bleiben, Kommen, Spuren suchen, Suchen, Verteidigen, Zurückziehen), Verbindung, Zauber teilen

Ausrüstung Militärsattel, Pferdeharnisch (Beschlagenes Leder) [Meisterarbeit]

Taktiker bemühen sich, ihre Untergebenen an der kurzen Leine zu halten. In der Regel eröffnen sie Kämpfe mit Schmutzigen Tricks[EXP], um einen Gegner zu blenden oder ihm Übelkeit zu verursachen, während ihre Begleiter andere Ziele niederstrecken oder niederringen. Dies schaltet in der Regel der schwierigsten Gegner aus, während die übrigen gefangen genommen werden. Taktiker ziehen es vor, aus dem Sattel ihre Befehle zu geben; sollten sie absteigen müssen, sind sie unleidlich und kurz angebunden. Im Grunde vertrauen sie nur ihren Pferden, sodass deren Schutz für sie auch Priorität hat, selbst wenn ihre Gefährten schwer verwundet sein sollten.

Führer

Sklaven müssen vom Ort ihres Einfangens zur Operationsbasis der Sklavenhändler und von dort zum Markt gebracht werden. Führer stellen sicher, dass die Sklaven und ihre Aufseher auch dorthin gelangen, wohin sie gehen sollen.

ORTSKUNDIGER FÜHRER **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Waldläufer (Pfadfinder)EXP) 7
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Rüstung)
TP 64 (7W10+21)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Leichter Hammer [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4+1 Nichttödlich)
Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +12/+7 (1W8+2 Nichttödlich/×3)
Besondere Angriffe Unbeirrbar (+4, 3/Tag), Waldläuferkampfstil (Bogenschießen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 4; Konzentration +5)
1. — *Durchschlagende Geschosse*[EXP], *Lange Schritte*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Ausdauer, Betäubungshieb[ABR II], Kernschuss, Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Heimlichkeit +13, Mit Tieren umgehen +10, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Geographie) +9, Wissen (Natur) +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Ebenen +2), Bund mit dem Gelände, Spuren lesen +3, Tierempathie +7, Unterholz durchqueren
Ausrüstung *Finsterpfeile** (2), *Kettenhemd +1*, *Knebel der Stille** (2x), *Kompositlangbogen +1* (+1 ST) mit 20 Stumpfen Pfeilen[EXP], Leichter Hammer [Meisterarbeit], *Rankenpfeile** (3), Rauchpfeile[EXP], 11 GM

Ortskundige Führer dienen als Pfadfinder und sind für den Transport über Land zuständig. Sie kennen die schnellen Verbindungsrouten durch sicheres Gelände, welches nicht von Gegnern der Sklaverei kontrolliert oder patrouilliert wird. Sie nutzen ihre stumpfen Pfeile, um jenen Gegnern nichttödlichen Schaden zuzufügen, die sie einfangen und an den Höchstbietenden verkaufen wollen. Ebenso führen sie magische Pfeile mit sich, um schwierigere Gegner zu blenden oder zu verstricken.

SKLAVENJÄGERKAPITÄN **HG 6**

EP 2.400
Elfischer Draufgänger[ABR VI] 7
CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 Ausweichen, +4 GE, +5 Rüstung)
TP 57 (7W10+14)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +4; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Behände +2, Schützendes Charisma 4/Tag

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1*, +14/+9 (1W6+6/15–20 plus 7 Präzisionsschaden)
Fernkampf Dolch +11/+6 (1W4/17–20 plus 7 Präzisionsschaden)
Besondere Angriffe Draufgängertricks (Aufspringen, Bedrohliche Waffenkunst, Draufgängereleganz, Draufgängerinitiative, Elanvolles Ausweichen, Genauer Stich, Gezielter Schlag, Heldentat, Opportune Parade und Riposte, Überlegene Finte), Draufgängerwaffentraining +1, Elan (2)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Anmutiges Fechten[ABR VIII], Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +12, Einschüchtern +12, Entfesselungskunst +14, Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch
Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Draufgängerfinesse
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*; **Sonstige Ausrüstung** Dolche (4), *Elixier des Schwimmens*, *Mithralkettenhemd +1*, *Rapier +1*, *Schrei in der Flasche*[ABR VI], 122 GM

Sklavenjägerkapitäne befahren Flüsse und Gewässer auf der Suche nach Beute und haben keine Skrupel, Sklaven zu töten, die auf ihren Schiffen Ärger machen.

Sklavenjägeraufseher

Diese Kriegsherren leiten die Alltagsoperationen der Sklavenjäger und schüchtern die Ware ein, bis sie zum Markt gebracht wird.

Knutenschwinger — HG 4

EP 1.200
Hobgoblin-Kämpfer 5 (*MHB,* S. 149)
NB Mittelgroßer Humanoider (Goblinoider)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 Rüstung)
TP 47 (5W10+15)
REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +7; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kriegshammer [Meisterarbeit] +11 (1W8+6/×3) oder Kriegshammer [Meisterarbeit] +9 (1W8+6/×3) und Leichter Hammer [Meisterarbeit] +8 (1W4+2)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +8 (1W8+3/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Hämmer +1)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 12
GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 20
Talente Betäubungshieb[ABR II], Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kriegshammer), Waffenspezialisierung (Kriegshammer)
Fertigkeiten Einschüchtern +12, Heimlichkeit +12; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +4
Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Standort vortäuschen*, *Trank: Springen*; **Sonstige Ausrüstung** Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+3 ST) mit 20 Pfeilen, Kriegshammer [Meisterarbeit], Leichter Hammer [Meisterarbeit], *Schuppenpanzer +1*, 36 GM

Zermalmer — HG 7

EP 3.200
Orkische Barbarin 8 (*MHB,* S. 204)
CB Mittelgroßer Humanoider (Ork)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, –2 Kampfrausch, +7 Rüstung)
TP 105 (8W12+48)
REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +12; +4 Moralbonus gegen Zauber, Übernatürliche Fähigkeiten und Zauberähnliche Fähigkeiten
SR 1/ —; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2, Verbesserter Reflexbewegung, Wildheit
Schwächen Lichtempfindlichkeit

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)
Nahkampf *Schwerer Streitflegel +1*, +17/+12 (1W10+11/19-20), Durchbohren +10 (1W8+3)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+5/×3)
Besondere Angriffe Kampfrausch (20 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglaube, Geruchssinn, Scheusaltotem[EXP], Schwächeres Scheusaltotem[EXP])

TAKTIK

Grundspielwerte Befindet sich diese Orkin nicht im Kampfrausch, besitzt sie folgende Spielwerte: **Sinne** Dunkelsicht 18 m; **RK** 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 81; **WIL** +3, **ZÄH** +9; **Nahkampf** *Schwerer Streitflegel +1*, +15/+10 (1W10+8/19-20); **ST** 20, **KO** 15; **KMB** +13

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 12, **KO** 21, **IN** 6, **WE** 11, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +15; **KMV** 24
Talente Heftiger Angriff, Konzentrierter Zorn[EXP], Kraft des Zorns[EXP], Waffenfokus (Schwerer Streitflegel)
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Erdelementaredelstein*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+5 ST) mit 20 Pfeilen, *Schwerer Streitflegel +1*, *Resistenzumhang +1*, 249 GM

Experimentator

Die sadistische Experimentatorin seziert Sklaven bei lebendigem Leib und vollzieht andere Gräueltaten an überzähligen Sklaven, um irgendwann einmal eine groteske Sklavenrasse zu erschaffen.

EXPERIMENTATOR **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Alchemist[EXP] (Vivisektionist[ABR]) 6
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 GE, +5 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 53 (6W8+23)
REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +9; +4 Bonus gegen Gift
Resistenz Giftresistenz

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Biss +12 (1W8+6), 2 Klauen +12 (1W6+6)
Fernkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +8 (1W8+6)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 6; Konzentration +7)
2. — *Alchemistische Aufteilung*[EXP], *Falsches Leben*, *Rindenhaut*, Schlick in Flaschen (Schleimschimmel[MHB II])
1. — *Leichte Wunden heilen*, *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Totenwache*, *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Alchemistin trinkt ein Mutagen, um ihre Stärke zu erhöhen, und nimmt dann die Extrakte *Alchemistische Aufteilung*, *Rindenhaut* und *Falsches Leben* zusammen mit ihrem *Trank: Heldenmut* zu sich.
Grundspielwerte Ohne Mutagen oder Extrakte, besitzt die Alchemistin die folgenden Spielwerte: **RK** 16, auf dem Falschen Fuß 15; **TP** 42; **ZÄH** +7, **REF** +7, **WIL** +5; **Nahkampf** Morgenstern [Meisterarbeit] +9 (1W8+6); **Fernkampf** Morgenstern [Meisterarbeit] +6 (1W8+4); **Alchemistische Extrakte** Konzentration +8; **ST** 18, **IN** 14; **Fertigkeiten** Schätzen +11, Handwerk (Alchemie) +11 (alchemistische Gegenstände herstellen +17), Magischen Gegenstand benutzen +8, Mechanismus ausschalten +11, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +11

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +12; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Improvisierter Fernkampf, Trank brauen, Zusätzliche Entdeckung[EXP]
Fertigkeiten Fliegen +10, Handwerk (Alchemie) +12 (+18 alchemistische Gegenstände herstellen), Magischen Gegenstand benutzen +10, Mechanismus ausschalten +13, Schätzen +12, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes, Natur) +12, Zauberkunde +12
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch
Besondere Eigenschaften Alchemie, Entdeckungen (Bestienmutagen, Haltbares Mutagen, Schlick in Flaschen[ABR], Schwingen[ABR]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 60 Minuten), Schnelle Alchemie
Kampfausrüstung *Trank: Heldenmut*; **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], *Mithralkettenhemd +1*, Morgenstern [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, 215 GM

Eine Experimentatorin testet die körperlichen Grenzen aller überzähligen Sklaven, um zu sehen, wie viel Leid sie ertragen können, ehe sie sterben. Dann zerlegt sie sie Stück für Stück, um die Auswirkungen der Anstrengungen und Folter auf die einzelnen Körperteile zu begutachten. Letztendlich will sie ihre eigene Armee aus Mischvolkartigen erschaffen, die über die Stärken aller humanoiden Völker verfügen, aber über keine ihrer Schwächen. Sie versucht verzweifelt die Geheimnisse des Fleischformens zu erlernen, konnte aber bislang keine fleischgeformten Kreaturen erschaffen. Ihr größter Erfolg besteht bisher in der Entwicklung von Techniken, welche das Leben einer Testperson verlängern, die ansonsten während eines Experiments sterben würde. Zu Beginn hielten Testpersonen nur eine Minute oder zwei durch, ehe sie das Bewusstsein verloren und starben, doch nun kann sie eine Kreatur unter entsetzlichen Schmerzen über Stunden am Leben erhalten …

Oberster Sklavenhändler

Der Oberste Sklavenhändler leitet die Operationen der Brutalen Sklavenhändler. Er nutzt seine Kontakte zu Ober- und Unterschicht, um zu erfahren, wann und wo er seine Sklaven verkaufen kann und wenn er bestechen muss, um seine Geschäfte weiterhin als rechtmäßig erscheinen zu lassen.

OBERSTER SKLAVENHÄNDLER **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Barde (Hofbarde[EXP]) 9

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +5 Rüstung, +2 Schild)

TP 87 (9W8+43)

REF +10, **WIL** +7, **ZÄH** +9; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +10/+5 (1W6/19–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 25 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 19], Faszinieren [SG 19], Heldensaga [SG 19], Lied der Größe, Satire –2, Spott –3)

Bekannte Bardenzauber (ZS 9; Konzentration +14)

3. (4/Tag) — *Hast*, *Magie bannen*, *Monster bezaubern* (SG 20), *Tiefe Verzweiflung* (SG 20)
2. (5/Tag) — *Fesseln* (SG 19), *Gefühle besänftigen* (SG 19), *Heldenmut*, *Kakophonie*[EXP] (SG 19), *Person festhalten* (SG 19)
1. (6/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 17), *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 18), *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern* (SG 18), *Verschwinden*[EXP]
0. (beliebig oft) — *Ahnungsloser Verbündeter*[EXP] (SG 17), *Aufblitzen* (SG 15), *Instrument herbeizaubern*, *Magie entdecken*, *Resistenz*, *Richtung wissen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Oberste Sklavenhändler wirkt *Heldenmut* und aktiviert seinen *Zauberstab: Falsches Leben*.

Grundspielwerte Ohne *Heldenmut* und *Falsches Leben* verfügt der Oberste Sklavenhändler über folgende Spielwerte: **TP** 79; **REF** +8, **WIL** +5, **ZÄH** +7; **Nahkampf** Kurzschwert [Meisterarbeit] +8/+3 (1W6/19–20); **KMB** +6; **Fertigkeiten** alle 2 niedriger.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 20

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Große Zähigkeit, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Waffenfinesse, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst, Schauspielkunst) +19, Einschüchtern +19, Magischen Gegenstand benutzen +19, Schätzen +15, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel, Lokales) +17

Sprachen Abyssisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Infernalisch, Orkisch

Besondere Eigenschaften Breites Publikum, Heraldik +4, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schauspielkunst)

Kampfausrüstung *Magierhand*, *Zauberstab: Falsches Leben (10 Ladungen)*; **Sonstige Ausrüstung** Kurzschwert [Meisterarbeit], *Leichter Holzschild +1*, *Mithralkettenhemd +1*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, 83 GM

Egal ob es gilt, blutrünstige Monster über Land zu transportieren, Menschen mittels magischer Gegenstände unter Kontrolle zu halten oder Sklaven zu verbotenen Zwecken zu nutzen, der Oberste Sklavenhändler ist stets auf alles vorbereitet. Er weiß, welche Dokumente er fälschen und welche Beamten oder Adeligen er bestechen muss, um sein Geschäft weiterzuführen. Sollten diese herkömmlichen Methoden scheitern, greift er zur Magie, um seinen Willen durchzusetzen.

Von allen Organisationsangehörigen trifft man den Obersten Sklavenhändler mit der geringsten Wahrscheinlichkeit im Hauptquartier an, da er stets unterwegs ist, um neue Rekruten zu finden, Freundschaften zu schließen und Kontakte aufzubauen. Er besticht wichtige Entscheidungsträger in verschiedenen Königreichen, um sicherzustellen, dass Regelungen zur Sklaverei, dem Sklavenhandel und der Behandlung von Sklaven in seinem Interesse beschlossen und ausgelegt werden. Sollte eine andere Organisation oder eine Abenteurergruppe seine Geschäfte stören, so stöbert er sie auf, trifft sich in Verkleidung mit ihnen, schätzt sie ein und heuert dann in einer anderen Verkleidung Leute und Monster an, welche nicht zu den Sklavenhändlern zurückverfolgt werden können, damit diese sich um die Störenfriede kümmern. Sollten Abenteurer einen Schlag gegen das Herz der Organisation führen und es zerstören, so überlebt der Oberste Sklavenhändler dies wahrscheinlich, da er zumeist abwesend ist. Er plant sodann seine Rache.

Begegnungen

Man kann Sklavenhändler, -jäger und -halter nahezu überall in der Zivilisation antreffen.

Laboratorium (HG 6)

Der Experimentator führt in einem Hinterzimmer furchtbare Tests durch.

Experimentator HG 5
EP 1.600
TP 53 (siehe Seite 39)

Sadistischer Heiler HG 3
EP 800
TP 29 (siehe Seite 35)

Sklavenjägertrupp (HG 7)

Die Sklavenjäger ziehen in Gruppen aus, die darin ausgebildet sind, andere lebend einzufangen.

Betörer HG 2
EP 600
TP 22 (siehe Seite 34)

Zuchtmeister HG 2
EP 600
TP 26 (siehe Seite 34)

Sadistischer Heiler HG 3
EP 800
TP 29 (siehe Seite 35)

Sklavenwächter HG 3
EP 800
TP 29 (siehe Seite 35)

Zwergischer Wüter HG 1
EP 400
TP 28 (*NKO,* S. 10)

Sklavenkarawane (HG 9)

Aneinander gekettete Sklaven schleppen sich unter dem wachsamen Auge ihrer Aufseher über das Land.

Knutenschwinger (2) HG 4
EP je 1.200
TP je 47 (siehe Seite 38)

Ortskundiger Führer HG 6
EP 2.400
TP 64 (siehe Seite 37)

Sadistischer Heiler HG 3
EP 800
TP 29 (siehe Seite 35)

Sklavenwächter HG 3
EP 800
TP 29 (siehe Seite 35)

Oberster Sklavenhändler und Leibwächter (HG 10)

Der Oberste Sklavenhändler reist nie ohne seine Beschützer.

Oberster Sklavenhändler HG 8
EP 4.800
TP 87 (siehe Seite 40)

Sadistische Heiler (3) HG 3
EP je 800
TP je 29 (siehe Seite 35)

Taktiker (2) und Pferde (2) HG 4
EP je 1.200
TP je 52 und 42 (siehe Seite 36)

Dämonenkult

„Zuerst glaubten wir nicht, dass die Geschichten wahr sein könnten. Ganze Dörfer wurden dem Erdboden gleichgemacht, die Bewohner gejagt, gefoltert, gekreuzigt oder in riesige Holzgestelle gepfercht und verbrannt. Wir dachten zunächst an die üblichen Verursacher solcher Gräuel – gnollische Räuber, wilde Oger, streunende Untote und blutdürstige Orkstämme. Doch wir waren nicht bereit für das, was wir vorfanden. Dies war das Werk von Männern und Frauen, die genauso geboren und aufgewachsen sind wie Ihr und ich. Leute unter der Herrschaft eines Wahnsinnigen, der sich selbst einen Balor nannte und den Wahnsinn und die Blutlust des Abyss verehrt. Trotzdem ersuchten wir danach, mit ihm zu verhandeln. Denn das war doch sicher nur eine Marotte aus rein militärischem Kalkül, ein schreckliches Mittel, um Angst in den Herzen des Feindes zu tragen?! Wir glaubten, dass der Kopf dieser Streitmacht mit Land, Titeln oder Gold beschwichtigt werden konnte. Ich bin hier, um Euch, meinem Gebieter zu sagen, dass dies nicht der Fall ist. Die Gelüste des Gnadenlosen Balor sind weitaus einfacher. Er begehrt ausschließlich das Ende der Welt und den Tod eines jeden von uns.“

- General Kay Einarm

Dämonenritter

Es ist recht einfach zu vermuten, dass sich der Wahnsinn des Abyss nur in der gequälten Welt der bösen Seelen manifestiert und an Orten angefüllt mit der Geißel der lüsternen und zähnefletschenden Dämonen. Doch er kann auch den normalen sterblichen Geist beeinflussen und ihn in ein Ödland von Mord und Hass stoßen. Aber weit schrecklicher noch ist es, wenn diese psychische Erkrankung Wurzeln schlägt, auf dass sie sich unter jenen verbreiten kann, die keinen größeren Wunsch haben, als ihren niederen Willen anderen aufzuzwingen und die Welt mit Gewalt zu formen. Solche dämonenverseuchten Köpfe können ganze Armeen aufstellen, deren Ekel vor Gesetz und Leben ein Spiegelbild dessen ist, was in den gepeinigten Landschaften des Abyss vorherrscht.

Niemand weiß, woher der Mann herkam, der sich selbst der Gnadenlose Balor nennt. Nicht wenige stellen sich gar die Frage, ob er überhaupt ein Mensch sei und vermuten stattdessen, dass er eher der Abkömmling eines Dämons wäre. Er scheint keine Vergangenheit zu haben, keine Familie und vielleicht auch keinen wirklichen Namen. Trotz zahlreicher Versuche seiner Gegner, sein Mysterium zu durchstoßen, bleiben seine Herkunft und persönliches Leben verstörend undurchsichtig. Bekannt ist lediglich, dass der Balor scheinbar aus dem Nichts kam, einen Orden seltsamer Ritter im Gefolge, welche die Macht und Taktiken verschiedener Dämonen nachahmten. Und diese Krieger ziehen nun durch die Grenzgebiete wie ein Sturm aus Feuer und Tod.

Mit all dem Beiwerk einer mächtigen, aber korrupten Armee zählen zu den Dämonenrittern ganze Legionen von erfahrenen Soldaten, die von machtvollen Zauberwirkern unterstützt werden. Obwohl der Orden für gewöhnlich im Geheimen agiert, gibt es einige bekannte Fakten über ihre Struktur. Das Finden und Anwerben neuer Rekruten, aber auch das Stärken des Zusammenhalts im Kampf obliegt den Silberzungen, welche Sukkubus-Dämonen nachahmen. Sie nutzen eine geschickte Kombination von Magie und Überzeugungskraft, um Krieger davon zu überzeugen, ihre Moral beiseite zu legen und den dämonischen Lehren der Ritter zu folgen.

Neue Rekruten beginnen oft mit einem relativ einfachen Ansatz beim Kämpfen, nicht unähnlich der Praktiken der Fußsoldaten der Armeen des Abyss - den Schir- und Abrikandilu-Dämonen. Die Rekruten müssen sodann ihre Loyalität gegenüber dem Gnadenlosen Balor beweisen, bevor sie weiter in den Rängen aufsteigen dürfen. Versagen sie dabei, den Anführer der Dämonenritter zu beeindrucken, endet dies oft schmerzhaft, wenn nicht gar tödlich. Zweite Chancen gibt es nur selten.

Mächtigere Mitglieder der Hierarchie des Ordens orientieren sich an den stärkeren Dämonen - Wesen wie den Marilithen, Glabrezus oder Hezrous. Je mehr ein Ritter an Macht in dem verdorbenen Orden gewinnt, desto mehr gewinnt er den uneingeschränkten Gehorsam der Untergebenen. Ritter, die es wagen würden, ihren Vorgesetzten nicht zu gehorchen, müssen dazu bereit sein, entweder selbst zu töten oder für solch einen Frevel getötet zu werden.

Die Dämonenritter entsenden oft Späher, um eine lagernde Armee oder die örtliche Garnison auszukundschaften. Diese verweilen mitunter für Wochen am Rande einer Siedlung und holen sich diejenigen als Opfer, die sich zu weit entfernen. Dadurch stiften sie noch vor der Ankunft der eigenen Truppen Angst und Schrecken. Es kann aber auch geschehen, dass sie fast aus dem Nichts heraus erscheinen und dann mit gnadenloser Grausamkeit wüten. Dabei erlauben sie es durchaus, einem Opfer aus einer just zerstörten Stadt zu entkommen, auf dass es zu den benachbarten Siedlungen flieht und schreckliche Geschichten von jenen Feinden verbreitet, die seine Heimat zerstört haben. Auf diese Weise lassen die Ritter die Angst dafür sorgen, dass der Mut ihrer zukünftigen Ziele schwindet.

Trotz ihrer Taktiken und ihres Rufes töten die Dämonenritter nicht wahllos. Ihre Anführer haben ein Gespür dafür, das Dunkle zu finden, welches stets irgendwo im Herzen einer Bevölkerung oder militärischen Gruppierung schwelt. Finden sich solche Personen ist das Angebot einfach: beitreten oder sterben. Oft gehen diese neuen Rekruten, die in die Reihen der Schir-Rekruten aufgenommen werden, an dem harten Training zugrunde. Sobald dies geschieht, werden sie vom Rest der Ritter verspeist, denn auch die Schwachen können natürlich noch etwas Sinnvolles beitragen. Gleichsam ist diese Praxis eine gute Motivation für jene Rekruten, welche sich am Rande des Versagens befinden. Diejenigen, die überleben, werden dank des Trainings ihrer ehemaligen Persönlichkeiten beraubt, welche durch die Leere des Abyss ersetzt werden.

Die Dämonenritter sind dafür bekannt, mit Finsteren Kulten und Geheimgesellschaften zusammenzuarbeiten, wobei sie vorübergehend ihre Kräfte vereinen, um ein größeres Ziel zu erreichen. Das trifft insbesondere dann zu, wenn es scheint, dass ein apokalyptischer Abschluss ihrer gegenwärtigen Aufgabe möglich ist. Die Dämonenritter stellen zum Erreichen der Ziele ihre Kampfkraft zur Verfügung, während die anderen Gruppen oft viel subtilere Unterstützung anbieten. Eine solche Allianz könnte zum Abschlachten von Hunderten von Unschuldigen führen, wenn die Gruppen sich entschließen, dämonische Kräfte auf die Materielle Ebene zu bringen.

Abenteueraufhänger

Die Dämonenritter orientieren sich an den Dämonen, wenn sie ihre Pläne schmieden. Deshalb könnte man in jede Kampagne, die Dämonen enthält, auch die Dämonenritter übernehmen.

Auf dämonischem Pfad: Die Abenteurer werden angeheuert, um einen vermissten Soldaten zu finden. Als sie entdecken, dass der Soldat zuletzt in der Gesellschaft von Dämonenrittern gesehen wurde, müssen sie die bösartigen Krieger zu ihrer Höhle verfolgen. Wie wird die SC-Gruppe reagieren, wenn sie entdecken, dass der Soldat der Organisation aus eigenen Stücken beigetreten ist? Werden sie in der Lage dazu sein, seine Seele zu retten, bevor es zu spät ist?

Unruhe in der Truppe: Eine große militärische Streitmacht kampiert während eines besonders harten Feldzuges nahe einer Stadt, als ein Trupp der Dämonenritter auf der Suche nach neuen Rekruten erscheint. Die Abenteurergruppe wird in der nahegelegenen Stadt zwischen den Soldaten, die zur abyssischen Streitmacht desertieren wollen, und denjenigen eingekeilt, die den Angreifern widerstehen wollen. Die SC müssen einen Weg finden, um die Kampfkraft der freundlichen Truppen zu bewahren, während sie entweder die Eindringlinge besiegen oder aber fortjagen, um die vollständige Zerstörung der Stadt zu vermeiden.

Verbranntes Land: Eine Truppe der Dämonenritter hinterlässt überall in der Landschaft verbrannte Ruinen. Nur wenige Überlebende bleiben auf ihrem Weg zurück, die sonst üblichen Rekrutierungsversuche der Ritter scheinen jedoch nur halbherzig zu sein. Die Dämonenritter könnten eine andere Motivation haben: Vielleicht suchen sie ein Artefakt oder einen anderen mächtigen Gegenstand? Vielleicht suchen sie nach einer bestimmten Person, die ihnen dabei helfen kann, ihr Ziel der dämonischen Herrschaft zu erfüllen? Es könnte sogar sein, dass ein Deserteur aus der Organisation einen Gegenstand von großer Bedeutung vom Gnadenlosen Balor selbst gestohlen hat. Ein nahegelegenes Dorf bringt all seine Gelder auf und heuert die SC an, dies zu untersuchen. Können die Abenteurer die Pläne der Dämonenritter aufdecken, bevor das Dorf zerstört wird?

Neue Regeln

Üble Kampfstile, gnadenlose Zauber und dämonische Gegenstände dienen den Dämonenrittern, um ihre Feinde zu zerschmettern:

Talente

Die Dämonenritter haben die folgenden Talente perfektioniert, welche sie nun dazu verwenden, um den Kampfstil des Balors nachzuahmen.

Balorpeitsche [Kampf]

Du bist in der Lage, Gegner mit deiner Peitsche zu dir zu zerren.

Voraussetzungen: Peitschenmeisterschaft[ABR II], Waffenfokus (Peitsche), GAB +8

Vorteil: Wenn du mit deiner Peitsche ein Kampfmanöver für Zerren[EXP] durchführst, kannst du dich entscheiden, dich nicht mit deinem Ziel zu bewegen, sondern dieses näher an dich heran zu ziehen. Dabei kannst dein Ziel nicht weiter als bis direkt an dich angrenzend zu ziehen, selbst wenn das Ergebnis des Kampfmanöverwurfs hoch genug war, um das Ziel noch weiter zu bewegen. Du erhältst einen Bonus von +2 auf den Kampfmanöverwurf für Zerren, insofern du eine Peitsche benutzt. Dieser Bonus ist nicht mit dem des Talents Verbessertes Zerren[EXP] kumulativ.

Speziell: Balorpeitsche gilt als Voraussetzung für das Talent Schnelles Zerren[ABR II] so, als wäre es Verbessertes Zerren[EXP].

Mächtige Balorpeitsche [Kampf]

Du kannst deine Gegner mit der Peitsche zu dir zerren und sie dann besser mit deiner Zweitwaffe attackieren.

Voraussetzungen: Balorpeitsche*, Peitschenmeisterschaft[ABR II], Verbesserte Balorpeitsche*, Waffenfokus (Peitsche), GAB +16

Vorteil: Wenn du Verbesserte Balorpeitsche* anwendest und einen weiteren Angriff mit deinem höchsten Angriffsbonus durchführst, erhöht sich die Bedrohungschance auf 19-20. Du erhältst zudem einen Bonus von +4 auf Kritische Bestätigungswürfe, sollte dir mit diesem Angriff ein Kritischer Treffer gelingen.

Verbesserte Balorpeitsche [Kampf]

Du kannst deine Gegner mit der Peitsche zu dir zerren und sie dann mit deiner Zweitwaffe attackieren.

Voraussetzungen: Balorpeitsche*, Peitschenmeisterschaft[ABR II], Waffenfokus (Peitsche), GAB +12

Vorteil: Wenn du mit einem Kampfmanöver für Zerren Erfolg hast und einen Gegner, der vormals nicht zu dir angrenzend war, in eine zu dir angrenzende Position bringst, kannst du diesen als Freie Aktion ein Mal angreifen. Du benutzt dafür die Waffe in deiner Zweithand mit deinem höchsten Angriffsbonus. Für das Manöver erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +2, insofern du eine Peitsche benutzt. Dieser Bonus ist nicht mit dem des Talents Mächtiges Zerren[EXP] kumulativ.

Zauber

Es geht das Gerücht, die Schattendämonen selbst hätten bösen Zauberwirkern diese düsteren Sprüche beigebracht:

Schattenklauen

Schule Illusionsmagie (Schatten) [Schatten];
Grad ANP 1, BAR 2, BLU 2, HXM/MAG 2, KAM 2, SPI 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Du erschaffst über deinen Händen schattenhafte Klauen. Dadurch erhältst du zwei primäre Klauenangriffe, die jeweils 1W4 Schadenspunkte (1W3 für kleine Kreaturen) plus 1 Punkt Stärkeschaden verursachen. Dem Ziel steht ein Zähigkeitswurf gegen den SG des Zaubers zu, um den Stärkeschaden zu vereiteln.

SCHATTENROBE

Schule Illusionsmagie (Schatten) [Böse, Schatten]; **Grad** ANP 4, BAR 5, HXM/MAG 5, MES 5, SPI 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Persönlich
Ziel Du
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe
Du hüllst dich in einen Schutzmantel aus quasi-realem Schatten, was dir eine Reihe von Vorteilen verleiht: Du erlangst Tarnung (Fehlschlagchance von 20 %), einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit und SR 5/Gutes. Die dich umgebenden Schatten schützen dich zudem vor direktem Sonnenlicht, was Machtlosigkeit im Sonnenlicht, Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht und ähnliche Effekte aufhebt.

Befindest du dich in Gebieten mit Dämmerlicht oder Dunkelheit, verbessern sich die zuerst genannten Vorteile, insofern dein Gegner keine Dunkelsicht oder die Fähigkeit Im Dunkeln sehen[MHB II] besitzt. Die Fehlschlagchance beträgt nun 50 % (du erhältst aber nicht Vollständige Tarnung) und der Kompetenzbonus auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit steigt auf +10.

SCHATTENSPRUNG

Schule Illusionsmagie (Schatten) [Schatten]; **Grad** ANP 3, BAR 4, HXM/MAG 4, PKM 4, SPI 4
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m / 2 Stufen)
Ziel Du
Wirkungsdauer Augenblicklich und 1 Runde
Du reist augenblicklich von einem Schatten zu einem anderen innerhalb der Reichweite, eine Sichtlinie ist dafür aber nicht notwendig. Dabei hinterlässt du am Ursprungsort ein schattenhaftes Abbild deiner selbst und bist am Zielort in Schatten gehüllt. Dort kannst du als Freie Aktion einen Fertigkeitswurf für Heimlichkeit ablegen und so versuchen, deinen neuen Standort zu verbergen. Kreaturen, die beim konkurrierenden Wurf für Wahrnehmung scheitern, sind sich in der Regel nicht bewusst, dass du nicht mehr an deinem früheren Standort bist, es sei denn, sie sind mit diesem Zauber vertraut und identifizieren dessen Effekte. Jeder Angriff gegen deinen früheren Standort sorgt dafür, dass sich die Schatten auflösen, sodass jede Kreatur, die deinen früheren Standort sehen kann, weiß, dass du verschwunden bist. Für die Dauer von 1 Runde nach deinem *Schattensprung* gewähren dir die dich umgebenden Schatten zudem Tarnung (Fehlschlagchance von 20 %). Dieser Zauber funktioniert nicht, wenn es innerhalb von 1,50 m um deinen Startort herum keine Schatten gibt. Du kannst nicht durch oder von deinem eigenen Schatten aus reisen. Wenn du ein Ziel wählst, das keine Schatten besitzt, trittst du aus dem Schatten, der deinem Ziel innerhalb der Reichweite am nächsten liegt. Dies könnte auch dein Ausgangspunkt sein, wenn es keine anderen Schatten im Zauberbereich gibt.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände helfen den Dämonenrittern dabei, ihre üblen Taten zu begehen, sei es durch das Maximieren ihrer zerstörerischen Kräfte oder durch arglistige Verführung.

BALORGEISSEL		**PREIS** 10.301 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 11	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Entlang dieser *Aufflammenden Peitsche +1* finden sich Motive lodernden Feuers. Jedes Mal, wenn die Waffe dafür verwendet wird, um Kampfmanöver durchzuführen, die keinen direkten Schaden verursachen (z.B. Zu-Fall-bringen oder Zerren), erleidet das Ziel zusätzlichen Schaden. Sobald das Kampfmanöver durchgeführt wurde, verursacht die Peitsche 2W6 Punkte Feuerschaden. Werden Gegenstände mit Hilfe der Peitsche bewegt (z.B. mit dem Kampfmanöver Entwaffnen), erleiden diese ebenfalls den genannten Feuerschaden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 5.301 GM
Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Peitschenmeisterschaft[ABR II], *Feuerball*	

ELFENBEINSUKKUBUS		**PREIS** 5.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Keine (Schwache Verzauberungsmagie; siehe Text)		

Diese exquisit gearbeitete, 15 cm große Elfenbein-Statue eines Sukkubus scheint ihre Pose fast jeden Tag zu ändern - wobei diese immer provokant bleibt. Die Statue strahlt eine konstante *Magische Aura* aus, um selbst nicht-magisch zu erscheinen. Eine Kreatur, welche die wahre Macht der Statue erkennt, kann die Statue auf sich selbst einstimmen, indem sie die Statue bei sich trägt (wie einen Talisman oder ein heiliges Symbol) und für 24 Stunden leidenschaftliche Handlungen ausführt. Solche Freuden müssen einen Preis von mindestens 500 GM besitzen (in der Regel für entsprechend teure Begleitung). Einmal eingestimmt, betrachtet die Statue dann diese Kreatur als ihren Eigentümer.

Der Besitzer des Sukkubus kann der Statue dann befehlen, ihre Form zu verändern, um als ein anderes, körperlich attraktives und zweibeiniges Wesen in einer provokanten Pose zu erscheinen. Wenn irgendeine Kreatur außer dem Eigentümer die Statue in ihrem Besitz hat (in der Regel, weil ihr die Statue als Geschenk gegeben wird), verändert die Magie des Sukkubus langsam die Wahrnehmung der Kreatur zum eingestimmten Eigentümer. Die Kreatur im Besitz der Statue muss jeden Tag einen Willenswurf gegen SG 11 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, verschiebt sich ihre Einstellung zum Eigentümer um einen Schritt in Richtung Hilfsbereit (*GRW*, Seite 91). Eine solche Verschiebung dauert an, bis die Kreatur die Statue verliert oder fortgibt.

In den meisten Fällen gewährt ein Rettungswurf gegen diesen Effekt des Sukkubus der betroffenen Kreatur keine Informationen über die Quelle jener Magie, die versuchte, ihre Einstellung zu verändern. Wenn dieses Geschöpf allerdings eine natürliche 20 bei ihrem Willenswurf erzielt, bekommt es eine intuitive Vorstellung davon, dass der Sukkubus an der Beeinflussung schuld ist. Sobald einer Kreatur genügend Rettungswürfe misslungen sind und sie die Einstellung Hilfsbereit gegenüber dem Eigentümer besitzt, sind ihr keine weiteren Willenswürfe mehr möglich. Der Besitzer der Statue bleibt dem eingestimmten Eigentümer gegenüber so lange freundlich, bis sie die Statue verliert oder fortgibt (oder der Eigentümer etwas tut, was eine Veränderung der Einstellung veranlasst).

Sobald ein Geschöpf im Besitz der Statue diese verliert oder fortgibt, beginnt der Sukkubus damit, die Einstellung des neuen Besitzers zum eingestimmten Eigentümer zu verändern, egal, ob der neue Besitzer die Figur als Geschenk des Vorbesitzers, über Diebstahl oder durch etwas anderes erworben hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.500 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Magische Aura, Personen bezaubern*	

Niedere Ränge

Die unteren Ränge der Soldaten der Dämonenritter ahmen mit ihren Kampfstilen die niederen Dämonen nach.

Schir-Rekrut — HG 8

EP 4.800
Menschlicher Kämpfer 9
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 GE, +10 Rüstung)
TP 99 (9W10+45)
REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +10; +2 gegen Furcht

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Hellebarde +1*, +18/+13 (1W10+11/x3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Stangenwaffen +2, Äxte +1)

SPIELWERTE
ST 19, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 24
Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausfallschritt, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiger Waffenfokus (Hellebarde), Unverwüstlich, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hellebarde), Waffenspezialisierung (Hellebarde)
Fertigkeiten Einschüchtern +12, Überlebenskunst +13
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Großen Konstitution +2*, *Hellebarde +1*, *Resistenzumhang +1, Ritterrüstung +1*

Abrikandilu-Schmetterer — HG 10

EP 9.600
Zwergischer Barbar (Brecher[EXP]) 11
CB Großer Humanoider (Zwerg)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG
RK 18, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +2 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +2 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 154 (11W12+77)
REF +7, **WIL** +10, **ZÄH** +13; +2 gegen Gifte, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten
SR 2/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbesserte Reflexbewegung, Verteidigungsschulung (Ausweichbonus von +4 auf RK gegen Riesen)

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Zweihändige Axt +1*, +18/+13/+8 (3W6+11/x3) oder 2 Klauen +12 (1W8+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Hass, Kampfrauschkräfte (Bodenbrecher[EXP]), Dämonenblut[ABR VI], Kraftschub +11, Schwaches Dämonenblut[ABR VI]), Stärkerer Kampfrausch (27 Runden/Tag), Zerstörerisch

TAKTIK
Vor dem Kampf Der Schmetterer schluckt seinen *Trank: Katzenhafte Anmut*, versetzt sich in Kampfrausch und aktiviert anschließend die Kampfrauschkraft Dämonenblut.

SPIELWERTE
ST 25, **GE** 15, **KO** 22, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 8
GAB +11; **KMB** +19 (Gegenstand zerschmettern +23); **KMV** 30 (gegen Gegenstand zerschmettern 32; gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen 34)
Talente Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Mächtiges Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Zerschmetternder Schlag[EXP]
Fertigkeiten Einschüchtern +13, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +16 (ungewöhnliche Steinarbeiten bemerken +18)
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstungsklasse +2*, *Fellrüstung +2*, *Schutzring +1*, *Zweihändige Axt +1*

DÄMONISCHE JÄGER

Jemand der den Dämonenrittern entkommt, wird von ihren Jägern verfolgt.

BABAU-GIFTMISCHER — HG 8

EP 4.800
Menschlicher Attentäter[ABR VI] 9
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +5 Rüstung)
TP 90 (9W10+36)
REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +13/+8 (1W6+4/19-20/x3) oder Dolch +12/+7 (1W4+3/19-20)
Fernkampf Dolch +13/+8 (1W4+3/19-20)
Besondere Angriffe Feind studieren +2 (2 Gegner, Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +3W6

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 10
GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Kernschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +9, Entfesselungskünstler +13, Handwerk (Alchemie) +7, Heimlichkeit +16, Klettern +15, Überlebenskunst +11, Verkleiden +12, Wahrnehmung +11
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Blutende Wunde +3, Gestrecktes Waffengift[EXP], Gift einsetzen[ABR VI], Schnelles Giftauftragen[EXP]), Pirscher, Spuren lesen +4
Kampfausrüstung Gifte: Blauer Ginster (2x), Schattenessenz, Todesklinge; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +2*, Dolche (4), *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Kurzschwert +1*

NABASU-PIRSCHER — HG 11

EP 12.800
Menschlicher Waldläufer 12
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen. +4 GE, +2 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 130 (12W10+60)
REF +12, **WIL** +7, **ZÄH** +13
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Scharfes Bastardschwert +1*, +17/+12/+7 (1W10+7/17-20/x3)
Besondere Angriffe Beute, Erzfeinde (Menschen +6, Elfen +2, Gute Externare +2), Kampfstil (Zweihand[EXP])
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 9; Konzentration +10)
3. Grad – *Zum Feind erklären*[EXP]
2. Grad – *Blutendes Auge*[ABR II], *Schlinge*
1. Grad – *Elementen trotzen, Lange Schritte, Spurloses Gehen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Waldläufer verwendet seine *Tränke: Ausdauer des Ochsen* und *Rindenhaut*.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8
GAB +12; **KMB** +16; **KMV** 32
Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausweichen, Blutiger Angriff[EXP], Doppelschlag, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Zorn[EXP], Schreckliches Gemetzel[EXP], Unverwüstlich
Fertigkeiten Akrobatik +14, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +17, Klettern +17, Reiten +17, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +16
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städte +4, Wälder +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tarnung, Tierempathie +11, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Rindenhaut*; **Sonstige Ausrüstung** *Elfischer Kettenpanzer +1*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Scharfes Bastardschwert +1*, *Schutzring +1*

Spione und Späher

Die Dämonenritter senden Spione aus, um andere Einheiten zu unterwandern.

BABAU-MÖRDER **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Schurke (Messerstecher[ARB II]) 10
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 Ausweichen, +4 GE, +1 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 88 (10W8+40)
REF +12, **WIL** +6, **ZÄH** +8
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Klingengespür[ABR II] (+3), Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +1*, +12/+7 (1W4+2/19-20/x3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Stich[ABR II] +5W8 (statt +5W6), Schwächender Schlag +2 ST-Schaden

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 19, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +8; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Ausweichen, Dranbleiben, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Verstohlenheit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +12, Entfesselungskünstler +20, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit 20, Klettern +13, Mechanismus ausschalten +14, Motiv erkennen +13, Verkleiden +12, Wahrnehmung +13
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Turnen[EXP], Schurkenfinesse, Schwächender Schlag, Überraschungsangriff), Verborgene Klinge[ABR II]
Kampfausrüstung *Trank: Verschwimmen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Dolch +1*, *Resistenzumhang +1*, *Unscheinbares Kettenhemd +2*

SCHATTENWEBER **HG 12**

EP 19.200

Menschlicher Magier (Illusionist) 13
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 74 (12W6+26)
REF +10, **WIL** +13, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +5/+0 (1W4-1/19-20/x3)
Besondere Angriffe Bindende Dunkelheit (Schule der Schatten)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 13; Konzentration +18)
7. – *Mächtige Schattenbeschwörung*, Massen-*Personen festhalten*
6. – *Ablenkung* (SG 22), *Kräftige Hand* (2x)
5. – *Schattenhervorrufung* (3x, SG 21), *Schattenrobe**
4. – *Schattenbeschwörung* (2x), *Schattensprung**, *Tödliches Phantom* (2x, SG 20)
3. – *Feuerball* (4x, SG 18), *Sphäre der Unsichtbarkeit* (2x)
2. – *Schattenklauen** (2x, SG 18), *Verschwimmen* (3x)
1. – *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (6x)
0. (beliebig oft) — *Botschaft, Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Licht, Magie entdecken*
Schule Illusionsmagie (Schatten[EXP]) **Verbotene Schulen** Bannmagie, Nekromantie

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 20, **WE** 12, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Durchschlagende Zauber, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Lautlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken, Zauberfokus (Illusion)
Fertigkeiten Bluffen +13, Heimlichkeit +15, Verkleiden +13, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkanes, Baukunst, Die Ebenen) +21, Zauberkunde +21
Sprachen Abyssisch, Aqual, Aural, Gemeinsprache, Ignal, Terral
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Stecken des Feuers*), Ausgedehnte Illusionen (6 Runden), Schattengänger (Schule der Schatten)
Kampfausrüstung *Stecken des Feuers* **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Dolch, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*

GNADENLOSE SCHLÄCHTER

MARILITH-WIRBELWIND **HG 11**

EP 12.800
Elfischer Kämpfer 12
CB Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +8; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +4 GE, +9 Rüstung, +1 Schild)
TP 106 (12W10+36)
REF +10, **WIL** +9, **ZÄH** +11; +3 gegen Furcht, +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +16/+11/+6 (1W8+10/17-20) und *Langschwert +1*, +16/+11 (1W8+8/17-20)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingen +2, Bögen +1)

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 19, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 12, **CH** 8
GAB +12; **KMB** +15; **KMV** 30
Talente Abhärtung, Ausfallschritt, Ausweichen, Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Mächtige Waffenspezialisierung (Langschwert), Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Langschwert), Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Einschüchtern +14, Überlebenskunst +16, Wahrnehmung +3; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2, Zauberkunde beim Identifizieren magischer Gegenstände +2
Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Rüstungstraining 3
Kampfausrüstung *Tränke: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Körperkraft +2* (GE und KO), *Langschwerter +1* (2x), *Resistenzumhang +2*, Ritterrüstung [Meisterarbeit]

GLABREZU-LANZENREITER **HG 13**

EP 25.600
Menschlicher Ritter[EXP] 14
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 27 (+1 Ablenkung, +5 Schild, +11 Rüstung)
TP 151 (14W10+70)
REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +16

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Streitaxt +1*, +19/+14/+9 (1W8+5/x3) oder *Lanze +1*, +21/+16/+11 (1W8+8/x3)
Besondere Angriffe Anspruchsvolle Herausforderung, Banner +3, Herausforderung 5/Tag (Schaden +14, gegen einen nur vom Ritter bedrohten Gegner weitere +4 auf den Schaden), Mächtiger Sturmangriff, Mächtiger Taktiker 3/Tag (Ausmanövrieren oder Gemeinsames Zu-Fall-bringen, Schnelle Aktion, 10 Runden), Mächtiges Banner, Prahler, Ruhm stehlen, Verbesserter Sturmangriff

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Ritter benutzt seine Fähigkeiten Taktiker und Mächtiger Taktiker mit seinem Reittier oder nahen Verbündeten, um seine Gegner auszumanövrieren oder diese gemeinsam zu Fall zu bringen.
Im Kampf Die bevorzugte Taktik des Ritters besteht in einzelnen Angriffen vom Rücken seines Pferdes aus, um Gegner zu Fall zu bringen oder mit Hilfe anderer Manöver zu isolieren. Dann verwendet er seine Lanze, um diesen Gegner schnellstmöglich auszuschalten.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 18, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 12
GAB +14; **KMB** +18 (Ansturm +20, Gegenstand zerschmettern +20, Zu-Fall-bringen +20); **KMV** 29 (31 gegen Ansturm, Gegenstand zerschmettern und Zu-Fall-bringen)
Talente Angriff im Vorbeireiten, Ausmanövrieren[EXP], Bedrohliche Darbietung (Prahler), Beherzter Sturmangriff, Berittener Kampf, Defensive Kampfweise, Gemeinsames Zu-Fall-bringen[ABR II], Heftiger Angriff, Schildfokus, Verbesserter Ansturm, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verbessertes Zu-Fall-bringen, Waffenfokus (Lanze)
Fertigkeiten Akrobatik -6 (Springen -10), Bluffen +18, Einschüchtern +18, Mit Tieren umgehen +18, Reiten +11, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +13
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Meisterlicher Ausbilder +7, Pfauenorden, Reittier
Kampfausrüstung *Gürtel der Großen Konstitution +2, Lanze +2, Resistenzumhang +3, Ritterrüstung +2, Schutzring +1, Schwerer Stahlschild +2, Streitaxt +1*

VROCK-RITUALIST

Diese Anführer überwachen die Eide der neuen Rekruten und stellen sicher, dass sie innerhalb des Ordens ihre Pflichten erfüllen.

VROCK-RITUALISTIN **HG 13**

EP 25.600

Halb-Ork-Klerikerin der Lamaschtu 14

CB Mittelgroße Humanoide (Mensch, Ork)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 25 (+4 Ablenkung, +2 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 150 (14W8+84)

REF +6, **WIL** +13, **ZÄH** +13

Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf *Aufflammender Schwerer Streitkolben +1*, +13/+8 (1W8+2 plus 2W6 Feuerschaden)

Besondere Angriffe Chaosklinge (7 Runden, 2/Tag), Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 19, 7W6), Sense des Bösen (7 Runden, 2/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 14; Konzentration +18) 7/Tag Hauch des Chaos

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 14; Konzentration +18)

7. — *Blasphemie*[D] (SG 21), *Symbol der Schwächung* (SG 21), *Zerstörung* (SG21)
6. — *Bindender Ruf* [D] (SG 20, nur Dämonen), *Heilung* (2x), *Klingenbarriere* (SG 20)
5. — *Gutes bannen* (2x), *Rechtschaffenes bannen* [D], *Schneller Tod* (SG 19)
4. — *Chaoshammer*[D] (SG 18), *Luftweg, Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen* (2x), *Vergiften* (2x, SG 18)
3. — *Ansteckung* (SG 17), *Blind- oder Taubheit verursachen* (2x, SG 17), *Monster herbeizaubern III, Verfluchen (SG 17), Wut*[D]
2. — *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Personen festhalten* (2x, SG 16), *Stille* (SG 16), *Waffengesinnung*[D] (nur Böse)
1. — *Befehl* (3x, SG 15), *Schutz vor Gutem*, *Schutz vor Rechtschaffenem*[D], *Schild des Glaubens*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Funken*[EXP] (SG 14), *Magie entdecken*, *Stabilisieren*

D Domänenzauber **Domänen** Böses, Chaos (Unterdomäne der Dämonen[EXP])

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Klerikerin wirkt *Schild des Glaubens* auf sich.

Im Kampf Stets auf Abstand bedacht, ruft die Klerikerin bei Bedarf Verbündete herbei oder greift die Gegner mit *Blindheit* oder *Verfluchen* an. Den Nahkampf wählt sie nur als letztes Mittel.

Grundspielwerte Ohne *Schild des Glaubens* besitzt die Klerikerin die folgenden Spielwerte: **RK** 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 22.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 10, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 15

GAB +10; **KMB** +11; **KMV** 25

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Fokussiertes Niederstrecken, Gesinnung fokussieren, Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Streitkolben)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Wissen (Die Ebenen, Religion) +9; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Orkblut, Zorn des Abyss (Unterdomäne der Dämonen)

Kampfausrüstung *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, *Aufflammender Streitkolben +1*, *Gürtel der Großen Konstitution +2*, *Kettenpanzer +3*, *Schutzring +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*

Inspiriert von den zornigen Vrocks, geraten Vrock-Ritualisten schnell in Rage und bestrafen all jene, die es wagen, den Befehlen eines Vorgesetzten zu trotzen. Auf dem Schlachtfeld fungieren Ritualisten als die Strategen und Kommandeure der Dämonenritter, wobei sie andere Kampfeinheiten mit ihrer Magie unterstützen und nicht selbst in den Nahkampf eingreifen. Sie stärken die Reihen ihrer Verbündeten mit *Wut* und befreien sie von schädlichen Einflüssen anderer Zaubern mithilfe von *Gutes bannen*. Feinde attackieren sie unterdessen mit *Blindheit* und *Chaoshammer*.

SUKKUBUS-SILBERZUNGE

Ein Schlüssel zum Erfolg des dauerhaften Bestehens der Dämonenritter ist die Effizienz ihrer Anwerber, jener silberzüngigen Gesandten, die jeden Hauch von Verlangen in fanatische Hingabe zu dieser Organisation verwandeln können.

SUKKUBUS-SILBERZUNGE **HG 10**

EP 9.600

Menschliche Skaldin[ABR VI] 11
CB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung. +4 GE, +6 Rüstung)
TP 108 (11W8+55)
REF +10, **WIL** +9, **ZÄH** +11;+4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte
SR 1/-; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +11/+6 (1W4+2/19-20)
Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +13/+8 (1W8+3/x3)
Besondere Angriffe Berserkerlied 26 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Klagelied, Lied des Kampfrausches, Lied der Stärke, Marschlied), Kampfrauschkräfte (Energieresistenz[EXP] (Feuer, Säure), Mächtige Energieresistenz[EXP] (Feuer, Säure)), Zauberwissen 2/Tag
Bekannte Skaldenzauber (ZS 11; Konzentration +14)
4. (2/Tag) — *Dimensionstür*, *Monster festhalten* (SG 17), *Personen beherrschen* (SG 17
3. (5/Tag) — *Hast*, *Monster bezaubern* (SG 16), *Sphäre der Unsichtbarkeit*, *Tiefschlaf* (SG 16)
2. (5/Tag) — *Gefühle besänftigen* (SG 15), *Katzenhafte Anmut*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Spiegelbilder*, *Verschwimmen*
1. (6/Tag) —*Gegenstand verbergen* (SG 14), *Gesinnung verbergen* (SG 14), *Personen bezaubern* (SG 14), *Selbstverkleidung*, *Sprachen verstehen*, *Verschwinden*[EXP]
0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Richtung wissen*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Skaldin wirkt *Katzenhafte Anmut* und *Spiegelbilder*. Abschließend verwendet sie ihren *Trank: Ausdauer des Ochsen*.
Im Kampf Wenn möglich, versucht die Skaldin auf Abstand zu bleiben und nutzt wenn nötig den *Trank: Fliegen*. Aus sicherer Position unterstützt sie ihre Verbündeten mit ihren Fähigkeiten und Zaubern, oder aber ringt die Gegner mittels ihrer Bezauberungen nieder.
Grundspielwerte Ohne die Effekte des Kampfrauschs, des Zaubers *Katzenhafte Anmut* und des *Tranks: Ausdauer des Ochsen* besitzt die Silberzunge die folgenden Spielwerte: **INI** +7; **RK** 20, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 86, **REF** +8, **ZÄH** +9; **Fernkampf** *Kompositlangbogen +1*, +12/+7 (1W8+3/x3); **GE** 17, **KO** 14; **KMV** 24; **Fertigkeiten** Reiten +16.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 17
GAB +8; **KMB** +10; **KMV** 25
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Schriftrolle anfertigen, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst, Singen) +17, Einschüchtern +17, Reiten +17, Wahrnehmung +17
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +5, Gelehrter 1/Tag, Kampfrauschkräfte, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Singen)
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Fliegen*; **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Kettenhemd +2*, *Kompositlangbogen +1* [+2 ST] mit 20 Pfeilen, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*

Da sie versuchen, jene Sukkubus-Dämonen nachzuahmen, von denen sie ihren Namen haben, sind Sukkubus-Silberzungen genauso hinterhältig, wie sie diplomatisch sind. Mit aufwühlenden Reden sind sie in der Lage dazu, die Mauern der Vernunft eines jeden Zuhörers einzureißen, weshalb diese Anwerber als Experten darin gelten, den Samen des Zweifels zu sähen oder das Böse im Herzen eines Kriegers zu finden. Mit diesen Dingen korrumpieren sie dann ihre Opfer und bringen sie zur völligen Hingabe zu ihren dämonischen Meistern. Die Sprachgewandtheit einer solchen Silberzunge hat schon die eine oder andere Schlacht gewonnen, noch bevor die erste Klinge gezogen wurde.

Wenn ein neues Mitglied der Dämonenritter auch nur den Hauch von Unentschlossenheit oder Zögern zeigt, ist es der Auftrag der Silberzungen, den Feigling wieder ins Getümmel der Schlacht zurück zu bringen. Wenn der Neuling weiterhin Unsicherheit zeigt, übergeben die Silberzungen den Schwächling an einen Ritualisten, bei dem er dann als Opfer oder als Wegzehrung für die Truppen dient.

Diejenigen, die noch nie einer Sukkubus-Silberzunge - oder einem ihrer namensgebenden Dämonenvettern - gegenübergestanden sind, unterschätzen diese Gesandten oft und verkennen ihre vergleichsweise weiche Herangehensweise als Schwäche. In Wahrheit stellen die Silberzungen aber sowohl bösartige Einzelgegner, als auch verheerende Kommandeure auf dem Schlachtfeld dar. Denn dieselben Fähigkeiten, mit denen sie in Friedenszeiten ihre Opfer subtil überreden können, verwenden sie hier, um ihre Truppen zu begeistern und sie zu überzeugen, trotz Wunden und Angst so lange zu kämpfen, bis der Sieg errungen wurde.

Der Gnadenlose Balor

Der Anführer der Dämonenritter ist ein geheimnisumwitterter Krieger, der nur als Gnadenloser Balor bekannt ist. Sein Kampfstil lehnt sich jenen der mächtigsten aller Dämonen an und nur wenige sind in der Lage dazu, sich mit diesem bösartigen Antipaladin im direkten Kampf Mann gegen Mann zu messen.

DER GNADENLOSE BALOR **HG 14**

EP 38.400
Menschlicher AntipaladinEXP 15
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI -1; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 Ablenkung, -1 GE, +1 Natürlich, +12 Rüstung)
TP 162 (15W10+75)
REF +9, **WIL** +15, **ZÄH** +15
Immunitäten Krankheiten

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +22/+17/+12 (1W8+6/19-20) oder *Balorgeißel** +23/+18/+13 (1W3+7, nichttödlich plus 1W6 Feuer) oder Rüstungsstacheln +20/+15/+10 (1W6+5)
Besondere Angriffe Aura der Sünde[EXP], Gutes niederstrecken, Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 20, 8W6)
Zauberähnliche Fähigkeiten des Antipaladins (ZS 15; Konzentration +18)
Beliebig oft — *Gutes entdecken*
Vorbereitete Antipaladin-Zauber (ZS 15; Konzentration +15)
4. — *Unheiliges Schwert*[ABR]
3. — *Magie bannen*, *Vampirgriff* (2x)
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (2x, SG 15), *Pracht des Adlers*
1. — *Schutz vor Gutem*, *Selbstverkleidung*, *Unheil* (SG 14), *Verfluchen* (SG 14)
Vor dem Kampf Der Gnadenlose Balor kümmert sich um Bedrohungen zunächst mit dem Wirken von *Blindheit*. Daraufhin wirkt er *Unheiliges Schwert* und wendet sich selbst einem einzelnen Gegner zu.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 8, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 16
GAB +15; **KMB** +20; **KMV** 30
Talente Abhärtung, Balorpeitsche*, Heftiger Angriff, Peitschenmeisterschaft[ABR II], Schnelles Zerren[ABR II], Schnelle Waffenbereitschaft, Umgang mit Exotischen Waffen (Peitsche), Verbesserte Balorpeitsche*, Waffenfokus (Langschwert), Waffenfokus (Peitsche)
Fertigkeiten Bluffen +16, Einschüchtern +21, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Aura der Feigheit[EXP], Aura der Vergeltung[EXP], Aura der Verzweiflung[EXP], Dunkle Gunst[EXP] (Waffe), Grausamkeiten[EXP] (Betäubt, Blind, Erschüttert, Verängstigt, Verflucht), Hand der Verderbnis[EXP], Negative Energie fokussieren[EXP], Unheilige Widerstandskraft[EXP]
Kampfausrüstung *Tränke: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Balorgeißel**, *Gürtel der Körperkraft +2 (ST und KO)*, *Langschwert +1*, *Resistenzumhang +2*, *Ritterrüstung +3* mit Rüstungsstacheln, *Schutzring +1*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*

Man weiß nur wenig von dem grimmigen Krieger, der als „der Gnadenlose Balor“ bekannt ist, was aber seine Dämonenritter wie auch seine Feinde nicht davon abhält, Geschichten von seiner Vergangenheit zu erzählen. Oft wird behauptet, dass er und seine Einheit ein Portal zum Abyss gefunden und betreten hätten, von der Überzeugung geleitet, dass sie rechtschaffen genug seien, um den dämonischen Horden entgegentreten zu können. Doch keiner von ihnen war für die unerbittliche Flut von Dämonen bereit, die gnadenlos über sie hereinbrach. Nur der zukünftige Anführer der Dämonenritter überlebte und das was ihm widerfuhr, veränderte sein ganzes Leben. Er kam zu der Einsicht, dass man das Böse nicht besiegen kann, nur umarmen und schließlich daraus lernen, wie man selbst dessen Angriff überlebt. Von da an suchte er die Macht der Dämonen widerzuspiegeln und andere davon zu überzeugen, es ihm gleichzutun. Mit dem erlangten Wissen befehligt er nun seine Untergebenen.

Begegnungen

Die Dämonenritter agieren nach militärische Prinzipien und sind hierarchisch in Züge und Schwadronen unterteilt. Jede dieser Gruppen ist auf eine spezielle Aufgabe abgestimmt, wobei alle letztlich ihre einzigartigen Fähigkeiten so kombinieren, dass sie diskret ihren Teil des alles umfassenden Plans des Ordens durchführen. Eine Patrouille mag so etwa ein Lager von arglosen Leuten ausmachen, welches ein potentielles Ziel zum Ausspionieren werden könnte. Ganz nach Ausgang dieser Mission böte sich entweder ein Versuch der Anwerbung neuer Mitglieder an oder aber die Vernichtung des Lagers durch einen Zug.

Patrouille (HG 13)

Diese eher typische Patrouille der Dämonenritter könnte man bei der Bewachung eines ihrer Lager, als Vorhut der Hauptstreitmacht oder auf der Suche nach neuen Opfern antreffen. Hierbei führt ein kampferprobter Veteran meist einige frische Mitglieder an und testet ihre Stärken im Kampf.

MARILITH-WIRBELWIND — **HG 11**
EP 12.800
TP 106 (siehe Seite 49)

SCHIR-REKRUTEN (3) — **HG 8**
EP je **4.800**
TP je 99 (siehe Seite 46)

Infiltratorentrupp (HG 14)

Sollten die Dämonenritter auf eine Schar Krieger stoßen, welche als neue Quelle für Rekruten dienen könnte, wird eine Gruppe Spione ausgesandt, um diesen auf den Zahn zu fühlen. Ein Schattenweber übernimmt dabei meist die Führung, während einige Mörder ihm den Rücken freihalten.

BABAU-MÖRDER (3) — **HG 9**
EP je **6.400**
TP je 88 (siehe Seite 48)

SCHATTENWEBER — **HG 12**
EP 19.200
TP 74 (siehe Seite 48)

Zug (HG 17)

Wenn es ernsthafte Arbeit zu erledigen gibt oder jemand einer Zurschaustellung der Macht bedarf, entsenden die Dämonenritter eine ebenso flexible wie umfangreiche Truppe, die dazu in der Lage ist, einen nachhaltigen Eindruck zu hinterlassen.

ABRIKANDILU-SCHMETTERER (2) — **HG 10**
EP je **9.600**
TP je 154(siehe Seite 46)

GLABREZU-LANZENREITER — **HG 13**
EP 25.600
TP 151 (siehe Seite 49)

MARILITH-WIRBELWINDE (2) — **HG 11**
EP je **12.800**
TP je 106 (siehe Seite 49)

SCHIR-REKRUTEN (6) — **HG 8**
EP je **4.800**
TP je 99 (siehe Seite 46)

SUKKUBUS-SILBERZUNGE — **HG 10**
EP 9.600
TP 108 (siehe Seite 51)

Diebesgilde

„Wir, also der Alte Urkise und ich, wir hatten Wind bekommen, dass eine Lieferung Edelsteine aus den Minen anstand. Urkise hatte da diesen Freund namens Bletley unter den Wachen des Händlers. Wir gaben uns also als Wachen aus und konnten den anderen Schlafmittel in die Suppe gießen. Aber als wir gerade die Schließkassette knacken, springen plötzlich diese anderen Wachen auf den Plan und brüllen und schwingen ihre Schwerter. Es waren Leute des Gouverneurs, die von Anfang wussten, was wir vorhatten – Bletley hatte uns reingelegt. Urkise tritt also die Kiste mit den Edelsteinen um, dass sie alle schön über den Boden rollen, und wir nutzen die Ablenkung und nehmen die Beine in die Hand. So war das. Aber jetzt kommt's: Den Gerüchten nach ist etwas Anderes von dieser Ladung verschwunden, irgendein magisches Wunderwerk, das sie in den Minen gefunden haben. Alle sagen, die Diebesgilde hätte es jetzt und der Händler müsse tun, was sie sagen, wenn er es zurückwill. Wahrscheinlich hat Bletley beide Seiten reingelegt und sich das Ding geschnappt, während alle hinter uns her waren. Ich hatte keine Ahnung, dass er für die Gilde arbeitet, der Mistkerl!"

— Ein Kneipengespräch

Wo immer und wann immer Leute zusammenfinden, um an einem Ort zu leben und Geschäfte zu machen, folgt das organisierte Verbrechen unter Garantie. Selbst in kleinen Orten gibt es Güter und Münzen zum Stehlen, Händler zum Einschüchtern und Regierungen zum Korrumpieren. In jeder nennenswerten Ortschaft gibt es verborgene kriminelle Aktivitäten, Gauner, welche von dem hartverdienten Geld anderer leben. In manchen Fällen könnte dies eine Gruppe kleiner Ganoven und Messerstecher sein, welche andere in Seitenstraßen ausrauben oder zuweilen ein paar Kisten von einem Wagen stehlen. In anderen Fällen sind wirklich clevere Burschen beteiligt und ein subtiler Schatten fällt über alle Aspekte der Gesellschaft – und sollten diese kriminellen Genies sich zum Bleiben entscheiden, um einen Teil vom Kuchen zu beanspruchen, so weicht dieser Schatten auch nicht mehr.

In großen Städten mag es Verbrecherorganisationen geben, welche die größten Handelsunternehmen an Größe und Einfluss in den Schatten stellen, doch die meisten Diebesgilden sind eher kleine Operationen mit zwei- statt drei- oder mehrstelliger Mitgliederzahl. Aber auch diese kleinen Gruppen können in ihren jeweiligen Regionen zu beachtlicher Macht gelangen, so lange sie über starke Anführer mit einem Sinn für Management verfügen. Manche erweitern ihre Reichweite über die Grenzen ihrer Ortschaft hinaus und werden zu regionalen Größen, welche oft Räuberbanden, Schmuggler und Fälscher in ihre Operationen aufnehmen, um Reisende ihrer Güter zu berauben, Drogen und andere verbotene Dinge zu transportieren und ihre Beute in größere Ortschaften zu verschicken. Ein Anführer mit Begabung und Visionen könnte aber auch auf derartiges Wachstum verzichten und sich lieber an Bekanntes halten, um seiner Gruppe die Sicherheit der relativen Obskurität zu gewährleisten. Wenn alle Taschendiebe, Einbrecher und Schläger als Teile einer gutgeschmierten Operation zusammenarbeiten, kann man selbst in kleineren Ortschaften ein nettes Vermögen machen!

Die hier vorgestellte Diebesgilde gehört zu den typischen Vertretern ihrer Art, wie man sie überall auf der Welt finden kann. Sie ist klein, aber doch groß genug, um ein ständiger Dorn im Fleisch von Händlern und anderen Geschäftsleuten zu sein. Die Gilde eignet sich bestens für einen Ort mit ein paar tausend Einwohnern. Falls du sie in einer größeren Ortschaft einsetzen willst, dann ziehe in Erwägung, die vorgestellten NSC zu einer Division einer größeren Gilde zu machen und einige höherstufige NSC hinzuzufügen, welche die Führungsspitze der Diebesgilde repräsentieren.

Eine Diebesgilde wird von einem Gildenmeister angeführt, im vorliegenden Fall eine Frau mit großen Plänen und einer Reihe von Untergebenen, welche sie ausführen. Da sie selbst gegenüber ihren Dienern verschiedene Identitäten unterhält, weiß kaum jemand, wer sie wirklich ist. Nur ihre treuesten Untergebenen, der Meisterspion und der Apotheker, haben eine Ahnung, wer sie ist oder welche Ziele sie verfolgt. Die übrige Gilde besteht aus Spezialisten auf ihren jeweiligen gesetzlosen Gebieten, welche zusammenarbeiten, um die Schatzkammer der Gilde zu füllen.

Da Diebesgilden in Fantasiewelten praktisch zum Alltag gehören, können sie auch mit nahezu jeder anderen Organisation in diesem Buch interagieren. Die Gilde könnte mit ihr ähnlichen Organisationen verdeckt Handel treiben, z.B. der Attentätergilde, den Brutalen Sklavenhändlern, der Handelskarawane, der Jahrmarktstruppe oder der Korrupten Stadtwache. Die Interaktion könnte rein darin bestehen, das Revier der jeweils anderen Gruppe anzuerkennen und sich auf Tätigkeiten zu einigen, bei denen man den anderen nicht hineinpfuscht, es könnte sich aber auch um eine Zusammenarbeit zum gegenseitigen Nutzen handeln. Andererseits könnte die Diebesgilde auch ihre Maulwürfe bei anderen Organisationen besitzen (oder selbst unterwandert sein). Eine interessante Wendung könnte sich ergeben, wenn der Gildenmeister und der Hauptmann der Korrupten Stadtwache dieselbe Person sind, schließlich verfügt der Hauptmann über zwei Identitäten und der Gildenmeister ist im Stande, sich als jedermann auszugeben – nutze die Spielwerte des Gildenmeisters in diesem Fall für einen treuen Doppelgänger, der auftritt, wenn beide Charaktere am selben Ort oder zur selben Zeit gesichtet werden sollen.

Die Diebesgilde hält sich von den mächtigeren Gruppen eher fern, könnte aber für sie Aufgaben übernehmen. Die Arkane Gesellschaft, die Teuflische Kirche, der Finstere Kult, der Königshof oder auch der Todeskult könnten allesamt die Talente der Gilde nutzen. Ebenso könnte eine dieser Gruppen insgeheim auf die Gilde Einfluss ausüben, um ihre eigenen Interessen zu fördern.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Da die Diebesgilde schwer zu fassen ist, stellt sie einen mysteriösen und frustrierenden Gegner dar, selbst wenn die SC nicht aktiv gegen sie vorgehen sollten. Oft haben ihre Mitglieder ihre Finger in allen Zweigen der lokalen Wirtschaft. Wenn die Diebe nicht als Widersacher auftreten, können sie auch als Informationsquelle dienen – jeder Gefallen, den sie den SC tun, hat aber wahrscheinlich einen verborgenen Preis. Du kannst die folgenden Handlungsaufhänger nutzen, um die Diebesgilde in eine Kampagne einzuführen:

Betrogen: Ein der Gilde angehörender Hütchenspieler oder anderer Ganove ist der Grund, dass die SC oder ein ihnen bekannter NSC einen wichtigen Gegenstand verliert. Alle Versuche, ihn zur Rückgabe zu bringen, misslingen und er weigert sich sogar, den Gegenstand an seinen Eigentümer zurück zu verkaufen. Die SC müssen somit auf andere Methoden zurückgreifen. Ihre Suche führt sie tiefer hinein in die verschlungene Welt der Gilde; zudem können sie – unabhängig von der Kampagne – sich einen mächtigen Feind machen oder einen Verbündeten gewinnen.

Freischaffende: Die SC können auch auf die Diebesgilde stoßen, weil diese von ihnen Wiedergutmachung verlangt oder gar Rache sucht, weil die SC selbst kriminelle Aktivitäten im Revier der Gilde verüben. Alternativ könnten die SC auch fälschlich solchen Tuns beschuldigt werden. Die Gilde schickt in beiden Fällen jemanden, um die SC einzuschüchtern oder um an ihnen ein Exempel zu statuieren.

Hereingelegt: Jemand - entweder der typische geheimnisvolle Fremde oder jemand, mit dem die SC bereits zu tun hatten - könnte gegenüber den SC nicht ganz ehrlich sein. Dieser Jemand benötigt das Können der SC für einen fordernden, aber lohnenden Auftrag. Am Ende stellen die SC fest, dass sie hereingelegt wurden, da man sie öffentlich der Tat beschuldigt. Hinter allem steckt natürlich letztendlich die Gilde.

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt enthält neue Ausrüstungs- und magische Gegenstände, sowie andere Regeloptionen, die speziell auf die Diebesgilde zugeschnitten sind:

Alchemistische Entdeckungen

Die folgenden Entdeckungen eignen sich für einen Alchemisten, der weniger daran interessiert ist, Gegner direkt anzugreifen und zu verletzen, sondern lieber einbrechen und Dinge mittels Präzisionsschaden zu zerstören. Diese Entdeckungen sind nicht mit anderen Entdeckungen kumulativ, welche Bomben modifizieren.

Brandladung: Eine Brandladung ist eine Bombe, welche speziell die Effekte der Härte eines nichtmagischen Gegenstandes überwinden soll. Als Volle Aktion kann der Alchemist eine Brandladung platzieren, welche einen Gegenstand langsam zerfrisst und ihm den normalen Bombenschaden zufügt. Der Schaden wird dabei nicht halbiert, wie es normalerweise der Fall wäre bei Energieschaden und Gegenständen mit Härte. Die Brandladung ignoriert zudem die ersten 5 Punkte an Härte des zu beschädigenden Materials. Der Alchemist muss wenigstens die 4. Stufe erreicht haben, ehe er diese Entdeckung wählen kann.

Säureladung: Eine Säureladung ist eine speziell zum Knacken von Schlössern und Ausschalten ähnlicher Mechanismen entwickelte Bombe. Sie wirkt aber nicht gegen andere Methoden zur Versiegelung von Türen oder Behältern oder andere Mechanismen. Als Volle Aktion kann der Alchemist eine Säureladung an einem Schloss platzieren. Sie verursacht keinen Schaden, sondern sickert in den Mechanismus und zerfrisst ihn; dies verleiht einen Situationsbonus von +5 auf folgende Fertigkeitswürfe für Mechanismus ausschalten gegen den Mechanismus.

Eine Kreatur kann 10 Minuten aufwenden und einen Fertigkeitswurf für eine passende Handwerksfertigkeit gegen SG 15 ablegen, um das Schloss zu reparieren und diesen Bonus zu entfernen.

Archetyp

Der folgende Archetyp eignet sich für Alchemisten, welche mit Diebesgilden arbeiten und sich darauf spezialisiert, in Schatzkammern einzubrechen und Tresore zu öffnen:

Tresorknacker (Alchemisten-Archetyp)

Der Tresorknacker verbindet sein Können als Bombenbauer mit dem Herstellen besonderer Sprengladungen, welche Türangeln, Schlösser und dergleichen beschädigen oder zerstören können.

Einbrechen (AF): Ein Tresorknacker erhält Heimlichkeit als Klassenfertigkeit und kann magische Fallen wie ein Schurke mit der Fähigkeit Fallenfinden entschärfen. Dies ersetzt das Bonustalent Trank brauen.

Schurkentricks: Ein Tresorknacker kann anstelle einer Entdeckung einen der folgenden Schurkentricks wählen: Behänder Kletterer[EXP], Erfahrener Kletterer[EXP], Gratwanderer, Kletterexperte[EXP] oder Schnelle Heimlichkeit. Dies modifiziert Entdeckungen.

Tresor knacken (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Tresorknacker seine Bomben zum Knacken von Schlössern nutzen. Er erhält die Bonusentdeckung Säureladung (siehe oben). Da dies Improvisierter Fernkampf ersetzt, addiert der Tresorknacker nicht seinen Intelligenzbonus auf den Schaden seiner Bomben. Dies modifiziert Bomben und ersetzt das Bonustalent Improvisierter Fernkampf.

Verbessertes Tresor knacken (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Tresorknacker die Bonusentdeckung Brandladung (siehe oben). Seine Brandladung ignoriert 10 Punkte Härte eines Gegenstandes statt 5 Punkte. Dies modifiziert Bomben und ersetzt die Klassenfähigkeit Gift einsetzen.

Ausrüstung

Die folgenden Gegenstände werden von Angehörigen der Diebesgilde genutzt:

Gezinktes Hütchenspiel

PREIS 10 GM
GEWICHT 1 Pfd..

Dieser Satz aus drei Tassen und passenden Bällen ist darauf ausgelegt, beim beliebten Hütchenspiel zu betrügen. Bei diesem Spiel präsentiert der Schausteller seinem Kunden (oder Opfer) drei identische Tassen oder ähnliche „Hütchen" und einen kleinen Ball. Er legt den Ball auf den Tisch, stülpt eine der Tassen darüber und verschiebt die Tassen dann rasch in der Erwartung, dass die Beobachtungsgabe des Opfers nicht mithalten kann, so dass es am Ende nicht die richtige Tasse wählt, unter der der Ball liegt.

Bei diesem Satz verfügt jede Tasse über einen kleinen, verborgenen Schalter, mit dem ein falscher Boden im Tasseninneren geöffnet und geschlossen werden kann. Ist das Geheimfach geöffnet, ist der Ball sichtbar, wird es geschlossen, wird der Ball hineinbefördert. Natürlich befindet sich auch in den beiden anderen Tassen ein versteckter Ball, so dass der Hütchenspieler entscheiden kann, unter welcher Tasse letztendlich der Ball liegt, den er dann dem Opfer präsentiert. Der Hütchenspieler muss einen konkurrierenden Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit mit einem Bonus von +5 gegen den Wurf des Opfers für Wahrnehmung ablegen, um die Schalter unbemerkt zu betätigen.

Klappstand

PREIS 5 GM
GEWICHT 20 Pfd..

Ein Klappstand ist ein leichtes Möbelstück, welches leicht zu transportieren und vielseitig zu verwenden ist. Straßenhändler nutzen Klappstände, um ihre Waren zur Schau zu stellen. Ein Klappstand benötigt vergleichsweise wenig Platz und belegt vielleicht einen Quadratmeter oder etwas mehr an Fläche. Ausgeklappt steht er auf vier Beinen und verfügt über eine flache Oberfläche, dazu kommt eine hochklappbare, regalartige Präsentationsfläche, in welcher z.B. Schmuck ausgestellt werden kann. Sollte es erforderlich sein, können der Tisch und auf ihm präsentierte Dinge in einer Runde zusammengelegt und zusammengeklappt werden, wobei die Gegenstände in ihren Fächern verwahrt werden. Der Besitzer kann den Klappstand unter einem Arm tragen.

Zauber

Diebe nutzen diesen Zauber, um einander Botschaften zu hinterlassen:

GAUNERZINKEN

Schule Illusion (Einbildung); **Grad** BAR 3, HXM/MAG 4, MED 3, OKK 3, WDL 3
Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, M (ein Fetzen Pergament)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Oberfläche
Wirkungsdauer 1 Tag/Stufe
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Du erzeugst eine geschriebene Botschaft von maximal 50 Worten oder ein Bild, eine Zeichnung oder ähnliches Diagramm. Diese Illusion hängt Unsichtbar und verhüllt über der Zieloberfläche während der Wirkungsdauer des Zaubers. Damit sie die beabsichtigte Mitteilung ausbildet, muss dieser Zauber erneut gewirkt werden.

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du wahlweise eine Schlüsselphrase in die Illusion integrieren. In diesem Fall wird die Botschaft wie mittels *Unauffindbarkeit* für die Wirkungsdauer des Zaubers geschützt; wer *Gaunerzinken* auf die Oberfläche wirkt und dabei die Schlüsselphrase äußert, ignoriert den *Unauffindbarkeit*-Effekt und lässt die Nachricht sichtbar werden, bis er die Schlüsselphrase erneut äußert. Ohne die Schlüsselphrase bleibt die Botschaft dagegen unsichtbar. *Magie entdecken*, *Unsichtbares sehen* u.ä. deuten die Gegenwart der Nachricht an, enthüllen aber nicht ihren Inhalt.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die folgenden magischen Gegenstände erfreuen sich großer Beliebtheit unter Mitgliedern von Diebesgilden:

KRAXELSCHUHE		PREIS 1.200 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	**ZS** 4	**GEWICHT** 1/2 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Kraxelschuhe funktionieren nahezu wie *Spinnenschuhe*, können am Tag aber 10 Runden lang genutzt werden, wobei der Träger diese Runden nach Belieben aufteilen kann (eine Anwendung verbraucht aber stets wenigstens 1 Runde).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 600 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Spinnenklettern*

ÖFFNENDE TÜRKNÄUFE		PREIS 40.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie		

Diese zueinander passenden Türknäufe oder -klinken werden aus festen Messing gefertigt und sind mit scheinbar lediglich schmückenden Spiralmustern graviert. Um die *Öffnenden Türknäufe* zu benutzen, werden sie zwei verschiedenen, nicht miteinander verbundenen Türen angebracht. Wird nun mit Hilfe eines der Türknäufe die eine Tür geöffnet, wird auch die andere geöffnet und der Benutzer und seine Begleiter können durch die Öffnung treten, als wären die beiden Türen identisch. Die Türknäufe haben eine Reichweite von 120 m, sollten sie weiter auseinander sein, so funktionieren sie nicht. Sollte ferner die zweite Tür verschlossen oder verbarrikadiert sein, klemmen oder anderweitig am Öffnen gehindert sein, so kann der Türknauf die erste Tür gar nicht erst öffnen, selbst wenn diese normalerweise problemlos zu öffnen wäre.

Öffnende Türknäufe können beliebig oft an nahezu allen möglichen Türen angebracht werden; der Anbau wie auch der Abbau ist jeweils eine Standard-Aktion. Die Oberfläche jeder Tür muss fest sein, daher kann ein Türknauf nicht an einem Gitter oder einem Fallgitter angebracht werden. Er kann aber an einer ansonsten festen Tür mit einem Sichtfenster (z.B. der Tür einer Kerkerzelle) angebracht werden, bei der Benutzung muss das Fenster aber geschlossen sein. Ein Türknauf kann an einer Tür befestigt und aktiviert werden, damit er sich mit seinem Gegenstück verbindet, der Benutzer kann sodann die Tür öffnen und als Standard-Aktion den Türknauf entfernen, um ihn beim Durchschreiten des Durchganges mitzunehmen (dies provoziert Gelegenheitsangriffe). In diesem Fall besteht das Portal für 1 Runde, dann verblasst die Magie.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 20.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Dimensionstür*

Kleinganoven

Kleinganoven sind die Fußsoldaten der Diebesgilde, welche dafür sorgen, dass der Strom der Einnahmen nicht versiegt.

STRASSENBEOBACHTER **HG 2**

EP 600
Halbling-Schurke (Straßenbeobachter[EXP]) 3
N Kleiner Humanoider (Halbling)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)
TP 17 (3W8)
REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +2; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W4+3/18–20)
Besondere Angriffe Einbrechen, Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Moral Der Straßenbeobachter geht nur in den Kampf, wenn er keine andere Wahl hat. Er rennt lieber weg und versteckt sich oder nutzt einen *Trank: Gasförmige Gestalt* zur Flucht.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 17, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 13, **CH** 14
GAB +2; **KMB** –1; **KMV** 12
Talente Anmutiges Fechten[ABR VIII], Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +3, Auftreten (Komödie) +8, Auftreten (Schauspielkunst) +8, Bluffen +8, Diplomatie +8, Entfesselungskunst +9, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +13, Klettern +3, Motiv erkennen +7, Verkleiden +8, Wahrnehmung +9, Wissen (Lokales) +8; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Maß nehmen, Schurkentricks (Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Trank: Gasförmige Gestalt*; **Sonstige Ausrüstung** Rapier [Meisterarbeit], Mithralkettenhemd

Straßenbeobachter geben sich als Bettler aus und halten das Kommen und Gehen im Viertel im Auge. Letzteres macht sie für die Gilde wertvoller als die Handvoll Kupfermünzen, welche sie jeden Tag einnehmen.

STRASSENGAUNER **HG 4**

EP 1.200
Menschlicher Schurke 5
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 13 (+5 GE, +3 Rüstung)
TP 41 (5W8+15)
REF +10, **WIL** +1, **ZÄH** +4; +1 gegen Fallen; +1 Moralbonus gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +10 (1W4/19–20)
Fernkampf Schleuder +9 (1W4)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Straßengauner trinkt seinen *Trank: Katzenhafte Anmut* und seinen *Trank: Beistand.*
Grundspielwerte Ohne die Tränke verfügt der Straßengauner über folgende Spielwerte: **INI** +3; **RK** 16, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13; **TP** 36; **REF** +8; **Nahkampf** Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W4/19–20); **Fernkampf** Schleuder +6 (1W4); **GE** 16; **KMV** 16; **Fertigkeiten** Akrobatik +11, Fingerfertigkeit +14, Heimlichkeit +11.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 20, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18
Talente Fertigkeitsfokus (Fingerfertigkeit), Täuscher, Zusätzliche Tricks[EXP], Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +13, Bluffen +12, Diplomatie +10, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit +13, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +7, Schätzen +9, Sprachenkunde +9, Verkleiden +12, Wahrnehmung +7 (Fallen finden +9)
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Charmeur[EXP], Flinke Finger[EXP], Süße Worte 2/Tag[EXP])
Kampfausrüstung *Trank: Beistand*, *Trank: Dunkelsicht*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Zauberstab: Unsichtbarkeit* (11 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Schleuder, *Resistenzumhang +1*, Gezinktes Hütchenspiel*, Klappstand*, 38 GM

Straßengauner sind stets in Bewegung, entweder legen sie ihre Ziele herein oder planen kleine Räubereien. Sie würden gern auf eigene Faust handeln, wissen aber, dass die Gilde ihre Augen und Ohren überall hat, so dass sie nichts ohne Erlaubnis wagen.

ERPRESSER UND BETRÜGER

Einen Schritt über den gemeinen Kriminellen stehen die Gangster, welche die mittlere Ebene der Diebesgilde repräsentieren.

SCHUTZGELDERPRESSER HG 2

EP 600
Menschlicher Kämpfer 3
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 13 (-1 GE, +6 Rüstung)
TP 30 (3W10+9)
REF +1, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +9 (1W10+7) oder Schlagring [Meisterarbeit] +9 (1W3+5)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Schutzgelderpresser trinkt einen *Trank: Bärenstärke.*
Im Kampf Der Schutzgelderpresser sucht sich den stärksten Nahkämpfer unter den Gegnern, um ihn zu verprügeln.
Grundspielwerte Ohne seinen Trank verfügt der Schutzgelderpresser über folgende Spielwerte: **Nahkampf** Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +7 (1W6+4) oder Schlagring [Meisterarbeit] +7 (1W3+3); **ST** 17; **KMB** +6; **KMV** 15; **Fertigkeiten** Einschüchtern +13.

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 8, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 17
Talente Beredsamkeit, Betäubungshieb[ABR II], Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Improvisierter Nahkampf
Fertigkeiten Bluffen +5, Diplomatie +7, Einschüchtern +15, Motiv erkennen +3
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke;* **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Zweihändige Keule [Meisterarbeit], Schlagring[ARK] [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, 4 GM

Schutzgelderpresser sind meistens mit ein paar Schlägern (*SLHB*, S. 281) zur Verstärkung unterwegs.

TRICKBETRÜGER HG 4

EP 1.200
Menschlicher Schurke 5
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP 31 (5W8+5)
REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +2; +1 gegen Fallen
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4–1/19–20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 14, **CH** 17
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 14
Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Fertigkeitsfokus (Fingerfertigkeit), Wachsamkeit
Fertigkeiten Beruf (Spieler) +10, Bluffen +14, Diplomatie +11, Einschüchtern +11, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +13, Schätzen +9, Verkleiden +11, Wahrnehmung +13 (Fallen finden +15), Wissen (Lokales) +9
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Flinke Finger[EXP], Schwer zu täuschen[EXP])
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Dolch [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Resistenzumhang +1*, Gezinkte Spielkarten[ARK], hochwertige Gezinkte Würfel[ARK], 3 GM

Trickbetrüger verbringen ihre Zeit hauptsächlich in ihren Lieblingskneipen, wo sie Karten spielen und ihre Opfer ausnehmen.

Einbrecher

Diese Meisterdiebe gehen nachts auf Beutezug und brechen in Gebäude ein, ohne Spuren zu hinterlassen.

FASSADENKLETTERER **HG 3**

EP 800

Halb-Elfischer Schurke (Professioneller Dieb[ABR VIII]) 4
CN Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 12 (+6 GE, +2 Rüstung)
TP 25 (4W8+4)
REF +10, **WIL** +2, **ZÄH** +1; +2 gegen Verzauberung, +1 gegen Fallen
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4–1/19–20)
Fernkampf Handarmbrust [Meisterarbeit] +10 (1W4/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Sofern der Fassadenkletterer dazu Zeit hat, trinkt er einen *Trank: Katzenhafte Anmut.*
Grundspielwerte Ohne seinen Trank verfügt der Fassadenkletterer über folgende Spielwerte: **INI** +4; **RK** 16, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12; **REF** +8; **Fernkampf** Handarmbrust [Meisterarbeit] +8 (1W4/19–20); **GE** 18; **Fertigkeiten** Akrobatik +11, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +11, Mechanismus ausschalten +18.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 22, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 13, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 18
Talente Fertigkeitsfokus (Mechanismus ausschalten), Kernschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Verstohlenheit
Fertigkeiten Akrobatik +13, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +13, Handwerk (Schlösser) +11, Heimlichkeit +13, Klettern +8, Mechanismus ausschalten +20, Motiv erkennen +8, Schätzen +9, Verkleiden +7, Wahrnehmung +10 (Fallen finden +12); **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Eleganz des Frettchens[ABR VIII], Elfenblut, Fallen finden +2, Improvisierte Diebeswerkzeuge[ABR VIII]
Kampfausrüstung *Trank: Gasförmige Gestalt*, *Trank: Katzenhafte Anmut*; **Sonstige Ausrüstung** Lederrüstung [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Handarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Kraxelschuhe**, Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Seidenseil (15 m), Wurfhaken

Fassadenkletterer sind Meister darin, sich zu verstecken, zu klettern und Schlösser zu öffnen. Besonders stolz sind sie darauf, bei ihrer Arbeit niemanden töten zu müssen.

TRESORKNACKER **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Alchemist (Tresorknacker*) 6
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 17 (+6 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 43 (6W8+12)
REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +7; +4 gegen Gift
Resistenzen Giftresistenz

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kampfstab +4 (1W6)
Fernkampf Säurebombe +11 (3W6 Säure) oder Bombe +11 (3W6 Feuer)
Besondere Angriffe Bombe 10/Tag (3W6 Feuer, SG 17)
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 6; Konzentration +10)
2. — *Katzenhafte Anmut, Schweben, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit*
1. — *Ameisenstärke*[EXP] (SG 15), *Geheimtüren entdecken*, *Geschärfte Sinne*[EXP] (SG 15), *Langer Arm*[ABR VI], *Person verkleinern* (SG 15)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Tresorknacker trinkt ein Geschicklichkeitsmutagen und einen *Extrakt: Katzenhafte Anmut*.
Grundspielwerte Ohne Mutagen und Extrakt verfügt der Tresorknacker über folgende Spielwerte: **INI** +2; **RK** 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15; **REF** +8, **WIL** +6; **Fernkampf** Bombe +7 (3W6 Feuer); **GE** 14, **WE** 12; **KMV** 17; **Fertigkeiten** Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +13, Mechanismus ausschalten +13, Motiv erkennen +3, Wahrnehmung +12.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 22, **KO** 13, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 21
Talente Eiserner Wille, Meisteralchemist[EXP], Verstohlenheit, Wachsamkeit
Fertigkeiten Entfesselungskunst +14, Fingerfertigkeit +15, Handwerk (Alchemie) +15 (Alchemistische Gegenstände herstellen +21), Heimlichkeit +17, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +17, Motiv erkennen +2, Schätzen +13, Verkleiden +5, Wahrnehmung +11
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (Alchemistische Gegenstände herstellen +6), Entdeckungen (Brandladung*, Haltbares Mutagen, Präzisionsbombe [4 Felder], Säurebombe, Säureladung*), Mutagen (+4/–2, +2 Natürlich Rüstung, 60 Minuten), Schnelle Alchemie, Schurkentricks (Schnelles Entreißen)
Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, Kampfstab, *Resistenzumhang +1*, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 375 GM

SPIONE

Die Gilde weiß, wie wichtig es ist, genau über die Gesetzeshüter, private Sicherheit, Lieferungen von Wertsachen und viele andere Einzelheiten Bescheid zu wissen. Straßengauner mögen einfache Informationen sammeln, doch für komplexere und geheime Dinge braucht es wahre Profis!

SCHNÜFFLER **HG 3**

EP 800
Menschlicher Schurke (Spürhund[ABR VIII]) 4
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)
TP 26 (4W8+4)
REF +7, **WIL** +2, **ZÄH** +1; +1 gegen Fallen
Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +7 (1W6–1/18–20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 13
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 15
Talente Zusätzlicher Schurkentrick[EXP], Wachsamkeit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Bluffen +8, Diplomatie +8, Einschüchtern +1 (Verhören +3), Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +12, Motiv erkennen +10 (Falsche Informationen erkennen +12), Schwimmen +6, Sprachenkunde +10, Verkleiden +8, Wahrnehmung +10 (Belauschen oder Versteckes finden +14)
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnoll, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Ermittlertricks (Schurkische Inspiration), Schurkentricks (Aufmerksamer Beobachter[EXP], Informationen erschleichen[EXP]), Inspiration (5), Unheimlicher Spürhund[ABR VIII]
Kampfausrüstung *Trank: Dunkelsicht*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], 10 GM

Schnüffler sind Experten im Aufspüren von Informationen, verfügen sie doch über zahlreiche Kontakt und viele Talente, um an Einzelheiten zu kommen. Mittels Heimlichkeit gelangen sie an persönliche Korrespondenz und in Bibliotheken, die anderen unzugänglich sind, um wichtige Geheimnisse für die Gilde in Erfahrung zu bringen.

MAULWURF **HG 5**

EP 1.600
Menschlicher Barde 6
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP 37 (6W8+6)
REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +4; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachenabhängige Effekte; +3 gegen Geistesbeeinflussung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1,* +7 (1W6+1/18–20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 17 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 16], Faszinieren [SG 16], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)
Bekannte Bardenzauber (ZS 6; Konzentration +9
2. (4/Tag) —*Gedanken wahrnehmen* (SG 15), *Irreführen*, *Silberzunge*[EXP], *Verschwommene Erinnerung*[ABR VI] (SG 15)
1. (5/Tag) — *Erhöhte Aufmerksamkeit*[ABR VI], *Unschuld*[EXP], *Person bezaubern* (SG 14), *Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Schlaflied* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 16
GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 16
Talente Fertigkeitsfokus (Auftreten [Gesang]), Standhafte Persönlichkeit[ABR VI], Verstohlenheit, Waffenfinesse
Fertigkeiten Auftreten (Gesang) +15, Auftreten (Tanzen) +12, Diplomatie +14, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +13, Sprachenkunde +11, Verkleiden +12, Wahrnehmung +8, Wissen (Adel) +14
Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnoll, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +3, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Gesang, Tanz)
Ausrüstung Mithralkettenhemd, *Rapier +1*, *Resistenzumhang +1*, *Schriftrolle: Gaunerzinken*[*]

Maulwürfe sind Meister des Irreführens, des Verkleidens und des Strickens von Legenden für falsche Persönlichkeiten. Sie treten als tiefeingegrabene Spione an Adelshöfen an und spielen das Spiel der Politik unter dem Deckmantel einfacher Höflinge. Sie täuschen, flirten und schmeicheln, um das Vertrauen anderer zu erlangen und ihnen dann subtil und unbemerkt Informationen zu entlocken. Für Maulwürfe hat der Erhalt ihrer falschen Identitäten oberste Bedeutung – denn sollten sie auffliegen, käme dies einem Todesurteil gleich.

Meisterspion

Der Meisterspion ist die Spinne im Herzen des Netzes der Informanten der Diebesgilde.

MEISTERSPION **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Schurke (Spion[EXP]) 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 GE, +5 Rüstung)
TP 49 (7W8+14)
REF +11, **WIL** +6, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +11 (1W6/19–20) oder Dolch [Meisterarbeit] +11 (1W4-1/19-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +11 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Meisterspion trinkt einen *Trank: Heldenmut*.
Grundspielwerte Ohne seinen Trank verfügt der Meisterspion über folgende Spielwerte: **REF** +9, **WIL** +4, **ZÄH** +4; **Nahkampf** *Kurzschwert +1*, +9 (1W6/19-20); **Fernkampf** Leichte [Meisterarbeit] Armbrust +9 (1W8/19-20); **KMB** +6; **Fertigkeiten** alle um 2 niedriger.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 13
GAB +5; **KMB** +8; **KMV** 19
Talente Fertigkeitsfokus (Verkleiden), Täuscher, Waffenfinesse, Zusätzlicher Schurkentrick[EXP] (2x)
Fertigkeiten Bluffen +15 (Täuschen +18), Diplomatie +13, Einschüchtern +13, Fingerfertigkeit +15, Heimlichkeit +15, Klettern +13, Mechanismus ausschalten +17, Motiv erkennen +13, Schätzen +14, Verkleiden +18, Wahrnehmung +13 (Belauschen oder Verstecktes finden +17)
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Geübter Lügner, Gift einsetzen, Schurkentricks (Aufmerksamer Beobachter[EXP], Informationen erschleichen[EXP], Schnelle Verkleidung[EXP], Schwer zu täuschen[EXP], Süße Worte 2/Tag[EXP])
Kampfausrüstung *Trank: Dunkelsicht*, *Trank: Heldenmut*; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1*, *Kurzschwert +1*, Dolch [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Resistenzumhang +1*, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Fernrohr, 43 GM

Der Meisterspion entsendet seine Leute, um Informationen zu allen Facetten der Wirtschaft und Gesellschaft seines Wirkungsbereichs zu sammeln. Dabei handelt es sich dreckige Bettler auf den Straßen, die für ihn die Augen offenhalten, Schnüffler, die für ihn wichtige Missionen erfüllen, und die Maulwürfe, die er in anderen Organisationen platziert. Das erlangte Wissen setzt er dann wie ein Puzzle zusammen, um Gelegenheiten für seine Gilde zu bestimmen. Der Meisterspion ist ein Experte darin, scheinbar grundverschiedene Daten zu nutzen, um Intrigen und Vorgänge im Revier der Gilde zu identifizieren. Er entschlüsselt Kodierungen, platziert falsche Beweise und erlangt Informationen, die für den Erfolg seiner Vorhaben von großer Bedeutung sind. Man kann sagen, dass er Gehirn und Nervenzentrum der Diebesgilde darstellt.

In seltenen Fällen kümmert sich der Meisterspion um derart delikate Angelegenheit, dass er sie niemand anderem anvertrauen kann. In diesem Fall verschleiert er seine Bewegungen stets sorgfältig – und dies sogar vor seinen eigenen Untergegebenen -, um sich so frei und unbemerkt wie möglich zu bewegen. Er nutzt Heimlichkeit, listige Verkleidungen und magische Täuschung, um potentielle Verfolger abzuschütteln.

Der Meisterspion weiß, dass er im Kampf gegen entschlossene Gegner den Kürzeren zieht, ist aber in der Regel schlau genug, sich nicht erwischen zu lassen und im Falle einer Entdeckung bei erster Gelegenheit zu verschwinden. Er kennt geheime Wege, verborgene Tunnel und versteckte Eingänge in allen wichtigen Gebäuden der Stadt und nutzt sie auch. Auch wenn er noch nicht die Voraussetzungen für die Prestigeklasse des Meisterspions[EXP] erfüllt, gehört es zu seinen persönlichen Zielen, in die obersten Schichten der Gesellschaft vorzustoßen. Und obwohl er noch nicht die erforderliche Expertise auf seinem Fachgebiet erlangt hat, weiß er dennoch, dass es nie zu spät ist, Vorbereitungen für die Zukunft zu treffen. Entsprechend unterhält er wohl unter den Dieben das größte Netzwerk an Agenten, Verbündeten und Leuten, die ihm einen Gefallen schulden. Da er diese Gefallen oft mit überraschender Geschwindigkeit einfordern kann, wird er umso gefährlicher, je mehr Vorbereitungszeit man ihm lässt. Ferner unterhält er Dutzende unterschiedlicher Identitäten und kann jede davon annehmen, um Verfolger abzuschütteln. Tatsächlich kennen immer nur ein paar Untergebene und Kontakte eine dieser Identitäten und die nächste Handvoll eine andere. Der Meisterspion könnte durchaus über Dutzende solcher Kontakte unter den diversen Wachen, Händlern, Ganoven, Söldnern und Arbeitern einer beliebigen Stadt verfügen, ohne dass diese erkennen würden, dass sie derselben Person dienen.

APOTHEKER

Der Apotheker liefert arkane und giftige Materialien und hilft beim Aufräumen, sollte eine Aktion gewaltig in die Hose gehen.

APOTHEKER **HG 7**

EP 3.200

Zwergischer Alchemist[EXP] 8

NB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)

INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 19 (+4 GE, +5 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 72 (8W8+32)

REF +13, **WIL** +6, **ZÄH** +11; +8 gegen Gift, +2 gegen Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten

Resistenzen Giftresistenz; **Verteidigungsfähigkeiten** Rundumsicht, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +9/+4 (1W8)

Fernkampf Bombe +13/+8 (4W6+4 Feuer)

Besondere Angriffe Bombe 12/Tag (4W6+4 Feuer, SG 18), Hass

Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 8; Konzentration +12)

3. — *Gasförmige Gestalt*, *Schwere Wunden heilen*, *Zahllose Augen*[ABR]
2. — *Alchemistische Aufteilung*[EXP] (2x), *Gesteigerte Aufmerksamkeit*[ABR] (SG 16), *Rindenhaut*, *Spinnenklettern*
1. — *Gefahrensinn*[ABR] (SG 15), *Geheimtüren entdecken*, *Leichte Wunden heilen*, *Schild*, *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Apotheker trägt Todesklinge auf seinen Morgenstern auf, trinkt ein Geschicklichkeitsmutagen und jeweils einen *Extrakt: Rindenhaut* und *Zahllose Augen*. Er nutzt *Alchemistische Aufteilung*, um die Vorteile eines *Tranks: Heldenmut* und eines *Tranks: Fliegen* zu erlangen, ohne diese zu verbrauchen.

Grundspielwerte Ohne Mutagen, Extrakte und Tränke verfügt der Apotheker über folgende Spielwerte: **INI** +2; **RK** 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14; **REF** +9, **WIL** +5, **ZÄH** +8; **Verteidigungsfähigkeiten** keine Rundumsicht; **Bewegungsrate** keine Bewegungsrate für Fliegen; **Nahkampf** Morgenstern [Meisterarbeit] +7/+2 (1W8); **Fernkampf** Bombe +9/+4 (4W6+3 Feuer); **GE** 14, **WE** 14; **KMB** +6; **KMV** 18 (22 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen); **Fertigkeiten** Akrobatik +2 (Springen -2), Fliegen +2, Heimlichkeit +10, Heilkunde +13, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +13, alle anderen um 2 niedriger

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 16, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 6

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 20 (24 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen)

Talente Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Trank brauen, Zusätzliche Entdeckung[EXP]

Fertigkeiten Akrobatik +6 (Springen +2), Fliegen +10, Handwerk (Alchemie) +17 (Alchemistische Gegenstände herstellen +25), Heilkunde +14, Heimlichkeit +14, Magischen Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +11, Schätzen +17 (bei nichtmagischen Metallen oder Edelsteinen +19), Wahrnehmung +14 (für Steinarbeiten +16), Zauberkunde +17; **Volksmodifikatoren** Schätzen bei nichtmagischen Metallen und Edelsteinen +2, Wahrnehmung bei Steinarbeiten +2

Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Alchemie, Entdeckungen (Haftgift, Haltbares Mutagen, Präzisionsbombe [3 Felder], Schnelle Bomben, Verstrickungsbombe[ABR]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/–2, +2 Natürliche Rüstung, 80 Minuten), Schnelle Alchemie

Kampfausrüstung *Trank: Fliegen*, *Trank: Heldenmut*, Todesklinge (2); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit], Dolche (2), *Resistenzumhang +1*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*

Der Apotheker verlässt nur selten die Sicherheit seines Labors tief im Herzen des Gildenhauptquartiers. Die von ihm hergestellten Tränke sind eine unersetzbare Ressource für die Angehörigen des Spionagenetzwerkes, die Einbrecher und sogar die Straßengauner. Die Gilde verlässt sich auf den Apotheker, dass er mit seinen Mittelchen die Fähigkeiten jener Gildenangehörigen stärkt, welchen wichtige oder gefährliche Missionen zugewiesen werden.

Neben nützlichen Tränken braut der Apotheker aber auch tödliche Gifte. Die Gilde überlässt Attentate zwar der Attentätergilde, muss aber dennoch zuweilen jemanden für immer zum Schweigen bringen. In solchen Fällen beauftragt die Gilden einen ihrer besten Schurken damit, dem Ziel eine tödliche Dosis Gift zu verabreichen.

Die Gildenmeisterin

Die Gildenmeisterin ist die starke Persönlichkeit hinter den allen Umtrieben der Diebesgilde. Sie arbeitet zwar durch eine Vielzahl an Untergebenen, bleibt aber stets das wahre Herz der Gilde und sorgt mit ihren Plänen stets für Resultate.

GILDENMEISTERIN **HG 8**

EP 4.800

Menschliche Schurkin (Chamäleon[ABR II]) 9

NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +10 (in städtischer Umgebung +12); **Sinne** Wahrnehmung +16 (in städtischer Umgebung +18)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15 (+6 GE, +5 Rüstung)

TP 62 (9W8+18)

REF +12, **WIL** +7, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +15/+10 (1W6-1/19-20)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +15/+10 (1W6-1/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +5W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Gildenmeisterin trinkt ihren *Trank: Heldenmut* und ihren *Trank: Katzenhafte Anmut.*

Grundspielwerte Ohne die Tränke verfügt die Gildenmeisterin über folgende Spielwerte: **INI** +8 (in städtischem Gelände +10); **RK** 19, Berührung 14; **REF** +10, **WIL** +5, **ZÄH** +4; **Nahkampf** Kurzschwert [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6-1/19-20); **Fernkampf** Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6-1/×3); **KMB** +5; **KMV** 19; **Fertigkeiten** Akrobatik +16, Entfesselungskunst +18, Fingerfertigkeit +16, Heimlichkeit +23 (in städtischem Gelände +25), alle anderen um 2 niedriger

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 22, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Verbesserte Initiative, Verstohlenheit, Waffenfinesse, Zusätzlicher Schurkentrick[EXP]

Fertigkeiten Akrobatik +20, Bluffen +20, Diplomatie +17, Entfesselungskunst +22, Fingerfertigkeit +20, Heimlichkeit +27 (in städtischer Umgebung +29), Klettern +13, Motiv erkennen +16, Schätzen +16, Überlebenskunst +13 (+15 in städtischer Umgebung), Verkleiden +17, Wahrnehmung +16 (in städtischer Umgebung +18)

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +2), Irreführen (12 Heimlichkeitspunkte), Müheloses Schleichen (Ebenen, Städtisch, Unterirdisch), Schurkentricks (Geländemeisterschaft[ABR VI], Meisterspringer[EXP], Schnelle Heimlichkeit, Schnelle Verkleidung[EXP], Schwarzmarktkontakte[ABR II])

Kampfausrüstung *Trank: Heldenmut, Trank: Katzenhafte Anmut*; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd des Schattenwandelns +1*, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Kurzschwert [Meisterarbeit], *Überzeugungsstirnreif*, 5 SM

Kaum jemand kennt die wahre Identität der Gildenmeisterin. Sie verbirgt sich in den Schatten und spricht und handelt durch ihre Untergebenen. Ebenso ist ihr noch kaum jemandem von Angesicht zu Angesicht begegnet, was zu Gerüchten führt, es gäbe einen Anführerrat, dass die verhüllte Frau, die sich als die Gildenmeisterin ausgibt, nur eine angeheuerte Schauspielerin sei oder dass es in Wahrheit gar keine Anführerin gäbe.

Es gibt die Gildenmeisterin aber dennoch. Selbst unter den eigenen Leuten wahrt sie ihr Inkognito und verkleidet sich als einfache Diebin, um sich unter die anderen zu mischen und so den Überblick zu behalten. Sie hält es für wichtig, alle Gesichter in ihrer Organisation zu kennen, und weiß oft mehr über die Legenden der Getarnten Meuchler als deren engste Freunde. Sie weiß, mit welchen Entlohnungen sie wen motivieren kann, und wie sie die unter Druck setzen kann, die ihr ihre Führung streitig machen könnten. Die Alltagsangelegenheiten der Gilde überlässt sie anderen und verbringt stattdessen ihre Zeit damit, durch die Stadt zu schleichen. Zu den wenigen Gelegenheiten, zu denen sie selbst einen Auftrag übernimmt, verweigert sie jede Unterstützung durch andere. Zum einen will sie vermeiden, am Ende vielleicht bei einem ihrer Unterführer in der Schuld zu stehen, zum anderen will sie stets imstande sein, sich absetzen zu können, ohne vielleicht jemanden zurücklassen zu müssen, der sie dann verraten könnte. Als Meisterin ihrer Kunst plant sie jede Einzelheit umfangreich, ehe sie auch nur einen Fuß auf die Straße setzt.

Der Meisterspion und der Apotheker kennen die wahre Identität der Gildenmeisterin, allerdings kennen sie sie nicht wirklich als Person. Den Gerüchten nach hat sie dank ihrer Anteile an den „Einnahmen“ der Gilde ein Vermögen angehäuft, nur weiß niemand, was sie damit zu tun beabsichtigt.

Begegnungen

Die folgenden Begegnungen enthalten Einsatzgruppen der Diebesgilde:

Einbruchsspezialisten (HG 8)

Eine Gruppe Einbrecher dringt in ein gesichertes Gebäude ein.

Einbrecher (4) — **HG 2**
EP je 600
TP je 16 (*SLHB,* S. 281)

Fassadenkletterer — **HG 3**
EP 800
TP 25 (siehe Seite 60)

Tresorknacker — **HG 5**
EP 1.600
TP 43 (siehe Seite 60)

Revierkrieg (HG 10)

Eine große Truppe der Diebesgilde ist auf dem Kriegspfad. Es gilt, eine rivalisierende Bande zurückzutreiben, die in das Revier der Gilde eindringt. Wahrscheinlich wird Blut fließen! Du kannst die folgenden NSC in zwei Gruppen teilen, die sich bekämpfen; dies reduziert zum einen den HG der Begegnung und gibt zum anderen den SC die Möglichkeit, sich mit einer Gruppe zu verbünden.

Gildenneulinge (4) — **HG 4**
EP je 1.200
TP je 41 (*NKO,* S. 166)

Schläger (5) — **HG 1**
EP 400 je
TP 16 je (*SLHB,* S. 281)

Schutzgeldeintreiber (5) — **HG 1**
EP je 400
TP je 19 (*NKO* 164)

Schutzgelderpresser — **HG 2**
EP 600
TP 30 (siehe Seite 59)

Die Gildenführung (HG 12)

Die Führungsspitze der Gilde trifft sich, um die Geschäfte zu besprechen und anstehende Missionen zu planen. Dabei ist auch eine Reihe von Gefolgsleuten und Leibwächtern zugegen. Die Anführer werden wahrscheinlich fliehen, während die gewöhnlichen Diebe Verfolger aufhalten.

Der Apotheker — **HG 7**
EP 3.200
TP 72 (siehe Seite 63)

Einbrecher (5) — **HG 2**
EP je 600
TP je 16 (*SLHB,* S. 281)

Die Gildenmeisterin — **HG 8**
EP 4.800
TP 62 (siehe Seite 64)

Gildenneulinge (5) — **HG 4**
EP je 1.200
TP je 41 (*NKO,* S. 166)

Der Meisterspion — **HG 6**
EP 2.400
TP 49 (siehe Seite 62)

Finsterer Kult

„Nach gut einem Monat kam Grenn uns nicht einmal mehr besuchen. Wochenlang versuchten wir, ihn zu sehen, doch sie erlaubten es nicht, solange wir nicht ihrem Orden beitraten. Die Dorfältesten gehörten bereits dazu, daher halfen sie mir nicht. Schließlich waren wir derart verzweifelt, dass wir jede Hilfe angenommen hätten von jedem, der bereit war, uns zuzuhören. Kurz nach Mitternacht brachen wir in ihren Komplex ein. Da so viele von ihnen tagsüber auf den Feldern arbeiteten, dachten wir, sie würden alle schlafen. Doch als wir uns dem Tempel näherten, sahen wir die Lichter und hörten ihre Gesänge. Dann hörte ich… andere Geräusche… furchtbare Geräusche. Grenn hatte gesagt, der Orden sei geschützt ‚vor dem Kommenden'. Aber ich habe gesehen, was aus diesem Tempel kam. Ich habe es mit all seinen – ihren? – Stimmen zugleich sprechen gehört. Niemand ist davor sicher. Das Ende ist gekommen! Und dieser verdammte Kult hat es über uns gebracht!"

— Elia Renfelder, Überlebende des Zwischenfalles
um das Untergegangene Dorf

Die angenommene Bedrohung durch Kataklysmen – natürliche und übernatürliche Mächte, welche eine Zivilisation oder eine ganze Welt vollkommen zerstören können – kann eine abergläubische Bevölkerung in Furcht versetzen. Die Kundigen wissen, dass manche die Gefahren, vor denen gewarnt wird, durchaus real sind und dass noch mächtigere Katastrophen ganze Teile des Multiversums vernichten könnten. Viele Gelehrte und Abenteurer streben danach, solche Zerstörungen zu vereiteln oder zumindest hinauszuzögern. Andere verderbte Seelen dagegen wollen aktiv solche Desaster herbeiführen. Im schlimmsten Fall sammeln sie Unterstützer und bilden einen Kult mit einem Netzwerk aus Beauftragten, welche alle darauf hinarbeiten, jene Ereignisse in Gang zu setzen, die nicht mehr und nicht weniger als das Ende der Welt zum Ziel haben.

Die Art von Apokalypse, welche der Anführer des Finsteren Kultes anstrebt, könnte einfach der Fall einer Zivilisation sein – vielleicht will er aber auch den gesamten Planeten zerstören. Meistens basieren die Pläne des Kultes auf wichtigen religiösen oder okkulten Dokumenten, die Informationen zu wichtigen Geschehnissen oder Bedingungen liefern, welche den Untergang einläuten. Diese Weltuntergangskultanhänger glauben, durch Verursachen solcher Ereignisse die Apokalypse auslösen zu können. Möglicherweise können sie bestimmte Faktoren wie z.B. den Stand von Himmelskörpern nicht kontrollieren, sie können wohl aber Kriege entfachen, zu Steuerung übernatürlicher Mächte benötigte Gebäude errichten oder einreißen und unter bestimmten Bedingungen sogar die Geburt von göttlich berührten Kindern arrangieren.

Leute schließen sich dem Kult meist auf der Suche nach spiritueller Erfüllung an oder um seinem charismatischen Oberhaupt nahe zu sein; dabei wissen sie entweder nicht, dass der Kult die Apokalypse in irgendeiner Form herbeiführen will, oder glauben wirklich, dass ihm dies möglich sei. Es mag rangniedrige Mitglieder geben, welche fest an die Ziele des Kultes glauben und sie unterstützen, allerdings werden sie meist für die höherrangigen Kultangehörigen störend in ihrem Übereifer oder sind generell ersetzbar, so dass man mit ihnen gnadenlos verfährt, sollten sie auch nur ansatzweise über die Stränge schlagen.

Der Finstere Kult verfährt auf unterschiedliche Weise: Zum einen predigt er und sammelt Angehörige (und deren Geld). Er entführt auch Leute, um sie als Opfer darzubringen oder einer Gehirnwäsche zu unterziehen. Kultanhänger führen Rituale durch und kommunizieren mit Mächten, die der kommenden Apokalypse vorstehen, um ihre Gunst zu erlangen und den Weltuntergang zu beschleunigen. Ebenso suchen sie nach Gegenständen von magischer oder symbolischer Bedeutung für ihre finsteren Pläne. Und letztendlich infiltrieren sie andere Organisation, um deren Ressourcen zu nutzen oder sie dahingehend zu manipulieren, dass sie helfen, das Ende der Welt herbeizuführen.

Die meisten anderen Organisationen – selbst die schurkischen – stellen sich gegen den Finsteren Kult, da das Ende der Welt im Grunde für fast jeden schlecht wäre. Man kann sagen, dass jede Gruppe, die dennoch mit dem Kult zusammenarbeitet, nicht daran glaubt, dieser könnte tatsächlich eine gewaltige Katastrophe herbeiführen, sondern vielmehr darauf abzielt, dem Kult Geld oder andere wertvolle Ressourcen aus dem Kreuz zu leiern. Finstere Kulte könnten mit Brutalen Sklavenhändlern, Ruchlosen Räubern oder Diebesgilden zusammenarbeiten, um an Rekruten, Schätze und Opfergaben zu kommen. Auch die Korrupte Stadtwache kann ein wertvolles Werkzeug sein. Die Angehörigen des Todeskultes könnten sich mit dem Finstern Kult verbünden, sofern bei der Apokalypse Untote eine Rolle spielen. Ebenso könnte der Finstere Kult versuchen, Angehörige des Königshofes oder der Geheimgesellschaften auf seine Seite zu ziehen.

Der Finstere Kult wird von einem äußerst intelligenten und charismatischen Oberhaupt angeführt. Er besitzt die Fähigkeit, andere dazu zu bringen, Überzeugungen anzunehmen und Taten auszuführen, welche sie ansonsten nicht andenken würden. Manchen Soziopathen würde diese berauschende Macht über andere genügen, doch der bösartige Meisterplaner will nicht nur seine sterblichen Artgenossen beherrschen. Er will sich mit einer höheren Macht vereinen, indem er entweder mit einer Wesenheit verschmilzt, welche das Weltenende herbeibringen wird, oder im Nachleben zumindest eine große Belohnung erhält. Seine Anhänger sind für ihn dagegen nur Werkzeuge und Bauern auf dem Schachbrett, die er nach Belieben opfert. Der Erfolg seiner Pläne ist aber dennoch davon abhängig, dass er seine Schar unter Kontrolle behält, was natürlich immer schwieriger wird, je näher der Weltuntergang rückt.

Abenteueraufhänger

Ein Weltuntergangskult stellt eine großartige, kaum berechenbare Gruppe von Widersachern dar, insbesondere wenn Abenteuer das Geheimnisvolle oder Okkulte berühren oder auf Horrorthemen und -elementen aufbauen.

Aufstrebender Kult: Der Finstere Kult kommt in der Regel im Lauf der Kampagne aus den Schatten hervor. Die SC begegnen zunächst einzelnen Anhängern von Geschöpfen des Mythos, z.B. der Äußeren Götter oder der Großen Alten, welche aber weit verstreut und sehr geheimnistuerisch sind. Der plötzliche Aufstieg eines Adeligen geht parallel mit verstärkten Kultaktivitäten und dem Verschwinden von Dorfbewohnern einher. Die Hinweise deuten an, dass die Kultanhänger sich unter einem neuen Anführer sammeln und davorstehen, ein Portal zu öffnen, durch das eine unbenannte Wesenheit mit ihren Dienern auf die Welt zurückkehren und Wahnsinn und Tod bringen kann. Diese Wesenheit muss dem Kult nicht zwangsläufig freundlich gesonnen sein, so dass sie auf dem Höhepunkt der Handlung vielleicht zuerst ihre eigenen Anhänger vernichtet, ehe es zum Kampf mit den SC kommt.

Daimonenpakt: Es ist ferner möglich, dass den Kultanhängern bei aller Mühe einfach die Macht fehlt, um die in ihren heiligen Texten beschriebene Apokalypse herbeizuführen. Gesandte aus Abaddon, dem Reich der Daimonen, nutzen die Kultaktivitäten aber, um Schmerz, Leid, Unglück und Zwietracht zu säen. Das Oberhaupt des Kultes ist mit den Dienern der Vier Reiter einen Handel eingegangen und nutzt neben seiner Macht über seine Anhänger auch ein zerstörerisches Artefakt, um die Ziele der Daimonen zu fördern. Ihm selbst bringt dies großen Reichtum und Macht.

Tückisches Wachstum: Der Finstere Kult könnte zu Beginn auch nur ein kleines, aber scheinbar harmloses Element des Hintergrundes darstellen. Die SC könnten es mit rangniedrigen Kultangehörigen zu tun bekommen oder Mitgliedern der gesellschaftlichen Oberschicht, welche die erleuchteten Lehren des Kultes preisen. Mit der Zeit wächst die allgemeine Präsenz des Kultes aber. Gerüchte beginnen zu kursieren, dass der Kult gar nicht so nett ist, wie seine Mitglieder behaupten. Die Entführung eines prominenten NSC ruft schließlich die ermittelnden SC auf die Plan, welche die furchtbaren Ziele des Kultes aufdecken. Nut der Tod des Kultanführers kann die Pläne des Kultes noch aufhalten!

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt enthält einen Archetypus, einen neuen Zauber und drei magische Gegenstände, welche Finstere Kultanhänger nutzen, um ihre apokalyptischen Visionen zu verwirklichen:

Archetyp

Finstere Kulte locken oft übersinnlich Begabte mit dem Versprechen auf spirituelle Erleuchtung. Sie stellen dann oft fest, dass das gesuchte Licht nur ein Nimbus um die dunkle, brodelnde Leere ist.

Stimme der Leere (Medium-Archetyp)

Manche Medien tauchen tief ein in die Geisterwelt und kontaktieren Wesenheiten außerhalb der Grenzen des geistig gesunden Multiversums. Die zeitlosen, ewig wartenden Wesen bieten gewaltige Macht, wobei die Risiken nicht minder groß sind.

Gesandter (ÜF): Eine Stimme der Leere kontaktiert Wesenheiten, welche als Gesandte bezeichnet werden; diese ahmen die sechs Legendengeister nach, verfügen aber über eine eigene, unergründbar-fremdartige Macht. Sie entstammen einem Ort, den kein sterblicher Verstand verstehen könnte, und ihre Macht passiert die Astralebene lediglich auf dem Weg zum Medium. Pro Punkt an Einfluss, den ein Gesandter über ein Medium erlangt, erhält das Medium einen Malus von -1 auf Willenswürfe, Weisheitswürfe und weisheitsbasierende Fertigkeitswürfe neben weiteren Mali, die der Einfluss des Gesandten verursacht. Sollte ein Gesandter genug Einfluss über das Medium erlangen, um die Kontrolle zu erlangen, so erwacht das Medium am nächsten Tag, nachdem es der fremden Wesenheit zu Willen war, mit schwachen Erinnerungen an entsetzliche Dinge in finsteren Orten und erleidet 2W4 Punkte Weisheitsschaden. Dies modifiziert Geist aufnehmen.

Kraftschub der Leere (ÜF): Die Stimme der Leere kann Geisterkraftschub häufiger am Tag einsetzen, ohne dabei an Einfluss über sich abzugeben, erhält dann aber jedes Mal für 1 Runde den Zustand Verwirrt. Sollte diese Verwirrung ihn plappern lassen, kann er stattdessen normal handeln, allerdings erlangt der Gesandte dann 1 Punkt an Einfluss über ihn. Die Stimme der Leere kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, sofern sie gegen Verwirrung immun sein sollte. Sie kann den Zustand Verwirrt aber entfernen, sollte sie darunter leiden. Diese temporäre Verwirrung deutet klar an, dass die Stimme der Leere nicht gänzlich die Kontrolle über sich besitzt; sollte sie diese Fähigkeit im Rahmen eines Fertigkeitswurfes für Diplomatie bei einer Verhandlung nutzen, so könnte dies die andere Seite gegen sie einnehmen, egal wie ihr Wurf ausfällt. Dies modifiziert Geisterkraftschub.

Blasphemie (AF): Gesandte verlangen, dass ein Medium Dinge tut, die ihre fremdartigen Launen ansprechen. Dies funktioniert wie die Tabus eines gewöhnlichen Mediums, erfordert neben dem einfachen Tabu aber zudem bizarre und fremdartige Handlungen, durch welche das Medium Distanz zu seiner eigenen Menschlichkeit erhält. Diese Blasphemien lassen das Medium einen Malus von -1 auf Charismawürfe und charismabasierende Würfe erleiden, wenn sie ein Tabu akzeptiert. Die zur Aufrechterhaltung einer Blasphemie erforderliche Treue hat aber auch ihr Positives: Sollte die Stimme der Leere unter einer Blasphemie stehen, steigt der Würfel des Geisterkraftschubes von 1W6 auf 1W8 (und auf 1W10 mit der 10. Stufe und auf 1W12 mit der 20. Stufe). Dies modifiziert Tabu.

Medium der Leere (ÜF): Mit der 3. Stufe kann die Stimme der Leere Energie aus dem Reich der Gesandten nutzen, um eine Energieexplosion zu erzeugen. Sie kann diese Fähigkeit täglich entsprechend ihres Charismamodifikators Mal einsetzen. Die Energieexplosion betrifft alle Kreaturen innerhalb von 9 m Entfernung um das Medium herum, Aberrationen sind allerdings immun. Die Explosion verursacht 1W6 Schadenspunkte + 1W6 Schadenspunkte pro 2 Mediumstufen jenseits der 3. Stufe.

Betroffenen Kreaturen steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Mediumstufe + Charismamodifikator des Mediums zu; bei Erfolg wird der Schaden halbiert. Misslingt der Rettungswurf einer Kreatur mit weniger TW als die ½ Mediumstufe, so erhält sie zudem für 1W4 Runden den Zustand Verwirrt. Dies ersetzt Spuk aufnehmen.

Zauber

Finsteren Kulten angehörige Zauberkundige können diesen Zauber nutzen, um neue Initianten und entführte Opfer heimlich in ihre Hauptquartiere zu bringen:

SINNESEINSCHRÄNKUNG

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, MED 2, MEN 2, MES 2, OKK 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein kleines Stück schwarzer Stoff)

Reichweite Nah (7,50 m +1,50 m/Stufe)

Ziel bis zu eine Kreatur/Stufe, von denen keine weiter als 9 m von den anderen entfernt sein darf

Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Du vernebelst die Sinne der Ziele, so dass sie ihre Umgebung nicht klar erkennen können. Betroffene Kreaturen erkennen nur grobe Umrisse und hören nur gedämpfte Geräusche; sie können dich aber klar hören. Dieser Zauber verleiht keine Kenntnis um die von dir genutzte Sprache, so-

fern die Ziele sie nicht bereits verstehen. Geht es nicht um deine Äußerungen, misslingen den Zielen automatisch alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung mit einem SG von mehr als 5. Zudem sind die Ziele durch den Zauber derart desorientiert, dass sie sich nicht genau an den Weg erinnern können, den sie unter der Wirkung des Zaubers zurücklegen.

Betroffene Ziele können sich ohne einen Führer nur mit ½ Bewegungsrate fortbewegen, zudem werden ihre Angriffe behandelt, als hätte die von ihnen angegriffenen Kreaturen Tarnung. Um sich schneller als mit halber Bewegungsrate fortzubewegen, muss ein Ziel einen Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 ablegen; misslingt dieser Wurf, erhält das Ziel den Zustand Liegend. Sollte das Ziel von einer Kreatur angegriffen oder verletzt werden, die nicht zu den Zielen dieses Zaubers gehört, endet die Wirkungsdauer des Zaubers sofort für dieses Ziel.

Magische Gegenstände

Kulte nutzen Amulette, um weitere Mitglieder zu gewinnen. Sie suchen zudem nach den sieben *Siegeln des Großen Kataklysmus*, um die Verheerung auslösen zu können.

Amulett der Treue

PREIS 3.300 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals | **ZS** 1 | **GEWICHT** —

AURA Schwache Verzauberungsmagie

Dieses einfach wirkende Amulett trägt das Symbol einer Gruppe oder eines Kultes und entspricht dem Schmuck, den dessen Mitglieder normalerweise tragen. Wenn der Besitzer die Kette mit dem Amulett einem gegenwärtigen oder angehenden, humanoiden Mitglied der Gruppe überreicht, steht dem Empfänger ein Willenswurf gegen SG 11 zu; misslingt dieser Rettungswurf, ist der Empfänger gedrängt, es anzunehmen und anzulegen. Im Anschluss ist der Träger dem Schenker zutiefst ergeben (wie *Person bezaubern*, kein zusätzlicher Rettungswurf gegen den Effekt) und betrachtet dessen Worte und Taten stets im günstigsten Licht und spricht bei sich bietender Gelegenheit nur in den höchsten Tönen von ihm.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 1.650 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Betörendes Geschenk*[EXP], *Person bezaubern*

Amulett der Treue, Mächtiges

PREIS 33.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals | **ZS** 7 | **GEWICHT** —

AURA Durchschnittliche Verzauberungsmagie

Dieses Amulett funktioniert wie ein *Amulett der Treue*, der SG des Willenswurfes ist allerdings 16 und es kann auch Nichthumanoide betreffen (wie *Monster bezaubern*). Der Schenker kann ein Mal am Tag im Gespräch mit dem Träger eine *Ausgelöste Einflüsterung*[ABR VI] im Verstand des Trägers implantieren (wie der Zauber). Dem Träger steht ein Willenswurf gegen SG 16 gegen diesen Effekt zu. Sollte ihm der Willenswurf um 5 oder mehr gelingen, so bricht dies auch den Bezauberungseffekt des Amuletts.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 16.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ausgelöste Einflüsterung*[ABR VI], *Betörendes Geschenk*[EXP], *Monster bezaubern*

Siegel des Grossen Kataklysmus

ARTEFAKT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 18 | **GEWICHT** —

AURA Starke Hervorrufungs-, Verwandlungs- und Verzauberungsmagie und Nekromantie [Böse]

Die *Siegel des Großen Kataklysmus* sind eine Sammlung von Gegenständen, welche über eine Stadt oder ein großes Dorf Leid und Unheil bringen. Ein Satz Siegel besteht aus sieben Siegeln aus Stein, Ton oder schwarzem Eisen. Die üble Magie der Siegel wirkt nur, wenn sie an den Spitzen eines imaginären siebenzackigen Sterns vergraben oder verborgen werden, der einen Radius maximal 4,5 Kilometern abdeckt. Sobald das letzte Siegel an Ort und Stelle ist, erzeugen die Siegel eine Abfolge von Ereignissen (ein Ereignis pro Woche, jedes währt 1 Woche lang). Hinsichtlich der ersten vier Siegel besteht bei jeder lebenden Kreatur im Wirkungsbereich eine bestimmte Wahrscheinlichkeit am Tag, Ziel ihrer Effekte zu werden. Jede betroffene Kreatur erleidet die Effekte zu einer anderen, zufällig bestimmten Zeit des Tages. Die Effekte der letzten drei Siegel währen jeweils eine volle Woche lang und haben das gesamte Wirkungsgebiet (siehe unten) zum Ziel.

Erstes Siegel: Bei jeder lebenden Kreatur im Wirkungsbereich besteht eine Chance von 10%, dass sie von *Unstillbarer Hunger*[EXP] (WIL, SG 17, keine Wirkung) betroffen wird.

Zweites Siegel: Bei jeder lebenden Kreatur im Wirkungsbereich besteht eine Chance von 20%, dass sie von *Kampfrausch* (WIL, SG 18, keine Wirkung) betroffen wird.

Drittes Siegel: Bei jeder lebenden Kreatur im Wirkungsbereich besteht eine Chance von 30%, dass sie von *Ansteckung* mit einer zufällig gewählten Krankheit betroffen wird (ZÄH, SG 19, keine Wirkung).

Viertes Siegel: Bei jeder lebenden Kreatur im Wirkungsbereich besteht eine Chance von 40%, dass sie von tödlichem Miasma umgeben und wie mittels *Todeswolke* (ZÄH, SG 20, keine Wirkung) betroffen wird.

Fünftes Siegel: Im Bereich toben schwere Stürme, als stünde er unter der Wirkung von *Wetterkontrolle*.

Sechstes Siegel: Zufällig bestimmte Bereiche mit 12 m Radius sind wie mittels *Erdbeben* betroffen. Jede Runde ist ein anderer solcher Bereich im Wirkungsbereich der Siegel betroffen.

Siebtes Siegel: Flammenkugeln fallen vom Himmel. Eine Kugel wirkt 1W6 Runden lang auf einen Bereich mit 12 m Radius ein und verschwindet dann. In der Folgerunde betrifft eine andere Kugel einen neuen Bereich. Eine Kugel verursacht 2W6 Schadenspunkte + 1W6 Punkte Feuerschaden pro Runde bei Kreaturen und Gegenständen (REF, SG 23, halbiert), zudem können brennbare Materialien entzündet werden.

Sobald der Kreislauf der Zerstörung beginnt, kann der Effekt eines Siegels nur noch beendet werden, indem es von seinem Punkt an einer Spitze des gedachten siebenzackigen Sterns entfernt wird. Dies beendet die Effekte des Siegels sofort.

ZERSTÖRUNG

Die *Siegel des Großen Kataklysmus* können zerstört werden, indem man einen Komplettsatz in einen Seidenbeutel steckt, diesen auf den Grund des Teiches einer Nixe versenkt und sodann 1 Monat lang zu jedem Sonnenaufgang *Wasser weihen* wirkt.

Finstere Täuscher

Verbotene Kulte müssen mehr oder weniger heimlich vorgehen.

KULTANWERBER **HG 8**

EP 4.800
Menschlicher Barde 9
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 Rüstung)
TP 62 (9W8+18)
REF +8, **WIL** +9, **ZÄH** +4; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und sprachenabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Rapier +1*, +8/+3 (1W6/18-20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 24 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 18], Faszinieren [SG 18], Klagelied, Lied der Größe, Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2)
Bekannte Bardenzauber (ZS 9; Konzentration +13)
3. (4/Tag) — *Gedanken suchen*[EXP] (SG 17), *Redegewandtheit*, *Tiefschlaf* (SG 18), *Verwirrung* (SG 18)
2. (5/Tag) — *Einflüsterung* (SG 17), *Oberflächliche Gedanken lesen*[ABR VII], *Sinneseinschränkung*[*] (SG 17), *Verschwimmen*
1. (6/Tag) — *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern* (SG 16), *Selbstverkleidung*, *Sprachen verstehen*, *Verschwinden*[EXP] (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Aussieben*[EXP], *Benommenheit* (SG 15), *Botschaft*, *Magierhand*, *Schlaflied* (SG 15), *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 18
GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 16
Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Redekunst]), Okkulte Sensibilität[ABR VII], Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +19, Auftreten (Schauspielkunst) +16, Diplomatie +8, Einschüchtern +10, Schätzen +6, Wahrnehmung +14, Wissen (Adel) +18, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Geschichte) +18, Wissen (Lokales) +18m Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +9
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schauspielkunst)
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Schild des Glaubens*, *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +2*, *Rapier +1*, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang +1*, Kultsymbol, 68 GM

KULTBESCHAFFER **HG 10**

EP 9.600
Menschlicher Schurke 11
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ablenkung, +4 GE, +4 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 86 (11W8+33)
REF +12, **WIL** +8, **ZÄH** +5
Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +3, Verbesserte Reflexbewegung, Verbessertes Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +14/+9 (1W6+1/19-20)
Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +13 (1W8+1/×3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Beschaffer nutzt seinen Zauberstab, um auf sich *Rindenhaut* zu wirken.
Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* verfügt der Beschaffer über folgende Spielwerte: **RK** 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 14, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Heimlichkeit), Fertigkeitsfokus (Magischen Gegenstand benutzen), Okkulte Sensibilität[ABR VII], Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +18, Entfesselungskunst +18, Fingerfertigkeit +18, Heimlichkeit +24, Klettern +14, Magischen Gegenstand benutzen +19, Mechanismus ausschalten +25, Schätzen +16, Verkleiden +13, Wahrnehmung +20 (Gespräche belauschen oder verborgene Gegenstände finden +24), Wissen (Gewölbe) +10, Wissen (Lokales) +11
Sprachen Aklo, Daimonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +5, Schurkentricks (Aufmerksamer Beobachter[EXP], Schnelle Heimlichkeit, Schnelles Entschärfen, Schurkenfinesse, Verbessertes Entrinnen)
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Spinnenklettern*, *Trank: Unsichtbarkeit*, *Zauberstab: Rindenhaut* (ZS 9, 12 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +2*, *Leichte Armbrust +1* mit 20 Bolzen, *Kurzschwert +1*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit]

Diese talentierten Diebe sammeln Relikte für ihren Kult.

Finstere Vollstrecker

Als wahre Gläubige an den Kult und seine Ziele tun Vollstrecker alles, um dem Kultanführer zu gefallen.

KULTSCHLÄGER **HG 9**

EP 6.400
Menschlicher Schurke (Schläger[EXP]) 10
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 Rüstung)
TP 98 (10W8+50)
REF +10, **WIL** +7, **ZÄH** +7
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Waffenloser Schlag* +12/+7 (1W3+4) oder Totschläger [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+3 Nichttödlich) oder Kurzschwert [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+3/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +5W6 plus 2 ST Schaden

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +10; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, Vollstrecker[EXP], Waffenfokus (Waffenloser Schlag)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +13, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +14, Mechanismus ausschalten +16, Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +14, Wissen (Lokales) +12
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Furchteinflößend, Gelegenheit ausnutzen, Schurkentricks (Einschüchternde Kraft[EXP], K.O.-Schlag[EXP], Schwächender Schlag, Überfallführer[EXP]), Zusammenschlagen
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Schild des Glaubens* (ZS 6), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], *Kettenhemd +2*, Kultsymbol, Kurzschwert [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Totschläger [Meisterarbeit], 89 GM

Der Kult setzt seine Schläger ein, um andere im Griff zu halten und dafür zu sorgen, dass sich unter den Gläubigen kein Unmut ausbreitet. Diese Vollstrecker betrachten den Willen des Meisters als das Gesetz, dem alle Mitglieder gehorchen müssen.

KULTMEUCHLER **HG 11**

EP 12.800
Halb-Elfischer Attentäter[ABR VI] 12
NB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 118 (12W10+48)
REF +14, **WIL** +5, **ZÄH** +11; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +18/+13/+8 (1W6+1/19-20) oder Dolch [Meisterarbeit] +18/+13/+8 (1W4+1/19-20)
Fernkampf *Leichte Armbrust +2*, +19/+14/+9 (1W8+2/17-20)
Besondere Angriffe Feind studieren +3 (3 Gegner, Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Attentäter trinkt seinen *Trank: Rindenhaut*.
Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* verfügt der Meuchler über folgende Spielwerte: **RK** 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +12; **KMB** +13; **KMV** 29
Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Entreißen), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Tödliche Zielgenauigkeit, Treffersalve[ABR II], Verbesserter Kritischer Treffer (Leichte Armbrust), Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +20, Bluffen +14, Einschüchtern +14, Heimlichkeit +31, Verkleiden +14, Wahrnehmung +17, Wissen (Lokales) +16
Sprachen Aklo, Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Heimlicher Scharfschütze[EXP], Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse, Tarnung[EXP], Tödliche Entfernung[ABR II], Waldläufer Waldläuferkampfstil[ABR VI]), Elfenblut, Pirscher, Schneller Verfolger, Spuren lesen +6, Waldläuferkampfstil (Armbruststil[EXP])
Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut* (ZS 6), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit*, Gift eines Großen Skorpions (4), Sassonblattextrakt (3); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung des Schattenwandelns +1*, *Leichte Armbrust +2* mit 20 Bolzen, Dolch [Meisterarbeit], Kurzschwert [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 26 GM

Kultmeuchler sind gläubig und blutdurstig. Mit Klinge und Bogen gehen sie gegen die Feinde ihres Ordens vor und bringen sie mit allen erforderlichen Mitteln zum Schweigen.

Finstere Gläubige

Der Kult kann seine Ziele nur mittels wirklich treuen und entschlossenen wahren Gläubigen erreichen.

KULTMEDIUM **HG 10**

EP 9.600

Menschliches Medium[ABR VII] (Stimme der Leere*) 11
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ausweichen, +2 GE, +7 Rüstung, +1 Schild, +3 Wächter)
TP 102 (11W8+49)
REF +10, **WIL** +10, **ZÄH** +9
Resistenzen Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5, Säure 5, Schall 5; **SR** 5/ —; **Verteidigungsfähigkeiten** Plötzliche Parade
Schwächen Tabu (Blasphemie)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Dolch der Säure +1*, +11/+6 (1W4+3/19-20 plus 1W6 Säure)
Besondere Angriffe Geist aufnehmen (Wächter, 1 Einflusspunkt), Geteilte Séance, Medium der Leere 4/Tag (SG 19, 5W6)
Bekannte Mediumzauber (ZS 11; Konzentration +15)
3. (2/Tag) — *Fliegen*, *Monster herbeizaubern IV*, *Tödliches Phantom* (SG 19)
2. (2/Tag) — *Aufopferung des Paladins*[EXP] (SG 16), *Fluch* (SG 16), *Hast*, *Mächtiger Traumschrecken*[ABR VII] (SG 18), *Monster herbeizaubern II*
1. (3/Tag) — *Furcht auslösen* (SG 15), *Monster herbeizaubern I*, *Paranoia*[ABR VII] (SG 17), *Schutz vor Gutem*, *Schwächeres Verwirrung* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 14), *Ausbluten* (SG 14), *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 18
GAB +8; **KMB** +10; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Illusion), Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Illusion)
Fertigkeiten Wahrnehmung +13, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +14
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Aufgenommener Geist (Wächter), Besänftigung, Blasphemie, Geisterbonus +3, Geisterkraftschub +1W8, Gesandter, Kontaktséance, Kraftschub der Leere +1W10, Örtliche Séance (11 Runden), Tabu, Wächters Schild
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Geist herbeirufen*[ABR VII], *Schriftrolle: Mächtiges Falsches Leben*[ABR]; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +1*, Leichter Holzschild [Meisterarbeit], *Dolch der Säure +1*, *Resistenzumhang +2*, *Schwächerer Talisman der Heilkraft*[ABR VII]

KULTUNTERFÜHRER **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Waldläufer (Stadtwolf[EXP]) 12
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, +4 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 106 (12W10+36)
REF +13, **WIL** +6, **ZÄH** +11
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung); Drängeln
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +16/+11/+6 (1W6+2/19-20), Kurzschwert [Meisterarbeit] +16/+11 (1W6+1/19-20) oder *Kurzschwert +1*, +18/+13/+8 (1W6+2/19-20)
Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +17/+12/+7 (1W8+1/19-20)
Besondere Angriffe Beute, Erzfeind (Menschen +4, Monströse Humanoide +4, Tiere +2), Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 9; Konzentration +10)
3. — *Windschild*[ABR]
2. — *Rindenhaut*, *Ausdauer des Ochsen*
1. — *Bleiklingen*[EXP], *Gefahrensinn*[ABR], *Lange Schritte*

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Kultunterführer wirkt auf sich *Rindenhaut*.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 12
GAB +12; **KMB** +13; **KMV** 27
Talente Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Kosmopolit[EXP], Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Nachladen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung gegen Erzfeind[EXP], Waffenfinesse, Waffenfokus (Kurzschwert)
Fertigkeiten Bluffen +10, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +16, Mechanismus ausschalten +24, Verkleiden +10, Wahrnehmung +16, Wissen (Gewölbe) +15, Wissen (Lokales) +15
Sprachen Aklo, Daimonisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugte Ortschaft (Stadt +4, nahes Dorf +2), Bund des Jägers (Gefährten), Fallen finden +6, Schneller Verfolger, Spuren lesen +6, Tierempathie +13, Untertauchen
Kampfausrüstung *Öl: Schärfen*, *Trank: Fliegen*, *Trank: Pracht des Adlers*, *Trank: Schwere Wunden heilen*, *Zauberstab: Katzenhafte Anmut* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Treue**, *Behände Brustplatte*[ARK] *der Unscheinbarkeit +1*, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Kurzschwert +1*, Kurzschwert [Meisterarbeit], *Leichte Armbrust +1* mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang +1*

Kultbibliothekar

Der Glaube treibt den Finsteren Kult an, doch das Wissen zeigt den Weg zum Ende. Die okkulten Nachforschungen des Kultbibliothekars bringt die Gruppe jenen rätselhaften Mächten näher, mit denen sie arbeitet.

KULTBIBLIOTHEKAR **HG 9**

EP 6.400

Halb-Elfischer Okkultist[ABR VII] 10

RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)

INI +5; **Sinne** Dämmersicht, Gesinnungsblick; Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +1 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 78 (10W8+30)

REF +5, **WIL** +12, **ZÄH** +9; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Stockdegen +1*, +9/+4 (1W6+2)

Fernkampf Energiestrahl +8 Berührung (5W6)

Zauberschulen

Bannmagie (Brosche mit Kultsymbol, 2 Punkte) — *Nachhallend* Schützender Talisman; *Schulfähigkeit* Geistesbarriere, Magischen Effekt auftrennen

Beschwörungsmagie (hässliche Statuette, 2 Punkte) — *Nachhallend* Verbesserte Beschwörung; *Schulfähigkeit* Diener, Seitschritt

Erkenntnismagie (Quartzbrille, 3 Punkte) — *Nachhallend* Drittes Auge; *Schulfähigkeit* Gefahrensinn, Plötzliche Erkenntnis

Hervorrufungsmagie (Stockdegen, 7 Punkte) — *Nachhallend* Schadensfokus; *Schulfähigkeit* Energiestrahl, Energieschutz

Verwandlungsmagie (schwarze Schärpe, 3 Punkte) — *Nachhallend* Körperliche Verbesserung (Stärke); *Schulfähigkeit* Schwerkraft überwinden, Waffe verbessern

Bekannte Okkultistenzauber (ZS 10; Konzentration +15)

4. (2/Tag) — *Aetherische Splitter*[ABR VII] (SG 19), *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionstür*, *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Pergamentschwarm*[ABR VII] (SG 19)
3. (4/Tag) — *Feuerball* (SG 18), *Gedanken suchen*[EXP] (SG 18), *Schutzkreis gegen Gutes*, *Schwere Wunden heilen*, *Verborgene Seite*
2. (5/Tag) — *Arkanes Schloss*, *Aura analysieren*[ABR VII], *Dunkelheit*, *Gegenstand apportieren*[ABR VII] (SG 17), *Verhalten durchschauen*[EXP]
1. (7/Tag) — *Gegenstand aufladen*[ABR VII], *Magierrüstung*, *Schild*, *Schockgriff*, *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) — *Licht*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Resistenz*, *Stabilisieren*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Kultbibliothekar wirkt *Magierrüstung* und *Schild*.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* und verteilte Schulenfokuspunkte verfügt der Kultbibliothekar über folgende Spielwerte: **Sinne** Gesinnungsblick, Dämmersicht; Wahrnehmung +15; **RK** 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Ablenkung, +1 GE); **ZÄH** +8, **REF** +4, **WIL** +11; **Nahkampf** *Stockdegen +1*, +9/+4 (1W6+1); **ST** 10; **KMB** +7; **KMV** 19; **Fertigkeiten** Wahrnehmung +15.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 20, **WE** 15, **CH** 8

GAB +7; **KMB** +8; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Wissen [Arkanes]), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Zusätzliche Schulenfokus[ABR VII]

Fertigkeiten Magischen Gegenstand benutzen +17, Motiv erkennen +15, Schätzen +18, Sprachenkunde +10, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +24, Wissen (Die Ebenen) +18, Wissen (Geschichte) +18, Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Sprachen Abyssisch, Aklo, Daimonisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Infernalisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Elfenblut, Externarer Kontakt (1 Name, Informationen), Gegenstand lesen[ABR VII], Magische Gegenstände beherrschen, Schulenfokus (17), Schulenfokus wechseln, Schutzkreise, Zauberschulen (5)

Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Schriftrolle: Déjà vu*[ABR VII] (2), *Schriftrolle: Hast*, *Schriftrolle: Magisches Geschoß* (4x), *Zauberstab: Blitz* (8 Ladungen), *Zauberstab: Unauffindbarkeit* (6 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Paraphernalien[ABR VII], *Schutzring +1*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2* (Motiv erkennen), *Stockdegen*[ARK] *+1*

Als Experte für alle möglichen okkulten Phänomene und übernatürliche Themen ist der Kultbibliothekar ein kundiger und ruhiger Gegenpol zu den Äußerungen des Wahnsinnigen Propheten. Sein Rat ist von großer Bedeutung, wenn es gilt, das allgemeine Vorgehen des Kultes festzulegen. In seiner abgeschiedenen Bibliothek kann er einen Cacodaimonen als Helfer herbeirufen. Der Daimon ist zwar keine sonderlich helle Kreatur, erfüllt die ihm übertragenen Pflichten aber nach bestem Können. Auch wenn der Bibliothekar die Daimonen verehrt und für die Krone der Schöpfung hält, hat er kein Problem damit, einen derart rangniedrigen Daimonen zur Förderung der Ziele des Kultes zu nutzen.

Wahnsinniger Prophet

Der Prophet ist das Sprachrohr für den Sendboten des Weltunterganges. Er kommuniziert direkt mit den Dingen an den dunklen Orten jenseits des vernünftigen Denkens und bringt Botschaften des Unheils und der Zerstörung von dort zurück.

WAHNSINNIGER PROPHET **HG 13**

EP 25.600

Menschlicher Mystiker[EXP] 14

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 GE, +5 Natürlich, +8 Rüstung)

TP 135 (14W8+69)

REF +7, **WIL** +10, **ZÄH** +8

SR 10/Adamant (150 Punkte)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Knüppel +2*, +12/+7 (1W6+2)

Bekannte Mystikerzauber (ZS 14; Konzentration +19)

7. (3/Tag) — *Blasphemie* (SG 22), *Massen-Schwere Wunden heilen*, *Wahnsinn* (SG 22)
6. (5/Tag) — *Bindender Ruf* (SG 21), *Epidemie*[ABR] (SG 21), *Massen-Mittelschwere Wunden heilen*, *Massen-Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 21)
5. (7/Tag) — *Heiliges Gespräch*, *Insektenplage*, *Massen-Leichte Wunden heilen*, *Mächtiges Handlung untersagen*[ABR] (SG 20), *Schwachsinn* (SG 20)
4. (7/Tag) — *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden heilen*, *Schwarze Tentakel*, *Segen des Eifers*[EXP] (SG 19), *Unheilige Plage* (SG 19), *Weissagung*
3. (7/Tag) — *Fluch* (SG 18), *Gebet*, *Sand der Zeit*[ABR], *Schutz vor Energien*, *Schwere Wunden heilen*, *Zungen*
2. (7/Tag) — *Anmut*[EXP], *Dämmerstaub*[EXP] (SG 17), *Geräuschexplosion* (SG 17), *Geschoss des Bösen*[ABR] (SG 17), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 17), *Vorahnung*
1. (8/Tag) — *Entropieschild*, *Furcht bannen*, *Kränkelnder Strahl*ABR (SG 16), *Leichte Wunden heilen*, *Segnen*, *Sprachen verstehen*, *Verderben* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 15), *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Resistenz*, *Stabilisieren Wasser erschaffen*

Mysterium Dunkles Firmament[ABR]

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wahnsinniger Prophet aktiviert seine Offenbarung Mantel der Dunkelheit und nimmt jeweils einen *Trank: Rindenhaut* und einen *Trank: Steinhaut* zu sich.

Im Kampf Der Wahnsinniger Prophet beginnt den Kampf mit Verlesen einer *Schriftrolle: Schutzmantel des Chaos* für sich und seine Verbündeten. Sofern er dazu die Zeit hat, wirkt er sodann auf sich *Göttliche Macht*.

Grundspielwerte Ohne Mantel der Dunkelheit, *Rindenhaut*, und *Steinhaut* verfügt der Wahnsinnige Prophet über folgende Spielwerte: **RK** 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung); **SR** Keiner; **Fertigkeiten** Heimlichkeit +1.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 21

GAB +10; **KMB** +10; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Ergiebige Offenbarung[ABR] (das Firmament lesen), Große Zähigkeit, Okkulte Sensibilität[ABR VII], Verbesserte Initiative, Zusätzliche Revelation[EXP]

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +19, Diplomatie +22, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +6, Wissen (Arkanes) +19, Wissen (Die Ebenen) +19, Wissen (Geschichte) +12, Wissen (Religion) +19, Zauberkunde +12

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Daimonisch, Gemeinsprache; *Zungen* (verstehen)

Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (*Zungen* [Abyssisch, Aklo]), Offenbarungen (Blick durch den Schleier[ABR], Blick zum Firmament[ABR], Gedankenraub[ABR], Mantel der Dunkelheit[ABR], Viele Gestalten[ABR])

Kampfausrüstung *Schriftrolle: Genesung* (2x), *Schriftrolle: Schutzmantel des Chaos*, *Trank: Rindenhaut* (ZS 12), *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Steinhaut* (ZS 15), *Zauberstab: Chaoshammer* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Mächtigen Konstitution +2*, *Kettenhemd +2*, Knochen zum Prophezeien (Wert 25 GM), *Knüppel +2*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, Weihrauch (Wert 125 GM), Zauberkomponentenbeutel, 120 GM

Der Wahnsinnige Prophet glaubt, er diene fehlerfrei den Zielen des Finsteren Kultes, indem er den zuweilen viel zu realen Stimmen gehorcht, die in seinem Kopf widerhallen. Während der Kultanführer versucht, den Propheten im Zaum zu halten, dient dieser einer unbekannten Wesenheit oder einem finsteren Halbgott von jenseits der Sterne als ungemein gefährlicher Gefolgsmann.

Daimonischer Gesandter

Die Daimonische Gesandte dient Meistern, die an allen Informationen interessiert sind, wie man das Ende der Welt herbeiführen könnte.

DAIMONISCHER GESANDTER **HG 13**

EP 25.600

Menschlicher Kleriker der Vier Reiter 14
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 20 (+2 Natürlich, +8 Rüstung)
TP 108 (14W8+42)
REF +4, **WIL** +13, **ZÄH** +10
Verteidigungsfähigkeiten Umarmung des Todes

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Sichel der Blutung +1*, +10/+5 (1W6 plus 2W6)
Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +11 (1W8+1/19-20)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 6/Tag (SG 20, 7W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 14; Konzentration +18) 7/Tag — Blutige Hand (7 Runden), Hauch des Bösen (7 Runden)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 14; Konzentration +18)
7. — *Abstoßung* (SG 21), *Zerstörung* (SG 21), *Zerstörung*[D] (SG 21)
6. — *Bindender Ruf*[D] (nur Daimonen) (SG 20), *Klingenbarriere* (SG 20), *Mächtiges Magie bannen*, *Verbündeter aus den Ebenen*
5. — *Gutes bannen*, *Mächtiger Befehl* (SG 19), *Schneller Tod* (SG 19), *Schneller Tod*[D] (SG 19)
4. — *Aura des Unheils*[ABR] (SG 18), *Bewegungsfreiheit*, *Fleischwurmbefall*[ABR] (SG 18), *Göttliche Macht*, *Mächtige Magische Waffe*, *Unheilige Plage*[D] (SG 18)
3. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 17), *Fluch* (SG 17), *Gebet*, *Mantel des Zorns*[EXP] (SG 17), *Tiefere Dunkelheit*, *Vampirgriff*[D]
2. — *Energien widerstehen*, *Kochendes Blut*[ABR] (SG 16), *Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Person festhalten* (SG 16), *Totenglocke*[D] (SG 16)
1. — *Entropieschild*, *Furcht auslösen*[D] (SG 15), *Schild des Glaubens* (2x), *Sprachen verstehen*, *Unheil* (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Daimonen[EXP]), Tod

TAKTIK

Im Kampf Die Daimonische Gesandte wirkt zu Kampfbeginn auf sich *Schild des Glaubens* und *Mantel des Zorns*.
Moral Sollte die Daimonische Gesandte unter 20 TP reduziert werden, zerbricht sie ihre Tonfigur, um *Zuflucht* auszulösen und an einen geheimen Ort zurückzukehren, wo sie sich erholen und ihre Rache planen kann.

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 16
GAB +10; **KMB** +9; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Gezieltes Fokussieren, Göttliches Eingreifen[ABR], Im Kampf zaubern, Schnelles Energie fokussieren[ABR], Verbesserte Initiative, Wachsamkeit
Fertigkeiten Diplomatie +20, Einschüchtern +17, Motiv erkennen +21, Wahrnehmung +18, Wissen (Arkanes) +15, Wissen (Die Ebenen) +15, Wissen (Religion) +15
Sprachen Aklo, Gemeinsprache, Daimonisch
Besondere Eigenschaften Flüsterndes Böses
Kampfausrüstung *Trank: Fliegen*, *Zauberstab: Schwere Wunden heilen* (8 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +2*, Kultanhänger, *Leichte Armbrust +1* mit 20 Bolzen, *Mithralkettenpanzer +2*, *Sichel der Blutung +1*, silbernes Unheiliges Symbol der Vier Reiter, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, Tonfigur (mit *Zuflucht* vorbereitet; Wert 1.500 GM), 534 GM

Die Daimonische Gesandte nutzt *Verbündeter aus den Ebenen*, um Leukodaimonen oder Piscodaimonen als Leibwächter herbeizurufen.

Finsterer Drahtzieher

Das wahre Oberhaupt des Kultes ist der Herr seines eigenen Schicksals – und sofern seine Pläne Früchte tragen, auch des Schicksals der ganzen Welt.

FINSTERER DRAHTZIEHER **HG 14**

EP 38.400

Menschlicher Mesmerist[ABR VII] (Kultanführer) 15
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20 (+1 Ausweichen, +2 GE, +5 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 101 (15W8+30)
REF +15, **WIL** +17, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Stockdegen des Zauberspeichers +2,* +15/+10/+5 (1W6+1)
Besondere Angriffe Geisteskraft (+3), Hypnotischer Trick 12/Tag ([SG 22], Doppelgänger, Geisterhafter Rauch, Illusionäre Bedrohung, Irreführen, Lobpreisung, Rächemich, Schattensplitter, Stirb für mich), Hypnotisierender Blick (–3), Mannigfaltige Tricks (4 Tricks), Mutiger Blick (Desorientierung[ABR VII], Mutlosigkeit[ABR VII], Unsichere Magie[ABR VII])
Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 15; Konzentration +20)
5. (4/Tag) — *Äußerlichkeiten* (SG 20), *Massen-Einflüsterung* (SG 21), *Massen-Schmerz verursachen*[ABR VII] (SG 21), *Massen-Tadel*[EXP] (SG 21)
4. (5/Tag) — *Bewegungsfreiheit*, *Dimensionstür*, *Telepathische Band*, *Verstand auslöschen*[ABR VII] (SG 20)
3. (6/Tag) — *Aura verändern*[ABR VII], *Entkräftender Strahl* (SG 18), *Monster bezaubern* (SG 19), *Schwächerer Geas* (SG 19), *Standort vortäuschen*
2. (6/Tag) — *Einflüsterung* (SG 18), *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Gegenstand lesen*[ABR VII], *Silberzunge*[EXP], *Sinneseinschränkung*[*] (SG 18), *Spiegelbilder*
1. (7/Tag) — *Gedankenecho*[ABR VII], *Mentaler Block*[ABR VII] (SG 16), *Paranoia*[ABR VII] (SG 16), *Person bezaubern* (SG 17), *Rascher Rückzug*, *Schlechtes Omen*[EXP]
0. (beliebig oft) — *Ahnungsloser Verbündeter*[EXP] (SG 16), *Erschöpfende Berührung* (SG 15), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Finsterer Drahtzieher trinkt einen *Trank: Rindenhaut*. Meistens implantiert er bei seinem Gefolgsmann Doppelgänger, bei sich selbst Irreführen und bei zwei Anhängern Stirb für mich.
Im Kampf Frühzeitig während des Kampfes oder vorher, sollte er mit Ärger rechnen, trinkt der Finsterer Drahtzieher seine *Tränke: Ausdauer des Ochsen* und *Rindenhaut*. In seinem Stockdegen hat er *Entkräftender Strahl* gespeichert, welchen er gegen einen mächtigen Gegner nutzt, insbesondere wenn er vor einer Übermacht fliehen muss.
Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* verfügt der Finsterer Drahtzieher über folgende Spielwerte: **RK** 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 15, **KO** 10, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 20
GAB +11; **KMB** +10; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Anführen, Blitzschnelle Reflexe, Defensive Kampfweise, Große Zähigkeit, Hypnotische Einschüchterung[ABR VII], Kampfbereit[ABR VII], Waffenfinesse, Weitreichender Blick[ABR VII], Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Bluffen +23, Diplomatie +30, Einschüchtern +23, Fingerfertigkeit +12, Motiv erkennen +19, Schätzen +14, Verkleiden +23, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes) +22, Wissen (Adel) +15, Wissen (Geschichte) +15, Wissen (Lokales) +22, Wissen (Religion) +15, Zauberkunde +14
Sprachen Aklo, Celestisch, Daimonisch, Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Falsche Heilung (2W8+5 TP), Fanatische Treue, Fanatischer Blick +3, Redegewandter Lügner (SG 30)
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Fliegen*, *Trank: Rindenhaut* (ZS 12), *Trank: Schild des Glaubens* (ZS 18), *Trank: Schwere Wunden heilen* (3x); **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Mithralkettenhemd +1*, *Resistenzumhang +2*, Ritualmaske (Wert 30 GM), *Schwächerer Talisman der Hilfreichen Winde*[ABR VII], *Schwächerer Talisman des Gefahrengespürs*[ABR VII], *Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (IN, CH [Verkleiden]), *Stockdegen*[ARK] *des Zauberspeichers +2*, 325 GM

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Anführen Der Gefolgsmann des Finsteren Drahtziehers ist ein Brutaler Kriegsherr (*NKO*, S. 88). Verwende die folgenden NSC aus dem *Spielleiterhandbuch* für die Anhänger: ein Pilger (*SLHB*, S. 291), zwei Adelssprößlinge (*SLHB*, S. 262), drei Unheilsverkünder (*SLHB*, S. 294), fünf Bauern (*SLHB*, S. 261) und 50 Fußvolk (*SLHB*, S. 284).

Der Finsterer Drahtzieher glaubt, dass ihm jeder Lohn für das Herbeiführen der Apokalypse zustünde, egal wie dieser aussieht.

Begegnungen

Angehörige eines Weltuntergangskultes kann man tief in der Wildnis antreffen, wo sie in uralten Ruinen nach mystischem Wissen suchen, oder auf den Straßen eben jener Städte, die sie so gern zerstört sehen würden.

Brutale Prediger (HG 13)

Kleinere Gruppen von Kultmitgliedern pirschen auf der Suche nach neuen Konvertiten durch die Straßen der Stadt. Ihr Anführer ist ein charismatischer Bursche und sie können sich durchaus als freundliche Truppe präsentieren, während sie die Bevölkerung über die Vorteile ihres Glaubens informieren. Sollten sie aber auf Wiederstand treffen, so wird klar, dass sie bereit sind, für ihre Ansichten zu kämpfen.

KULTANWERBER **HG 8**
EP 4.800
TP 62 (siehe Seite 70)

KULTSCHLÄGER (3) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 98 (siehe Seite 71)

Reliktjäger (HG 15)

Die Beauftragten des Kultes stoßen oft in unkartografierte Regionen vor. Dabei folgen sie in esoterischen Schriftrollen verborgenen Hinweisen oder solchen, die sie in mentalen Schlachten furchtbaren Geschöpfen abgerungen haben. Die Kultanhänger hoffen, auf Artefakte zu stoßen, welche das Ende der Welt beschleunigen.

KULTBESCHAFFER (2) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 86 (siehe Seite 70)

KULTUNTERFÜHRER **HG 11**
EP 12.800
TP 106 (siehe Seite 72)

VORSICHTIGE JÄGER (2) **HG 9**
EP je 6.400
TP je 73 (*NKO*, S. 137)

Apokalyptischer Kult (HG 17)

Wenn die Pläne des Finsteren Drahtziehers schließlich Früchte tragen, muss er all seine Kräfte und seine stärksten Anhänger aufs Feld werfen. Er ist stets bereit, sich um Störenfriede zu kümmern, die ihn aufhalten wollen.

ADELSSPRÖSSLINGE (2) **HG 2**
EP je 600
TP 20 je (*SLHB,* S. 262)

FINSTERER DRAHTZIEHER **HG 14**
EP 38.400
TP 101 (siehe Seite 76)

BRUTALER KRIEGSHERR **HG 12**
EP 19.200
TP 141 (*NKO*, S. 88)

DAIMONISCHER GESANDTER **HG 13**
EP 25.600
TP 108 (siehe Seite 75)

PISCODAIMONEN (2) **HG 10**
EP je 9.600
TP je 137 (*MHB II,* S. 65)

Fröhliche Gesetzlose

„Ich schwöre euch, ich lüge nicht – ich habe es mit meinen eigenen Augen gesehen und selbst erlebt! Ich lenkte gerade meine Kutsche, die wie immer sauber und ordentlich blitzte und blinkte, als ich diesen waschechten Adeligen in voller Montur auf der Straße stehen sah! Jetzt bin ich nicht so einer, der Adelige verärgern oder gar über den Haufen fahren will, also hielt ich an und bot ihm an, ihn mitzunehmen. Ich fragte ihn, wo er wohne, und erfuhr, dass er ein Stück die Straße runter lebte. Ich fragte meine Frau, ob wir die Zeit hätten, ihn heimzubringen, und sie nickte. Keine 500 Meter weiter fliegen plötzlich Pfeile an mir vorbei und das letzte, was ich sah, war das Grinsen dieses Kerls, wie er sich seine hübschen Sachen vom Leib riss und mir dann ein Messer in die Seite stieß! Ich erwachte in einer Lache meines eigenen Blutes und nackt wie ein Neugeborenes. Und meine arme, geliebte Frau lag tot im Schlamm neben mir. Diese Bastarde hocken jetzt sicher in einer Kneipe und versaufen unser Geld, während sie singen, dass wir bekommen hätten, was wir verdient hätten.“

- Hatfried Dupont, ehemaliger Kutscher des Adelshauses Rostel

Im ganzen Land singen die Dorfbewohner zahllose Lieder und erzählen sich vielfältige Geschichten über die Fröhlichen Gesetzlosen, eine stark romantisierte Räuberbande, welche für ihre mildtätige Unterstützung der Bürger ihrer bewaldeten Heimat bestens bekannt ist.

Die Fröhlichen Gesetzlosen halten absolut nichts von aristokratischen und oligarchischen Ideologien und lauern jenen mit überschüssigem Reichtum oder privilegierten Reisemitteln auf, um sie ihres Goldes, ihres Schmuckes, ihrer Güter und ihrer Pferde zu berauben – und sogar der Kleidungsstücke am Leib. Die Erzählungen über die Heldentaten der Fröhlichen Gesetzlosen entfachen Hoffnung in den Herzen von Männern, Frauen und Kindern, die in Unterdrückung und Armut leben. Ihre Opfer erzählen dagegen andere Geschichten. Sie sprechen von grausamen Banditen, die blutrünstig und ohne Warnung zuschlagen, die nur von dem Wunsch nach Gold motiviert werden und bereit sind, ihre Opfer nackt in einem Graben zurückzulassen, um an ein paar Kupfermünzen mehr zu gelangen. Auch viele reisende Bürger behaupten, von den Gesetzlosen überfallen worden zu sein, selbst wenn sie definitiv keine Reichtümer mit sich geführt haben. Noch dunklere Geschichten behaupten, die Gesetzlosen würden jeden töten, der sich ihnen widersetzt, selbst wenn sie bekommen haben, was sie wollten. Die Einheimischen widersprechen diesen Beschuldigungen und halten sie für böse Gerüchte, welche verderbte Adelige verbreiten, um gute Männer und Frauen in Verruf zu bringen, die gegen Ungleichheit und Unterdrückung kämpfen, indem sie jenen helfen, die verzweifelt Hilfe benötigen. Diese Anhänger der Fröhlichen Gesetzlosen meiden Leute anderer Meinung und wachen eifersüchtig über alle Informationen zu Bewegungen und Aufenthaltsorte der Gesetzlosen – was die lokalen Gesetzeshüter äußerst frustriert. Ganze Dörfer sind bereit, eine der in ihren Augen rechtschaffensten Organisationen zu verteidigen, die es gibt. Achtlose Reisende, welche sich von Wein oder Bier die Zungen lockern lassen und gehörte Kritiken wiederholen, werden wahrscheinlich in Kneipenschlägereien verwickelt, bei denen wütende Dorfbewohner den einen oder anderen Humpen an ihren Köpfen zertrümmern.

Was auch immer die Fröhlichen Gesetzlosen den leichtgläubigen Einheimischen sagen, sie sind leider alles andere als edel und die Berichte der Ausgeraubten geben ein weitaus genaueres Bild der Organisation wider. Tatsächlich sind die Fröhlichen Gesetzlosen kaum mehr als gewöhnliche Schläger und Diebe, welche die Zuneigung ganzer Dörfer und Ortschaften mit schönen Liedern und vollen Geldbeuteln erkaufen. Obwohl ihre Gaben großzügig wirken, sind ihre Spenden nur ein Almosen verglichen mit den Schätzen, die sie rauben. Auch ihre Ziele sind meist nur zufällig verdorbene Leute – die Fröhlichen Gesellen würden eher einen reichen Trupp Paladine überfallen als einen wirklich verderbten Adeligen, der nur ein paar Goldmünzen dabei hat. Natürlich hört die Öffentlichkeit nur selten von jenen Unschuldigen, deren Leben von den Räubern zerstört oder beendet wurden – und die kursierenden Geschichten werden schnell abgetan, da die Räuber ständig den Verstand der Bauern mit Propaganda über ihren Heldenmut und ihre Tapferkeit erfüllen.

Rechtschaffene Organisationen zögern meistens, gegen die Fröhlichen Gesetzlosen vorzugehen, da dies die Bevölkerung gegen sie aufbringen könnte. Sie versuchen teilweise, selbst Propaganda einzusetzen, doch bislang konnten vom Staat sanktionierte Lieder und Erzählungen die Vorstellungskraft der Bevölkerung nicht auf dieselbe Weise fesseln wie die Balladen und Geschichten, die von den Fröhlichen Gesetzlosen verbreitet werden.

In einigen Dingen sind die Fröhlichen Gesetzlosen ehrlich: Sie mögen keine organisierte Regierung. Die Banditen haben kaum formelle Richtlinien und Hierarchien und die Organisation wird hauptsächlich von dem Grünen Bogenschützen und seinen engsten Vertrauten geführt. Die Mitglieder wählen sich ihre eigenen Ziele aus, rufen ihre eigenen Räuberbanden zusammen und behalten, was sie stehlen, so lange sie einen Teil der Beute den Einheimischen überlassen, um die Täuschung aufrechtzuerhalten. Die Fröhlichen Gesetzlosen sind mit verschiedenen Adelshäusern verfeindet, welche Interessen in der Region haben, da der Anführer der Räuber einen persönlichen Rachefeldzug gegen sie führt. Obwohl dies die gesamte Organisation gefährden könnte, sind nur wenige willig oder fähig, sich gegen eine lebende Legende zu stellen.

Abenteueraufhänger

Die Fröhlichen Gesetzlosen eignen sich am besten für Abenteuer, die sich um Moralvorstellungen drehen, da viele der Räuber und Dorfbewohner ihr Tun tatsächlich für gerecht und rechtschaffen halten. Die folgenden Szenarien nutzen die Fröhlichen Gesetzlosen als besonders ansprechende Abenteueraufhänger:

Anheuerbare Leibwächter: Nach einer Reihe von Banditenangriffen in einem nahen Wald sind nur noch wenige Wachen bereit, die Waren der Handelsfürstin Hakutar zum Markt zu eskortieren, so dass ihre Gewinne schwinden. Verzweifelt heuert sie die SC als Beschützer ihrer Güter auf dem Weg durch den Wald an. Wenn sie den Wald erreichen, erfahren sie von den Einheimischen, welche Übeltaten Hakutar bei ihrer Jagd nach Profit verübt hat. Zudem werden sie gedrängt, die Waren den Fröhlichen Gesetzlosen zu überlassen, welche die Dorfbewohner als Helden preisen. Egal wie die SC sich entscheiden, die Fröhlichen Gesetzlosen greifen sie an, so dass die SC Gelegenheit erhalten zu erfahren, wie die Wahrheit über sie wirklich aussieht.

Grauschattierungen: Die SC erreichen ein kleines Walddorf, wo sie zahllose Lieder und Geschichten zu hören bekommen, welche den Ruhm und Mut einer lokalen Räuberbande, der Fröhlichen Gesetzlosen, preisen. Nach ihrem Aufbruch werden die SC oder Verbündete der SC allerdings von eben dieser Gruppe ausgeraubt und zum Sterben zurückgelassen. Sie überleben, müssen nun aber die Einheimischen davon überzeugen, dass die Fröhlichen Gesetzlosen nicht sind, was sie zu sein scheinen, und die Räuber davon abhalten, weitere Verbrechen gegen andere Opfer zu begehen.

Neue Rekruten: Wenn die SC in einem kleinen Dorf im Wald eintreffen, werden sie regelrecht mit Geschichten über die Heldentaten der Fröhlichen Gesetzlosen bombardiert, einer Räuberbande, welche den Reichen nachstellt und den Armen gibt. Die SC werden von einer kleinen Gruppe Söldner angegriffen und von den Fröhlichen Gesellen gerettet, so dass sie sich den Räubern im Kampf gegen die Armee eines lokalen Adeligen anschließen. Doch während der Konflikt eskaliert, entdecken die SC, dass die Ziele und Methoden der Fröhlichen Gesellen möglicherweise weniger rechtschaffen sind, als sie behaupten.

Neue Regeln

Diese neuen Regeln helfen der Fröhlichen Gesetzlosen beim Ausrauben der Adeligen:

Talente

Die Fröhlichen Gesetzlosen nutzen die folgenden Talente:

Listenreich

Du agierst mit List und Tücke und kannst Fertigkeiten schneller meistern als andere.

Vorteil: Du erlangst 1 zusätzlichen Fertigkeitspunkt pro Trefferwürfel.

Wenn du dieses Talent wählst, erhältst du eine Anzahl an Fertigkeitsränken gleich der Anzahl deiner Trefferwürfel; wenn du später weitere Trefferwürfel erlangst, erhältst du jedes Mal einen zusätzlichen Fertigkeitspunkt.

Schnelles Verstauen [Kampf]

Du kannst leicht Gegenstände verstauen und Waffen wegstecken.

Voraussetzungen: Schnelle Waffenbereitschaft, GAB +1.

Vorteil: Du provozierst keine Gelegenheitsangriffe, wenn du eine Waffe in die Scheide zurücksteckst. Ferner kannst du eine Bewegungsaktion zum Wegstecken einer Waffe mit einer gewöhnlichen Bewegungsaktion verbinden. (Du kannst auf diese Weise mit derselben Bewegungsaktion eine Waffe wegstecken und eine andere ziehen.) Solltest du über das Talent Kampf mit zwei Waffen verfügen, kannst du in der Zeit, welche zum Wegstecken einer Waffe erforderlich ist, zwei Leichte Waffen oder eine Einhändige Waffe wegstecken.

Du kannst ferner schneller Gegenstände in einem Rucksack oder anderem Behälter verstauen, den du am Leib oder in Händen trägst. Wenn du erfolgreich eine Handlung nutzt, um einen Gegenstand aufzuheben (auch wenn du ihn mittels Fingerfertigkeit oder einem Kampfmanöverwurf für Entreißen erlangst), kannst du den Gegenstand als Teil derselben Aktion wegstecken, mit der du ihn erlangst. Du kannst zugleich versuchen, diesen Gegenstand mit einem konkurrierenden Fertigkeitswurf für Fingerfertigkeit mit einem Malus von -20 gegen die Würfe aller Gegner für Wahrnehmung zu verstecken.

Ausrüstung

Die Fröhlichen Gesetzlosen nutzen gern die folgenden Ausrüstungsgegenstände:

Abseilhaken	**Preis** Variiert **Gewicht** 1 Pfd.
Normal	**Preis** 5 GM
Meisterarbeit	**Preis** 55 GM

Dieser stumpfe Eisenhaken wird mit einem stabilen Riemen am Unterarm des Benutzers befestigt. Wird er dann an einem Seil oder ähnlichem Gegenstand mit abwärtsführendem Vektor eingehakt, kann der Benutzer an dem Seil mit einer Bewegungsrate von 9 m als Bewegungsaktion herabsteigen, statt mit eingeschränkter Bewegungsrate zu klettern; der Benutzer muss aber jede Runde wenigstens eine Bewegungsaktion nutzen, andernfalls stürzt er ab. Der Einsatz eines Abseilhakens erfordert einen Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 5 bei einem Winkel von 90°; der SG steigt um 5 pro 15° Abweichung (maximal SG 30 bei einem 15°-Gefälle (ein Abseilhaken kann nur in einem Abwärtsvektor genutzt werden).

Abseilhaken sind für die Nutzung mit beiden Händen gedacht; bei einhändiger Nutzung unterliegen die Fertigkeitswürfe für Klettern einem Malus von -8. Die Abwärtsbewegung wird als heftige Bewegung hinsichtlich Zauberwirkens behandelt. Sollten das genutzte Seil oder der Abseilhaken beschädigt werden, stürzt der Benutzer ab.

Ein Abseilhaken kann aus Stoff, Leder oder einem flexiblen, hakenförmigen Gegenstand improvisiert werden. Nutzt der Charakter eine Bewegungsaktion, um sich mit einem improvisierten Abseilhaken zu bewegen, erleidet der Haken 1W6 Punkte durch Reibung. Ein Abseilhaken [Meisterarbeit] verleiht einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Klettern beim Abseilen.

Getarnter Schnorchel	**Preis** 1 GM **Gewicht** 1/10 Pfd.

Diese einfache, hohle Röhre hat etwa die Länge des Unterarmes des Benutzers und ähnelt meistens einer Wasserpflanze, z.B. einem Schilfrohr, so dass der Benutzer unter Wasser nicht bemerkt wird. Der Benutzer kann für unbegrenzte Zeit unter Wasser bleiben, solange er den Schnorchel verwendet und dieser aus dem Wasser ragt.

Magische Gegenstände

Die Fröhlichen Gesetzlosen nutzen die folgenden neuen magischen Gegenstände:

Aufseilhaken		**Preis** 12.500 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 3	**Gewicht** 1/2 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		

Dieser aus Mithral gefertigte Abseilhaken ist an einem schwarzen Lederriemen mit einer spinnenförmigen Bronzeschnalle befestigt. Wird der Haken an einem Seil, Kabel oder ähnlichem Gegenstand befestigt, kann der Benutzer sich mit einer Bewegungsrate von 9 m pro Bewegungsaktion an diesem in beliebige Richtung fortbewegen, egal ob abwärts oder aufwärts; er kann auf diese Weise sogar senkrecht in die Höhe getragen werden. Ferner muss er dabei keine Fertigkeitswürfe für Klettern ablegen und die Bewegung zählt nicht als heftige Bewegung hinsichtlich Magiewirken. Dem Haken kann sogar befohlen werden, während der Reise innezuhalten, so dass der Benutzer am Seil in der Luft hängt, ohne einen Absturz zu riskieren.

Erschaffungsvoraussetzungen	**Kosten** 6.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Schweben*, *Spinnenklettern*

Selbstverankernder Seilpfeil		**Preis** 500 GM
Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 10	**Gewicht** 1/10 Pfd.
Aura Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Um den Schaft dieses unauffälligen Pfeiles scheinen etwas über 1,80 m Zwirn von der Spitze zur Befiederung gewickelt zu sein. In Wahrheit handelt es sich dabei um 30 m Hanfseil, die auf ein Sechszehntel ihrer Größe reduziert wurden. Dieser Pfeil funktioniert wie ein normaler Pfeil, wenn er auf eine Kreatur abgefeuert wird; wird er aber auf einen wenigstens mittelgroßen Gegenstand abgeschossen und gelingt ein Angriffswurf gegen RK 5 + Härte des Zielgegenstandes, so verankert er sich.

Ist der Pfeil verankert, kann jeder innerhalb von 60 m Entfernung zum Pfeil das Befehlswort aussprechen, so dass sich das Seil zu seiner wahren Größe entfaltet und 30 m nach unten herabhängt. Sofern der Charakter, welcher das Befehlswort ausspricht, eine Hand frei hat und nicht weiter als 30 m vom Pfeil entfernt ist, schwingt das Seil direkt in seine Hand. Ein Charakter kann im Rahmen einer Vollen Aktion einen Fernkampfangriff mit dem Pfeil ausführen und das Befehlswort aussprechen. Sobald sich der Pfeil verankert hat, kann das Seil zu jedem Zweck genutzt werden, den ein Seil erfüllen kann; es trägt bis zu 1.000 Pfund, wird diese Grenze überschritten, reißt das Seil und daran hängende Kreaturen oder Gegenstände stürzen ab.

Der Pfeil verbleibt im Zielgegenstand eingebettet, kann vom Benutzer aber herausgezogen werden, indem er ein weiteres Befehlswort äußert oder einen Stärkewurf gegen SG 15 ablegt. Wird der Pfeil entfernt, verliert er seine Magie und wird zu einem gewöhnlichen Pfeil.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 250 GM

Gegenstand schrumpfen, *Seil beleben,* Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wurfhaken*[ABR VIII]

VAGABUNDENKAPUZE		**PREIS** 4.400 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Illusionsmagie		

Diese Leinenkapuze ist in den Farben des Waldes gefärbt und wirft einen dramatischen Schatten über das Gesicht des Trägers, welcher dessen Züge verbirgt. Eine *Vagabundenkapuze* verleiht dem Träger einen Kompetenzbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Verkleiden und lässt seine Stimme tief und kehlig erscheinen (wie *Stimme verändern*).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.200 GM

Selbstverkleidung, *Stimme verändern*[ABR], Wundersamen Gegenstand herstellen

WAFFENSCHMUCK		**PREIS** 2.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** —
AURA Schwache Verzauberungsmagie		

Diese grellen Schmuckstücke sind meist farbenfroher Schmuck für eine Waffe; das Anbringen eines *Waffenschmucks* erfordert eine Volle Aktion und provoziert Gelegenheitsangriffe. Ist das Schmuckstück an einer Wurf- oder Fernkampfwaffe befestigt, welche der Benutzer gerade führt, kann er auf die Kräfte des Schmuckstücks zurückgreifen, siehe unten.

Sollte der Träger über einen Vorrat an Elan- oder Schneidpunkten verfügen, kann er diese Punkte aufwenden; pro Punkt erhält er eine weitere tägliche Nutzung des Schmuckstücks. Ein Charakter kann stets nur von einem *Waffenschmuck* zugleich profitieren. Ist an seiner Waffe ein weiteres dieser Schmuckstücke befestigt, so erbringt es ihm keine Vorteile. Es gibt vier Arten dieser Schmuckstücke, die jeweils andere Vorteile bringen.

Blaugrüne Perle: Der Benutzer provoziert mit einem Fernkampfangriff keine Gelegenheitsangriffe.

Messingblatt: Wenn der Träger der Waffe dieses Schmuckstück als Schnelle Aktion verwendet, geben seine Verbündeten bis zum Ende seines Zuges gegen seine Fernkampfangriffe keine Deckung.

Schwarze Feder: Wenn der Benutzer einen 1,50 m-Schritt ausführt, kann er als Schnelle Aktion einen weiteren 1,50 m-Schritt machen (insgesamt 3 m); diese zusätzliche Bewegung provoziert die üblichen Gelegenheitsangriffe.

Silberglöckchen: Verfehlt der Benutzer im Fernkampf sein Ziel aufgrund von Tarnung, kann er als Schnelle Aktion den Prozentwurf wiederholen, ob er vielleicht doch trifft.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.250 GM

Erschaffer muss über einen Elan- oder Schneidvorrat verfügen, *Hast*, Wundersamen Gegenstand herstellen

Fröhliche Täuscher

Mehrere Angehörige der Fröhlichen Gesetzlosen spezialisieren sich in der Kunst der Täuschung, um wohlhabende Ziele in Hinterhalte zu locken.

Fröhlicher Minnesänger **HG 1**

EP 400
Halb-Elfischer Barde 2
N Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +0; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 Rüstung, +1 Schild)
TP 12 (2W8)
REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** –1; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachenabhängige Effekte, +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +5 (1W6+2/18–20)
Fernkampf Kurzbogen +1 (1W6/×3)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 9 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 14], Lied des Mutes +1)
Bekannte Bardenzauber (ZS 2.; Konzentration +5)
1. (3/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Schlaf* (SG 14), *Schmieren*
0. (beliebig oft) — *Aussieben*[EXP], *Benommenheit* (SG 13), *Botschaft*, *Licht*, *Magierhand*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** 8, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 17
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 13
Talente Fertigkeitsfokus (Auftreten [Gesang]), Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +4, Auftreten (Gesang) +11, Diplomatie +8, Verkleiden +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Geschichte) +6, Wissen (Adel, Lokales) +7; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Elfenblut, Vielseitiger Auftritt (Gesang)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Gürteltasche, Hanfseil (15 m), Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Lederrüstung [Meisterarbeit], Rapier [Meisterarbeit], Rucksack, Spiegel, Tagebuch[ARK], Tartsche [Meisterarbeit], Tinte, Tintenschreiber, Topf, 55 GM

Die Fröhlichen Gesetzlosen sind sehr daran interessiert fähige Barden zu rekrutieren, welche bereit sind, die Untaten der Räuber schön zu reden.

Halblingbetrüger **HG 4**

EP 1.200
Halbling-Draufgänger[ABR VI] (Waghalsiger Infiltrator) 5
N Kleiner Humanoider (Halbling)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 49 (5W10+15)
REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +5; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Behände +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +13 (1W6+5/17–20 plus Genauer Stich)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +11 (1W4–1/×3)
Besondere Angriffe Draufgängerwaffentraining +1, Elan (2), Schützentricks (Aufspringen, Genauer Stich, Heldentat, Opportune Parade und Riposte)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 14
GAB +5; **KMB** +3; **KMV** 18
Talente Eiserner Wille, Hiebwaffenfinesse[ABR VI], Kindlich[EXP], Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +9), Bluffen +11, Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +16, Klettern +0, Motiv erkennen +3, Verkleiden +13 (als Menschenkind auftreten +15), Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Draufgängerfinesse, Schützentricks (Experte für Tarnung, Schweigen ist Gold)
Kampfausrüstung *Öl: Mächtige Magische Waffe*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 20 Pfeilen, Langschwert [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Schal mit Taschen[ARK], Schminkzeug, Tartsche [Meisterarbeit], Wegreißkleidung[ARK], diverse Siegelringe kleinerer Adelshäuser (Wert 75 GM), 109 GM

Halblingbetrüger geben sich als harmlos und unschuldig aus, um ahnungslose Opfer auszutricksen.

Fröhliche Ausgestossene

Die Fröhlichen Gesetzlosen rekrutieren die Ausgestoßenen der Gesellschaft.

Gesetzloser Waidmann — HG 2

EP 600
Menschlicher Jäger[ABR VI] 3
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Rüstung)
TP 23 (3W8+6)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +4 (1W4+1/19–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +7 (2W6+1/×3)
Bekannte Jägerzauber (ZS 3; Konzentration +5)
1. (4/Tag) — *Aufbrausen*[EXP] (SG 13), *Durchschlagende Geschosse*[EXP], *Leichte Wunden heilen*, *Magische Fänge*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Stabilisieren*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Gesetzlose wirkt *Durchschlagende Geschosse.*

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 10
GAB +2; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Kernschuss, Koordinierter Schuss[ABR VI], Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Waffenfokus (Langbogen)
Fertigkeiten Akrobatik +3 (Springen -1), Heilkunde +6, Heimlichkeit +5, Klettern +2, Mit Tieren umgehen +5, Schwimmen +2, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Geographie, Natur) +3
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Jägertaktiken, Naturausbildung, Spuren lesen +1, Tieraspekt (3 Minuten/Tag), Tierempathie +3, Tiergefährte (Falke)
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Rindenhaut*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Feuerstein und Stahl, einfache Karten, Henkelmann[ARK], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Pfeilen, Rucksack, Seidenseil (15 m), Wasserschlauch (2), 253 GM

Falke — HG —

N Kleines Tier
INI +7; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +1 Größe, +3 Natürlich)
TP 16 (3W8+3)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 24 m (durchschnittlich)
Nahkampf Biss +6 (1W4), 2 Krallen +6 (1W4)
Besondere Angriffe Jägertricks (3/Tag; Klapperschlangenschlag, Sehnen durchtrennen, Unheimliche Sinnesschärfe, Verstrickungsangriff)

SPIELWERTE

ST 11, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 6
GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 14
Talente Koordinierter Schuss[ABR VI], Verbesserte Initiative, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +3 (Springen -5), Fliegen +9, Heimlichkeit +11, Wahrnehmung +6
Besondere Eigenschaften Tieraspekt, Tricks (Angreifen, Bleiben, Bringen, Suchen, Zurückziehen)

Deserteur — HG 3

EP 800
Menschlicher Kämpfer 4
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)
TP 38 (4W10+12)
REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Stoß mit Leichtem Schild [Meisterarbeit] +6 (1W3+3), Langschwert [Meisterarbeit] +6 (1W8+3/19–20) oder Langschwert [Meisterarbeit] +8 (1W8+3/19–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +7 (1W8+3/×3)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +7; **KMV** 19
Talente Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Kampfreflexe, Listenreich*, Verbesserter Schildstoß
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +6, Diplomatie +0, Einschüchtern +3, Heimlichkeit +6, Klettern +5, Reiten +5, Schwimmen +5, Wahrnehmung +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Rindenhaut*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+3 ST) mit 20 Pfeilen, Langschwert [Meisterarbeit], Leichter Stahlschild [Meisterarbeit], Seidenseil (15 m), Wurfhaken, 582 GM

Fröhliche Vagabunden

Eine aus Ausgestoßenen bestehende Gruppe wie die Fröhlichen Gesetzlosen lockt oft unangenehme Zeitgenossen an, welche ihr früheres Zuhause verlassen haben.

Hinterhältiger Brigant **HG 1**

EP 400
Menschlicher Schurke 2
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +5

Verteidigung
RK 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13 (+2 GE, +3 Rüstung)
TP 16 (2W8+4)
REF +5, **WIL** +0, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

Angriff
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +1 (1W4+2/19–20), Kurzschwert [Meisterarbeit] +2 (1W6+2/19–20) oder Kurzschwert [Meisterarbeit] +4 (1W6+2/19–20)
Fernkampf Kurzbogen +3 (1W6/×3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

Spielwerte
ST 14, **GE** 15, **KO** 15, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 8
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen
Fertigkeiten Akrobatik +7, Bluffen +3, Diplomatie +4, Einschüchtern +4, Entfesselungskunst +7, Heimlichkeit +7, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +5, Verkleiden +4, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Überraschungsangriff)
Kampfausrüstung *Trank: Schild des Glaubens, Trank: Verschwinden*[EXP]; **Sonstige Ausrüstung** Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug, Dolch, Getarnter Schnorchel, Kurzbogen mit 50 Pfeilen, Kurzschwert [Meisterarbeit], Seidenseil (15 m), Wurfhaken, 133 GM

Hinterhältiger Brigant stellen die gewöhnlichen Mitglieder der Räuberbande der Fröhlichen Gesetzlosen. Diese unerfahrenen Schurken nutzen Hinterhalte und opportune Gelegenheiten zum Zuschlagen, ehe sie sich wieder in den Wald zurückziehen. Viele waren früher arme Bauern oder Tagelöhner oder sind als Kinder von Zuhause fortgelaufen, ehe sie sich den Fröhlichen Gesetzlosen angeschlossen und sich schnell deren Prinzipien angeeignet haben.

Gesetzloser Bogenschütze **HG 2**

EP 600
Menschlicher Kämpfer 3
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +2

Verteidigung
RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Rüstung)
TP 27 (3W10+6)
REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

Angriff
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +4 (1W4+1/19–20) oder Stachelhandschuh +4 (1W4+1)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +8 (1W8+1/×3) oder Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +6/+6 (1W8+1/×3)

Spielwerte
ST 13, **GE** 17, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Langbogen)
Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Klettern +3, Mechanismus ausschalten +3, Schwimmen +3, Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe, Trank: Leichte Wunden heilen, Trank: Rindenhaut, Trank: Schutz vor Pfeilen*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug, Dolch, Gürteltasche, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Pfeilen, Seidenseil (15 m), Stachelhandschuh, Wurfhaken

Die bei den Fröhlichen Gesetzlosen tätigen Bogenschützen sind oft Bauern, welche sich gegen den Adel gewandt haben. Die meisten haben sich der Organisation angeschlossen, um gegen die Regierung zu kämpfen oder für etwas Rache zu nehmen. Einige haben sich dieser aber auch aus Verehrung für den Grünen Bogenschützen, den berüchtigten Anführer der Gruppe, angeschlossen, in der Hoffnung, ein Teil seines Glanzes könnte auf sie abfärben.

Gesetzlose Bogenschützen sind den Fröhlichen Gesetzlosen völlig treu. Selbst jene, die letztendlich alle Illusionen hinsichtlich der Ideale der Gruppe verlieren, wissen, dass sie sich kaum woanders hinwenden können, schließlich gilt jeder, der einmal mit den Fröhlichen Gesetzlosen in Kontakt gekommen ist und der Gruppe angehört hat, als Flüchtiger vor dem Gesetz.

Fröhliche Bandenführer

Erfahrene Banditen organisieren oft Überfälle und führen kleine Räubergruppen an.

HALBLINGLANGFINGER **HG 3**

EP 800

Halbling-Schurke (Langfinger[ABR III]) 4

N Kleiner Humanoider (Halbling)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +1 Größe, +4 Rüstung, +1 Schild)

TP 29 (4W8+8)

REF +9, **WIL** +5, **ZÄH** +4; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +8 (1W4+1/19–20) oder Totschläger +7 (1W4+1 Nichttödlich)

Fernkampf Kurzbogen +7 (1W4/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 12

GAB +3; **KMB** +5 (Entreißen +7); **KMV** 16 (18 gegen Entreißen)

Talente Ducken[EXP], Flinke Manöver, Kampfreflexe, Verbessertes Entreißen, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +8), Bluffen +6, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +14, Klettern +3, Mechanismus ausschalten +11, Schätzen +0, Verkleiden +6, Wahrnehmung +11, Wissen (Lokales) +3; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Klauen, Schneller als das Auge, Schurkentricks (Kampfkniff, Schurkenfinesse), Stöbern

Kampfausrüstung Krähenfüße, *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Verschwinden*[EXP]; **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Fackel, Gürteltasche, Hanfseil (15 m), Kletterhaken, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kurzschwert [Meisterarbeit], Mithralkettenhemd, Reiseproviant (5), *Resistenzumhang +1*, Rucksack, Schlafsack, Seife, Spiegel, Tartsche [Meisterarbeit], Topf, Totschläger, Wasserschlauch, Wurfhaken, 64 GM

ERFAHRENER PLÜNDERER **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Waldläufer 5

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Rüstung)

TP 42 (5W10+10)

REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)

Nahkampf Zweihänder [Meisterarbeit] +8 (2W6+3/19–20)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Tiere +2), Waldläuferkampfstil (Bogenschießen)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 2; Konzentration +3)

1. — *Durchschlagende Geschosse*[EXP], *Energien widerstehen*

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 16, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 20

Talente Ausdauer, Heftiger Angriff, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Verstauen*, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Heimlichkeit +8, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +3, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +7, Schwimmen +3, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +9, Wissen (Geographie, Natur) +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Pferd), Spuren lesen +2, Tierempathie +4

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Rindenhaut*; **Sonstige Ausrüstung** Behände Brustplatte[EXP] [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], einfache Karten, Feuerstein und Stahl, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+3 ST) mit 20 Pfeilen, *Resistenzumhang +1*, Rucksack[EXP] [Meisterarbeit], Seidenseil (15 m), Wasserschlauch, Wurfhaken, Zweihänder [Meisterarbeit], 103 GM

PFERD **HG —**

N Großes Tier

INI +1; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 13 (+1 GE, –1 Größe, +4 Natürlich)

TP 19 (3W8+6)

REF +4, **WIL** +2, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss +4 (1W4+3), 2 Hufe –1 (1W6+1)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 13, **KO** 15, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6

GAB +2; **KMB** +6 (Überrennen +8); **KMV** 17 (21 gegen Zu-Fall-bringen, 19 gegen Überrennen)

Talente Heftiger Angriff, Verbessertes Überrennen

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +13), Klettern +7, Wahrnehmung +5

Besondere Eigenschaften Streitross, Tricks (Angreifen, Bei Fuß gehen, Bleiben, Kommen, Verteidigen, Wachen, Zurückziehen)

Stellvertretender Räuberhauptmann

Dem Stellvertretenden Räuberhauptmann wird von seinem Anführer freie Hand bei den Angelegenheiten der Fröhlichen Gesetzlosen gelassen. Sie inspiriert ihre Untergebenen und leitet sie mit ihrer Überzeugung und furchtbaren Wildheit an.

STELLVERTRETENDER RÄUBERHAUPTMANN **HG 5**

EP 1.600
Menschliche Waldläuferin 6
N Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +7 Rüstung)
TP 49 (6W10+12)
REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Kampfstab +1*, +11/+6 (1W6+5) oder *Kampfstab +1*, +9/+4 (1W6+4), Kampfstab [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6+3)
Fernkampf Schleuder +8 (1W4+3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Tiere +2), Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +4)
1. — *Bleiklingen*[EXP], *Lange Schritte*

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +9; **KMV** 21
Talente Ausdauer, Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kampfstab)
Fertigkeiten Heilkunde +7, Heimlichkeit +6, Klettern +6, Schwimmen +6, Überlebenskunst +8 (sich nicht verirren +10), Wahrnehmung +10, Wissen (Geographie) +5, Wissen (Natur) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +3, Tierempathie +6
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Bärenstärke*, *Schriftrolle: Rindenhaut;* **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug, einfache Karten, Henkelmann[ARK], *Kampfstab +1*, *Kettenpanzer +1*, Kompass[EXP], *Resistenzumhang +1,* Rucksack[EXP] [Meisterarbeit], Schleuder mit 20 Kugeln, Seidenseil (15 m), Wasserschläuche (2), 35 GM

In der Organisation gibt es zwar viele erfahrene Offiziere, aber nur eine Stellvertretende Anführerin. Dabei handelt es sich um eine kräftige und willensstarke Kriegerin, welche den Wald wie ihre Westentasche kennt. Früher gehörte sie der örtlichen Miliz an, bis einer ihrer Befehlshaber nach größerer Macht strebte und sie dabei zu opfern bereit war. Sie wurde für tot gehalten zurückgelassen, aber von dem Mann gerettet und gesundgepflegt, welcher eines Tages die Fröhlichen Gesetzlosen begründen sollte. Die Kriegerin schwor dem Grünen Bogenschützen die Treue, welcher sie dafür zu seiner Stellvertreterin ernannte. Da die Stellvertreterin dem Anführer sehr nahesteht und zudem von beeindruckender Gestalt ist, können nur wenige andere innerhalb der Organisation ähnlichen Respekt und Unterstützung von Seiten der Räuber erwarten. Ihre Rolle in der Organisation ist entscheidend für ihren Erfolg.

Wenn der Grüne Bogenschütze das Herz der Fröhlichen Gesetzlosen ist und der Rebellische Priester ihre Seele, so ist der Stellvertretende Räuberhauptmann ihr Gehirn. Sie kümmert sich um alles, sei es die Planung von Missionen, die Ausbildung von Rekruten oder das Zusammentragen von Versorgungsgütern. Ihr Wort hat dasselbe Gewicht wie das des Anführers der Gruppe – und wiegt sogar mehr, wenn sie direkt zugegen ist und sich um eine Situation kümmert. Seit sie den Grünen Bogenschützen in einem Duell vor ein paar Jahren besiegen konnte, gehört die Stellvertreterin zu den wenigen, deren Ansichten der Anführer wirklich respektiert. Die große Kraft der Stellvertreterin ist auf dem Schlachtfeld ihre mächtigste Waffe, jeder präzise Schlag ihres Kampfstabes zertrümmert die Knochen ihrer Ziele. Ebenso kennt sie sich auf fast übernatürliche Weise im Wald aus und ist dank ihrer Überlebenskünste und Magie für die Organisation mit Gold nicht aufzuwiegen.

Der Stellvertretende Räuberhauptmann vergisst keine Beleidigung und ist zuweilen auch etwas überempfindlich - selbst der Grüne Bogenschütze achtet in ihrer Gegenwart auf seine Worte.

Rebellischer Priester

Die Fröhlichen Gesetzlosen wenden sich an einen mysteriösen Kleriker, der nur als der Rebellische Priester bekannt ist, wenn sie göttliche Unterstützung und Beistand benötigen.

REBELLISCHER PRIESTER **HG 5**

EP 1.600

Halb-Orkischer Kleriker (Separatist[ABR]) des Norgorber 6
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)
INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 16 (–1 GE, +5 Rüstung, +2 Schild)
TP 42 (6W8+12)
REF +2, **WIL** +9, **ZÄH** +8
Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Morgenstern [Meisterarbeit] +8 (1W8+2) oder Dolch [Meisterarbeit] +7 (1W4+2) oder Stachelhandschuh +6 (1W4+2)
Fernkampf Wurfspeer +3 (1W6+2)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 6/Tag (SG 14, 3W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)
6/Tag — Nachahmungstäter (6 Runden)
5/Tag — Beruhigende Berührung
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 6; Konzentration +9)
3. — *Fluch* (SG 16), *Gebet*[D], *Gegenstand aufspüren*, *Monster herbeizaubern III*
2. — *Bärenstärke*, *Geräuschexplosion* (SG 15), *Person festhalten* (SG 15), *Plündernde Hand*[ABR II], *Unsichtbarkeit*[D]
1. — *Befehl* (SG 14), *Göttlicher Gefallen*, *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Segnen*[D]
0. (beliebig oft) — *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*, *Magie entdecken*, *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Gemeinschaft, Tricks

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 12
GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 15
Talente Fokussiertes Niederstrecken, Waffenfokus (Morgenstern), Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Bluffen +5, Einschüchtern +3, Heilkunde +7, Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +4, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +5; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Orkblut
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Magische Waffe*, *Schriftrolle: Monster herbeizaubern II*, *Schriftrolle: Unsichtbarkeit*, *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], Fackeln (10), Gürteltasche, Hanfseil (15 m), Heiliger Text[ARK], *Kettenhemd +1*, *Leichter Holzschild +1*, Morgenstern [Meisterarbeit], Reiseproviant (5), *Resistenzumhang +1*, Rucksack, silbernes Unheiliges Symbol des Norgorber, Stachelhandschuh, Wasserschlauch, Wurfspeer, Zauberkomponentenbeutel

Nur wenige stehen dem Anführer der Fröhlichen Gesetzlosen näher als der Rebellische Priester, ein rätselhafter Halb-Ork, der zu den Gründungsmitgliedern und Haupthelfern der Gruppe gehört. Anhänger der Lehren Norgorbers, des Gottes des Mordes und der Geheimnisse, betrachten den Rebellischen Priester als Ketzer, ignoriert dieser doch die Lehren des Rufmörders zu egoistischem Diebstahl und Meuchelmord und stiehlt nur auf unrechtmäßige Weise erlangte Güter.

Der Rebellische Priester weiß, dass seine Ansichten unorthodox sind; er schützt sich gegen die Anklage der Ketzerei, indem er seine Identität geheim hält. Niemand außer dem Grünen Bogenschützen selbst kennt daher innerhalb der Organisation seinen Namen. Trotz dieser Heimlichtuerei ist er bei den Fröhlichen Gesetzlosen gern gesehen. Mit seinen Heilzaubern und defensiven Fähigkeiten hat er die Gruppe schon öfter gerettet, als diese noch mitzählt. Zudem ist er auch ein fähiger Krieger und hat einen wichtigen Anteil an der Planung von Aktionen, nutzt er doch Norgorbers viele Geheimnisse, um für den Erfolg wichtige Informationen zu gewinnen.

Der Rebellische Priester vertraut zwar nur dem Anführer der Gesetzlosen, steht aber mit allen erprobten Organisationsmitgliedern auf gutem Fuß und hilft ihnen, wo er kann. In gewisser Weise sind die Fröhlichen Gesetzlosen seine Gemeinde – auch wenn die Organisation keine Schutzgottheit besitzt, beten viele der abergläubischeren Mitglieder rasch zum Rufmörder, wenn sie Norgorbers Wunder auf dem Schlachtfeld miterleben. Die meisten zögern nicht, die Wünsche des Klerikers zu erfüllen, da viele in seinem zweiten Beuteanteil die Bezahlung für die erbrachten Wunder sehen.

Der Grüne Bogenschütze

Der berühmte Anführer der Fröhlichen Gesetzlosen verbirgt seine wahre Identität hinter der waldgrünen Kapuze, die zum Teil seinen Spitznamen inspiriert hat – „Der Grüne Bogenschütze."

DER GRÜNE BOGENSCHÜTZE **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Waldläufer (Maskierter Streiter[ABR VI], Plänkler[EXP]) 7
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung)
TP 50 (7W10+7)
REF +9, **WIL** +2, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Aufspringen
Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6+1/18–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8+1/×3) oder Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +11/+11/+6 (1W8+1/×3)
Besondere Angriffe Draufgängertricks (Herzschuss), Elan (2), Erzfeind (Menschen +2), Jagdtricks (3/Tag; Chamäleonschritt, Verstrickungsangriff), Waldläuferkampfstil (Bogenschießen)

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Kernschuss, Kernschussmeister[EXP], Mehrfachschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Langbogen)
Fertigkeiten Akrobatik +6 (Springen +2), Bluffen +4, Heilkunde +4, Heimlichkeit +9, Klettern +6, Schwimmen +2, Verkleiden +4, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +7, Wissen (Adel) +1, Wissen (Geographie) +7, Wissen (Lokales) +1, Wissen (Natur) +5
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schützentricks (Aufspringen, Heldentat, Initiative des Maskierten Streiters), Spuren lesen +3, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Fliegen*, *Trank: Unsichtbarkeit*, Krähenfüße; **Sonstige Ausrüstung** Fackeln (10), Gürteltasche, Hanfseil (15 m), Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+1 ST), Rapier [Meisterarbeit], Rucksack, *Schwarzblattstoff-Lamellar-Rüstung*[ARK] *+1*, *Selbstverankernder Seilpfeil*[*], *Waffenschmuck*[*] (Schwarze Feder), Wurfhaken, 18 GM

Nur erprobte Mitglieder der Fröhlichen Gesetzlosen kennen den wahren Namen des Mannes hinter den Operationen der Gruppe, für alle anderen ist er nur „der Grüne Bogenschütze" – eine lebende Legende für jene, die die Fröhlichen Gesetzlosen ausrauben, und für die, welche sie beschützen. Viele Legenden umgeben den Grünen Bogenschützen hinsichtlich seines Könnens mit Pfeil und Bogen – so soll er imstande sein, eine Fliege über 30 m hinweg an eine Wand zu nageln, ohne sie dabei zu töten, und er soll ein altes Bauernehepaar vor sieben Schlägern gerettet haben, die von ihrem gierigen Verpächter ausgeschickt worden waren, indem er mit einem Schuss seines Bogens alle sieben mit Pfeilen gespickt hätte.

Viele heben den Grünen Bogenschützen auf ein Podest als Rebell oder Freiheitskämpfer, allerdings sind seine wahren Motive nicht so großartig, wie die Legenden behaupten. Er ist ein gewiefter Taktiker und schätzt in erster Linie sein eigenes Überleben, dann das seiner Anhänger und der Unschuldigen unter seinem Schutz.

Statt die Fröhlichen Gesetzlosen mit den Launen eines festen Anführers zu belasten, gestattet er allen Mitgliedern der Organisation, ihre eigenen Überfälle zu planen und ihren eigenen Angelegenheiten nachzugehen, solange sie weder den Ruf der Gruppe beflecken, noch seine Grundregeln verletzen. Sein Wagemut und Können sorgen aber dafür, dass andere seinen Worten großes Gewicht beimessen; nur wenige Angehörige der Fröhlichen Gesetzlosen würden es wagen, seine Motive in Frage zu stellen oder seine Pläne zu behindern.

Begegnungen

Normalerweise stoßen die SC auf die Fröhlichen Gesetzlosen, wenn die Räuber während einer Mission der SC gegen eines ihrer Ziele losschlagen.

Expertengruppe (HG 7)

Diese ausbalancierte Gruppe besteht aus kampferprobten Kriegern und wird eher gegen Veteranen, als gegen verängstigte Händler oder betrunkene Leibwächter in den Einsatz geschickt.

Deserteur HG 3
800 EP
TP 38 (siehe Seite 83)

Erfahrener Plünderer und Pferd HG 4
1.200 EP
TP 42 und 19 (siehe Seite 85)

Gesetzlose Waidmänner (2) und Falken (2) HG 2
je 600 EP
TP je 23 und je 16 (siehe Seite 83)

Priester und Begleiter (HG 9)

In Begleitung seiner erfahrenen Leibwächter und anderer Norgorberanhänger eilt der Rebellische Priester schnell zur Verteidigung seiner ketzerischen Gemeinde unter den Räubern herbei.

Erfahrene Plünderer (3) und Pferde (3) HG 4
je 1.200 EP
TP je 42 und je 19 (siehe Seite 85)

Halblingbetrüger HG 4
1.200 EP
TP 49 (siehe Seite 82)

Rebellischer Priester HG 5
1.600 EP
TP 42 (siehe Seite 87)

Anführer und Gefolge (HG 10)

Der Anführer der Fröhlichen Gesetzlosen wird selten allein angetroffen. Seine Begleiter suchen stets nach Möglichkeiten, zusammen mit ihm andere in die Zange zu nehmen, und sein treuer Stellvertreter weicht ihm nie von der Seite.

Der Grüne Bogenschütze HG 6
2.400 EP
TP 50 (siehe Seite 88)

Deserteure (2) HG 3
je 800 EP
TP je 38 (siehe Seite 83)

Erfahrene Plünderer (2) und Pferde (2) HG 4
je 1.200 EP
TP je 42 und je 19 (siehe Seite 85)

Gesetzloser Waidmann und Falke HG 2
EP 600
TP 23 und 19 (siehe Seite 83)

Halblinglangfinger HG 3
800 EP
TP 29 (siehe Seite 85)

Stellvertretender Räuberhauptmann HG 5
1.600 EP
TP 49 (siehe Seite 86)

Geheimgesellschaft

„Jeder von Ruf, Namen und Einfluss gehört zu uns oder war einst ein Mitglied, meine Liebe. Ich bin so froh, dass Ihr unsere Einladung angenommen habt. Ihr müsst wissen, dass wir Euch schon eine Weile im Auge hatten; dass wir abgewartet haben, bis Ihr zu einer schönen jungen Frau geworden seid. Und nun richtet Euer Auge auf dieses zitternde Stück Abschaum – ja, ich weiß, er war einst Euer Freund und sicherlich schmerzt es Euch, ihn auf diese Weise erniedrigt zu sehen, doch ist dies nur die natürliche Ordnung. Er ist schwach und Ihr seid stark. Betrachtet diese Kreatur nicht länger als Person. Er ist nur ein primitives Tier und daher ist es nur rechtens, wenn man ihn auch so behandelt. Zeigt uns doch bitte, was so ein jämmerliches Geschöpf verdient. Ja, genau so! Nun liegt es am Boden, Ihr könnt also den Fuß von seiner Kehle nehmen – es hat bereits verloren, ohne dass die Jagd jemals begonnen hätte. Oh, was werden wir Spaß miteinander haben, meine junge Freundin. Nehmt dies – seid vorsichtig, es ist scharf. Eine Klaue für Euch, meine Liebe, eine Klaue, um eine Maus zu fangen. Seht nur, wie sie rennt.“

— Die Erste Kralle

Diese Zusammenkunft der Wohlhabenden und Einflussreichen scheint nur eine Ausrede zu sein, damit die oberste Schicht der Gesellschaft bei edlem Wein zusammenkommen und über Dinge wie Kunst reden kann. Allerdings nutzt diese Vereinigung die Mittel und Motivationen ihrer Angehörigen zusammen mit okkulter Macht, um die Gesellschaft nach ihren Launen zu manipulieren. Diese Intrigen sorgen nicht nur für den Erhalt und die Pracht der Gemeinschaft, sondern auch regelmäßig dafür, dass in ihren Augen minderwertige Äste von Familienstammbäumen gekappt werden, so dass sich die Machtverhältnisse nach den Vorstellungen der Geheimgesellschaft verschieben. Natürlich achtet man darauf, dass die Öffentlichkeit von all dem nichts erfährt – Mitglieder, die bei der Geheimhaltung versagen, werden bestraft und ausgeschlossen und erniedrigt oder erfahren noch schlimmere, endgültigere Konsequenzen. Angehörige, welche dagegen die Führungsspitze erfreuen, erlangen nahezu unvergleichlichen Einfluss über ihre nichteingeweihten Standesgenossen.

Die Geheimgesellschaft unterhält in Großstädten einige Privatlogen sowie eine Große Loge auf einem Landsitz im Wald. Ihr Symbol ist eine große schwarze Sphynx-Katze, welche die Abergläubischen für eine Ausgeburt des Infernalen und einen zu fürchtenden Unheilsboten und -überbringer halten. – Die Gesellschaft nutzt diesen Aberglauben nur zu gern für sich; in ihren Augen steht die Sphynx-Katze dafür, dass die Starken von den Schwachen leben.

Die Gesellschaft besteht aus zwei unterschiedlichen Gruppen: Die Eingeweihten wissen um die höheren Ziele der Fraktion, die Nichteingeweihten dagegen glauben, dass die Gesellschaft zum gegenseitigen Vorteil existiere und darauf abziele, den Reichtum und Einfluss aller Mitglieder in ihren jeweiligen Gemeinden zu schützen und zu stärken. Die Gruppe der Nichteingeweihten besteht hauptsächlich aus jungen Adeligen, die nach Spaß und Spannung suchen und danach streben, Angehörige anderer Gesellschaftsschichten auf ihren untergeordneten Platz zu verweisen. Diese Mitglieder kommen bei wilden Feiern in den Logen der Gesellschaft zusammen. Die alkohol- und drogengefüllte Völlerei schmiedet zwar soziale Bande zwischen Mitgliedern, lotet zugleich aber auch aus, wie stark sie an ihre angeborene Überlegenheit und das daraus erwachsene Recht glauben, tun zu können, was ihnen beliebt – und wie weit zu gehen sie bereit sind, um diese Überzeugung zu demonstrieren.

Der innere Kreis der Geheimgesellschaft besteht hauptsächlich aus Aristokraten mittleren Alters oder älter, welche über arkane oder okkulte Macht verfügen. Die hochrangigen Mitglieder nutzen Rituale, Zauber und den äußeren Kreis, um ihre Rivalen zu sabotieren, ihre Handels- und politischen Interessen zu zerstören und die dunkleren Ziele der Gruppierung zu fördern. Manche einflussreichen Mitglieder stoßen zwar direkt zum inneren Kreis, doch die meisten werden aus dem äußeren Kreis rekrutiert, dies gilt insbesondere für Mitglieder mit hohem gesellschaftlichen Status und überlegenen Fähigkeiten.

Die Geheimgesellschaft besitzt drei Anführer: den Großen Meister, die Erste Kralle und den Ritenmeister. Der Große Meister ist der Meister der Jagd und der Hüter der Großen Schwarzen Sphynx, welche der Gesellschaft als heiliges Tier und Fokus vieler ihrer Riten dient. Die Erste Kralle ist der Meister der Loge, das Gesicht der Gesellschaft, welches die Öffentlichkeit wahrnimmt, und hauptsächlich zuständig für Rekrutierung, Propaganda und interne Kontrolle. Der Ritenmeister steht den Ritualen vor und verwahrt die okkulten Mysterien und arkanen Methoden, auf welche die Gruppe zurückgreift. Obwohl der Ritenmeister schon vor mehreren Jahren verstorben ist, klammert er sich immer noch eifersüchtig an die Macht – sein Phantom hat sich an seine Enkelin gebunden, welche als die Große Dame bekannt ist. Seine Anleitung half der Großen Dame, schon früh zu einer mächtigen Spiritistin zu werden, und obwohl er nur noch ein Schatten seines früheren Selbst ist, verfügt der Ritenmeister immer noch über das umfangreiche Wissen der Gesellschaft und leitet seine Enkeltochter bei den Einzelheiten der Gebote der Gesellschaft, ihrer Regeln und heiligen Rituale an.

Die Geheimgesellschaft bedient sich wahrscheinlich Gruppierungen wie der Korrupten Stadtwache, der Grausamen Musketiere, der Handelskarawane, des Königshofes und der Attentätergilde, tritt dabei aber nie selbst in Erscheinung, sondern lässt ihre Mitglieder oder andere Organisationen als Mittelsmänner auftreten, um keine zurück verfolgbaren Spuren zu hinterlassen. Die Gesellschaft könnte versuchen, die Arkane Gesellschaft, die Teuflische Kirche und den Königshof zu infiltrieren, da diese Gruppierungen höchstwahrscheinlich Angehörige der von ihr gesuchten Gesellschaftsschicht und Begabung beherbergen. Mit dem Todeskult, den Dämonenrittern, den Fröhlichen Gesetzlosen, der Geißel der Natur, den Wilden Plünderern und dem Finsteren Kult liegt die Geheimgesellschaft über Kreuz, haben diese Organisationen doch gänzlich andere Ansichten zur gesellschaftlichen Ordnung.

Abenteueraufhänger

Die Geheimgesellschaft eignet sich gut für Mysterien und gesellschaftliche Verstrickungen, die dazu führen, dass die SC zum Sport gejagt werden.

Heimliche Sabotage: Für einen alten Freund der SC laufen die Geschäfte bestens. Dank lukrativer Übereinkünfte mit ausländischen Händlern kann er seinen Gasthof und die Stallungen ausbauen und lädt die SC zum Feiern ein. Die SC werden in ihrem Zimmer durch die Schreie der anderen Gäste und der Tiere geweckt – die Gebäude stehen in lodernden Flammen. Können die SC die Investitionen ihres Freundes retten, ehe zu großer Schaden entsteht? Und was machen sie mit den Behauptungen von Betrunkenen, dass katzenköpfige Kultanhänger Feuerkreaturen beschworen hätten?

Die Initiantin: Wenn die Eltern einer leicht zu beeindruckenden jungen Erbin erfahren, dass sie mit einem geheimnistuerischen Club zu tun hat, schlagen ihre Nachfragen fehl und führen dazu, dass das Mädchen auf das hochgradig geschützte Gelände der Gesellschaft flieht. Aus Sorge um ihre Sicherheit und ihren Ruf heuern die Eltern die SC an, damit diese den Club infiltrieren und sie retten. Können die SC ihre Tarnung lange genug wahren, um eine Einladung zu einer Feierlichkeit des Clubs zu ergattern? Und was machen sie, wenn sie herausfinden, dass die Erbin keine naive Unschuldige ist, sondern eine Freundin finsterer Perversionen und okkulter Paraphernalien?

Vermisste Mäuse: Wenn ein in den Armenvierteln tätiger Priester herausfindet, dass eine Reihe Leute verschwunden ist, wendet sich seine Kirche an die SC, damit sie bei der Suche helfen. Die Fährte führt zu einem großen, ummauerten Anwesen, auf das sich lokale Adelige oft zur Erholung zurückziehen. Die SC müssen all ihr Können in die Waagschale werfen, um die bürokratischen und rechtlichen Barrieren zu umschiffen oder den Ort still und heimlich zu infiltrieren. Sowie sie sich auf dem Anwesen befinden, müssen die SC aber feststellen, dass sie nun wie die Gesuchten Teil eines furchtbaren Katz-und-Maus-Spieles sind…

Neue Regeln

Die folgenden Regeln enthalten neue Okkulte Rituale und magische Gegenstände, welche es der Geheimgesellschaft ermöglichen, neue Mitglieder zu initiieren und zugleich ihre Geheimnisse zu wahren:

Zauber

Dieser Zauber wurde entwickelt, um Opfer der Gesellschaft bei der Flucht zu behindern:

Humpeln

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** BAR 1, BLU 1, HXM/MAG 1, INQ 1, KAM 1, MES 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Tropfen Klebstoff)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziele eine Kreatur/Stufe, kein Ziel darf weiter als 6 m von den anderen entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf ZÄH keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber stört die Fortbewegung eines Zieles. Kreaturen unter den Effekten dieses Zaubers bewegen sich nur mit ihrer ½ Grundbewegungsrate (auf die nächste 1,50 m-Einheit abgerundet), können aber immer noch den normalen 1,50 m-Schritt durchführen. Körperlose Kreaturen und fliegende Kreaturen mit perfekter Manövrierfähigkeit sind gegen die Effekte dieses Zaubers immun. Einem Ziel steht zum Ende jeder Runde ein neuer Rettungswurf zu, um die Wirkungsdauer für sich vorzeitig zu beenden.

Okkulte Rituale

Die Geheimgesellschaft hat zwei Okkulte Rituale[ABR VII] entwickelt, um neue Mitglieder zu initiieren und um Opfer für die Jagd vorzubereiten.

Aufnahme in den inneren Kreis

Schule Erkenntnismagie; **Grad** 4
Zeitaufwand 40 Minuten
Komponenten V, G, M (Blut des Initianten), F (Zeichen der Mitgliedschaft), RT (Minimum 1 — der Initiant — maximal 20)
Fertigkeitswürfe Auftreten (Gesang oder Redekunst) SG 29, 1 Erfolg; Heimlichkeit SG 29, 1 Erfolg; Wahrnehmung SG 29, 1 Erfolg; Wissen (Lokales) SG 29, 1 Erfolg
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Kreatur
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein
Rückstoß Alle Teilnehmer erhalten den Zustand Entkräftet.
Fehlschlag Der Ritualleiter und jeder Teilnehmer, dem ein Fertigkeitswurf misslungen ist, erhalten die Zustände Blind, Taub und Stumm. Dies ist ein Flucheffekt, der mittels *Fluch brechen* und ähnlichen Effekten aufgehoben werden kann.

Effekt

Dieses Ritual bildet die Grundlage einer Initiationszeremonie der Geheimgesellschaft. Andere Organisationen könnten über eigene Versionen verfügen, bei denen statt Heimlichkeit und Wahrnehmung zu ihnen passende Fertigkeiten genutzt werden – z.B. Wissen (Religion) im Falle einer Kirche. Der Ritualleiter und alle Ritualteilnehmer mit Ausnahme des Initianten müssen Mitglieder der Organisation sein, während es der Initiant eben nicht sein darf.

Der Ritualleiter beginnt mit einer Beschreibung der Art der Gesellschaft und der Mitgliedschaftsvoraussetzungen. Dabei sucht er beim Initianten nach Verstehen und Zustimmung. Er spricht alle anwesenden Oberhäupter der Gesellschaft an und fordert sie auf, den Initianten abzulehnen, sollten sie ihn für untauglich halten. Sollte kein Oberhaupt anwesend sein, sucht der Ritualleiter nach anderen Anzeichen symbolischer Ablehnung; sollte er solche wahrnehmen, kann der Ritualleiter das Ritual beenden, ehe die erforderlichen Fertigkeitswürfe abgelegt werden. In diesem Fall erleiden alle Ritualteilnehmer den Rückstoß, aber nicht die Effekte des Fehlschlages.

Wird das Ritual fortgesetzt, muss der Initiant als Prüfung entweder den Fertigkeitswurf für Heimlichkeit oder Wahrnehmung ablegen. Scheitert er dabei, misslingt das Ritual unabhängig von allen anderen eventuellen Erfolgen – scheitert das Ritual aber nur aufgrund des Initianten, so erleidet nur der Initiant die Effekte des Fehlschlages. Am Ende sammelt der Ritualleiter das Blut des Initianten in einem passenden Gefäß und taucht ein Symbol der Mitgliedschaft in das Blut ein, während der Initiant den Mitgliedschaftseid spricht.

Wenn der Initiant den letzten Eid beendet, ist das Ritual abgeschlossen und der Rückstoß tritt ein. Gelingt das Ritual, wissen alle anderen Ritualteilnehmer vom Initianten abgesehen, wer oder was der Initiant ist (wie *Geschichte des Blutes*[EXP]) und welche Lügen er vorsätzlich und wissentlich während der Zeremonie geäußert hat (wie *Lügen erkennen*). Sollte keine Unwahrheit enthüllt werden, gelingt die Initiation und das Mitgliedssymbol wird auf das neue Mitglied eingestimmt. Wird es vom Mitglied getragen, verleiht es ihm einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Motiv erkennen, um geheime Nachrichten an andere Organisationsmitglieder weiterzugeben und von diesen zu erhalten. Das Symbol kann ferner noch über andere Eigenschaften verfügen.

Katz und Maus

Schule Verwandlungsmagie (Gestaltwandel); **Grad** 5
Zeitaufwand 50 Minuten
Komponenten V, G, M (eine lebende Maus pro Ziel), F (eine sehr kleine Katzenfigur im Wert von 500 GM und ein goldener Käfig im Wert von wenigstens 5.000 GM), RT (Minimum einer pro Ziel)
Fertigkeitswürfe Einschüchtern SG 27, 1 Erfolg; Heimlichkeit SG 27, 1 Erfolg; Wissen (Arkanes) SG 27, 1 Erfolg; Wissen (Natur) SG 27, 2 Erfolge
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Ziel eine hilflose Kreatur/Charakterstufe des Ritualleiters, kein Ziel darf weiter als 9 m von den anderen entfernt sein
Wirkungsdauer 1 Stunde/Charakterstufe des Ritualleiters
Rettungswurf WIL, teilweise, siehe Text; **Zauberresistenz** Ja
Rückstoß Alle Ritualteilnehmer werden mit unersättlichem Hunger verflucht (wie ein permanenter *Unstillbarer Hunger*[EXP]). Der Flucheffekt wird für einen Teilnehmer aufgehoben, wenn er während der Wirkungsdauer das Fleisch oder Blut eines der Ziele konsumiert. Nach Ablauf der Wirkungsdauer des Rituals kann der Fluch auch mittels *Fluch brechen* und ähnlichen Effekten aufgehoben werden.
Fehlschlag Der Verzehr von Fleisch oder Blut eines Zieles hebt den aus dem Rückstoß resultierenden Fluch nicht auf. Alle Ziele unterliegen für 1 Stunde dem Effekt von *Bewegungsfreiheit*. Alle Ritualteilnehmer erhalten die Zustände Erschüttert und Kränkelnd.

EFFEKT

Der Ritualleiter beginnt dieses Ritual, indem er eine lebende Maus pro Ziel in den goldenen Käfig steckt. Danach platziert er die Katzenfigur im Käfig. Gelingt das Ritual, so wird die Figur vorübergehend belebt und tötet in dieser Zeit alle Mäuse im Käfig. Pro getöteter Maus wird der Kopf eines Zieles für die Wirkungsdauer des Rituals in einen Mäusekopf entsprechender Größe verwandelt. Jedes Ziel erhält Dämmersicht und Geruchssinn, verliert aber die Fähigkeit zu sprechen (und damit die Möglichkeit, verbale Komponenten zu nutzen, Befehlsworte zu sprechen und zauberauslösende oder zauberwirkende Gegenstände zu benutzen). Auf dem Ziel liegende Effekte der Kategorie Gestaltwandel werden automatisch gebannt und es kann für die Wirkungsdauer des Rituals keine anderen Zauber oder Effekte der Kategorie Gestaltwandel nutzen, um eine neue Gestalt anzunehmen. Während diese Verwandlung währt, muss die Kreatur einen Willenswurf ablegen, wann immer sie einer Katze, katzenartigen Kreatur oder Kreatur mit einer Katzenmaske begegnet; scheitert dieser Rettungswurf, ist sie wie von *Furcht* betroffen, anderenfalls wird sie gegen diesen Effekt hinsichtlich dieser bestimmten auslösenden Kreatur immun.

Sollte das Ziel sich vom Käfig weiter als 1,5 km pro 5.000 GM Wert des Käfigs entfernen, erleidet es 1W6 Punkte Nichttödlichen Schaden pro Runde, die es sich jenseits dieses Entfernungslimits aufhält. Dieser Effekt wird aufgehoben, sollte der Käfig zerstört oder weiter als 30 m von seinem Standort zu Beginn des Rituals entfernt werden.

Körperlose und gasförmige Kreaturen sind gegen dieses Ritual immun. Eine Kreatur der Unterart Gestaltwandler kann mit einer Standard-Aktion seine natürliche Gestalt annehmen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Geheimgesellschaft nutzt die folgenden magischen Gegenstände zur Förderung ihrer Ziele:

RING DER GESELLSCHAFT		PREIS 8.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 5	**GEWICHT** —
AURA Schwache Bann-, Erkenntnis-, Illusions- und Verwandlungsmagie		

Dieser Siegelring ist in der Regel mit einem Halbedelstein besetzt. Sollte der Träger erfolgreich mittels Initiationsrituals in eine Gruppe oder Organisation aufgenommen werden, wird der Ring auf Träger und Organisation eingestimmt. Ein Initiationsritual dauert wenigstens 10 Minuten erfordert zumindest einen Treuschwur gegenüber der Gruppe oder Organisation, kann aber unterschiedliche Ausprägungen besitzen.

Das Wappen oder Symbol der Organisation erscheint in den Edelstein graviert. Der Ring wird für jeden, der nicht einen ähnlichen, auf dieselbe Organisation eingestimmten Ring trägt, unsichtbar und für Ausspähungseffekten verborgen (wie *Unsichtbarkeit* und *Gegenstand verbergen*). Kreaturen, die imstande sind, unsichtbare Dinge zu sehen (z.B. dank *Unsichtbares sehen*), können den Ring immer noch sehen.

Der Träger eines eingestimmten Ringes kann mit Trägern ähnlicher Ringe auf 45 m Entfernung kommunizieren (wie *Botschaft*). Er erhält ferner einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Motiv erkennen, um an andere Mitglieder der Organisation geheime Botschaften weiterzugeben und von diesen zu erhalten. Sollte er zudem mit seinem Ring einen ähnlichen Ring berühren, kann er für 1 Stunde spüren, in welcher Richtung und Entfernung sich dieser andere Ring befindet und unter welchen Zuständen dessen Träger leidet (wie *Zustand*). Auf diese Weise kann nur eine Verbindung zu jeweils einem Ring bestehen, sollte der Träger mit seinem Ring einen dritten Ring während der fraglichen Stunde berühren, so schaltet der *Zustand*-Effekt sofort auf diesen Ring um.

Sollte ein *Ring der Gesellschaft* von jemandem getragen oder mitgeführt werden, auf den er nicht eingestimmt ist, alarmiert er still eingestimmte Ringträger derselben Organisation innerhalb von 1,5 km Entfernung (wie *Alarm*). Der Ring zeigt das Symbol oder Wappen der eingestimmte Organisation nicht an und glüht mit einer roten Aura, welche nur Träger ähnlicher Ringe sehen können. Ein neuer Besitzer kann diesen Effekt beenden, indem er in eine beliebige Organisation initiiert wird, da sich der Ring dann auf den neuen Träger und die ggf. neue Organisation einstimmt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 4.000 GM

Ring schmieden, *Alarm*, *Botschaft*, *Gegenstand verbergen*, *Unsichtbarkeit*, *Verborgene Nachrichten*[EXP], *Zustand*, Erschaffer muss über wenigstens jeweils 10 Fertigkeitsränge in Bluffen und Motiv erkennen verfügen.

TIERMASKE		PREIS 2.700 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 5	**GEWICHT** —
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Diese hochwertige Maske aus farbigem Stoff und geschnitzten Knochen verwendet Fell, Haut, Horn, Haar und/oder Zähne des von ihr dargestellten Tieres. Sie stellt einen Affen, einen Bären, einen Fuchs, eine Katze, ein Pferd, eine Ratte, ein Schwein, ein Wildschwein oder einen Wolf dar und bedeckt das Gesicht des Trägers vollständig. Der Träger kann durch die Augen der Maske sehen, als wären es seine eigenen. Der Träger kann als Schnelle Aktion seinen Kopf für bis zu 5 Minuten pro Tag in den Kopf der dargestellten Tierart verwandeln, dabei wird die Maske Teil seines Kopfes, während andere getragene Gegenstände davon unberührt bleiben. Der Träger behält dabei die Fähigkeit zu sprechen und damit die Möglichkeit, verbale Komponenten zu nutzen, Befehlsworte zu sprechen und zauberauslösende oder zauberwirkende Gegenstände zu benutzen. Er erhält ferner Dämmersicht, Geruchssinn und entweder einen Biss- oder Durchbohrenangriff passend zum Tier, welcher 1W4 Schadenspunkte bei seinem mittelgroßen Träger verursachen (1W3 im Falle eines kleinen Trägers). Diese Wirkungsdauer von bis zu 5 Minuten am Tag muss nicht zusammenhängend genutzt werden, wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Minute abgerechnet.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.350 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Bestiengestalt I*

Beschaffer

Beschaffer besorgen, was immer auch der Innere Kreis verlangt.

SCHÖNLING **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Adeliger 1/Schurke 6
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +10; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG
RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+6 GE, +4 Rüstung)
TP 56 (7W8+21)
REF +12, **WIL** +3, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Reflexbewegung

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +11 (1W4+2/18-20), Kukri [Meisterarbeit] +11 (1W4+1/18-20)
Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +12 (1W6+2/×3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK
Vor dem Kampf Er trinkt seine *Tränke: Katzenhafte Anmut* und *Dunkelsicht*.

SPIELWERTE
ST 14, **GE** 22, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 8
GAB +5; **KMB** +11 (Entreißen +13); **KMV** 23 (25 gegen Entreißen)
Talente Abhärtung, Flinke Manöver, Genauer Schlag[EXP], Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Initiative, Verbessertes Entreißen[EXP], Waffenfinesse, Waffenfokus (Kukri)
Fertigkeiten Akrobatik +16, Bluffen +9, Diplomatie +3, Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +16, Klettern +12, Magischen Gegenstand benutzen +3, Mechanismus ausschalten +21, Motiv erkennen +4, Reiten +7, Schätzen +5, Schwimmen +6, Sprachenkunde +5, Verkleiden +3, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +5, Wissen (Arkanes) +5, Wissen (Die Ebenen) +3, Wissen (Lokales) +5
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Fallen finden +3, Schurkentricks (Schurkenfinesse, Verbessertes Entreißen[EXP], Waffentraining)
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer, Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Rauchstäbe (2), *Trank: Dunkelsicht*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Dolche (2), Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] (+2 ST) mit 20 Pfeilen, Kukris [Meisterarbeit] (2), Mithralkettenhemd, *Resistenzumhang +1*, Siegelring, *Tiermaske**, Totschläger, 76 GM

GEMEINER KÄMPFER **HG 7**

EP 3.200
Menschlicher Kämpfer (Gemeiner Kämpfer[ABR II]) 8
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG
RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +7 Rüstung)
TP 64 (8W10+16)
REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +8

ANGRIFF
Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Schwerer Streitflegel [Meisterarbeit] +15/+10 (1W10+9) oder Kukri [Meisterarbeit] +15/+10 (1W4+6/18-20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +13/+8 (1W6+4/×3)

TAKTIK
Vor dem Kampf Er trinkt seine *Tränke: Katzenhafte Anmut* und *Bärenstärke*.

SPIELWERTE
ST 22, **GE** 19, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +14 (Entreißen[EXP] +17, Entwaffnen +21, Schmutziger Trick[EXP] +21); **KMV** 28 (36 gegen Entwaffnen, 33 gegen Schmutziger Trick, 31 gegen Entreißen, 31 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Genauer Schlag[EXP], Heftiger Angriff, Improvisierter Nahkampf, Mächtiger Schmutziger Trick[EXP], Mächtiges Entwaffnen, Schneller Schmutziger Trick[ABR II], Verbesserter Schmutziger Trick[EXP], Verbessertes Entwaffnen
Fertigkeiten Akrobatik +12 (Springen +8), Bluffen +5, Einschüchtern +10, Heimlichkeit +12, Klettern +12, Reiten +5, Sprachenkunde +2, Wahrnehmung +2, Wissen (Adel) +2, Wissen (Arkanes) +2, Wissen (Die Ebenen) +2
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Gefährliche Überraschung, Heimzahlen, Schmutzige Manöver
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (3), Rauchstäbe (2), *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Behände Brustplatte*[EXP] *+1*, Dolche (3), Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+4 ST) mit 20 Pfeilen, Kukri [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Schwerer Streitflegel [Meisterarbeit], Siegelring, *Tiermaske**, Totschläger [Meisterarbeit]

Gesellschaftsmedium

Diese Medien führen zerstörerische Angriffe auf Leute und Eigentum aus, welche die Gesellschaft beschädigt oder zerstört sehen will. Da sie an derartigem große Freude haben, erfüllen sie ihre Aufgaben nur noch besser.

GESELLSCHAFTSMEDIUM **HG 6**

EP 2.400

Menschliches Medium[ABR VII] (Reliktmedium) 7
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +2 GE, +6 Rüstung, +4 Schild)
TP 56 (7W8+21)
ZÄH +4, **REF** +5, **WIL** +5
Schwächen Tabu (nutze keine göttliche Macht)

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 12 m (gut)
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4/19-20)
Besondere Angriffe Arkaner Kraftschub, Erzmagusarkanum, Geteilte Séance, Séancevorteil (+2 auf den Schaden von Zaubern)
Bekannte Mediumzauber (ZS 7; Konzentration +14)
3. (2/Tag) — *Feuerball* (SG 17), *Fliegen*
2. (4/Tag) — *Gestalt verändern*, *Hast*, *Klopfen*, *Mächtiges Traumschrecken*[ABR VII] (SG 16)
1. (5/Tag) — *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Schmieren* (SG 15), *Selbstverkleidung*, *Stilles Trugbild* (SG 15), *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Göttliche Führung*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Plappernde Leiche*[ABR VII], *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Das Medium wirkt *Fliegen*, *Rascher Rückzug* und *Schild*.
Grundspielwerte Ohne seine Zauber verfügt das Medium über folgende Spielwerte: **RK** 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17; **Bewegungsrate** Keine Bewegungsrate für Fliegen; **Fertigkeiten** Akrobatik –1 (Springen -5), Fliegen –1.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 18
GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 18
Talente Abhärtung, Arkane Rüstungsmeisterschaft, Arkanes Rüstungstraining, Geisterfokus (Erzmagier)[ABR VII], Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik –1 (+7 Springen +7), Bluffen +14, Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Fliegen +6, Magischen Gegenstand benutzen +8, Sprachenkunde +8, Verkleiden +11, Wahrnehmung +9, Wissen (Adel) +5, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Die Ebenen) +8, Wissen (Religion) +8, Zauberkunde +8
Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Aufgenommener Geist (Erzmagier, 1 Einflusspunkt), Gegenstand lesen[ABR VII], Geisterbonus +2, Geisterkraftschub +1W6, Kontaktséance, Mächtige Bindung, Relikt teleportieren 1/Tag (+1,50 m), Relikte (6), Verbindungsexperte
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Rauchstäbe (2), *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Behände Brustplatte[EXP], [Meisterarbeit] Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Kukri [Meisterarbeit], Relikte zum Rufen von Legendengeistern (6), *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, *Tiermaske*[*], Siegelring, silbernes Unheiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel

Reliktmedien bilden Verbindungen zu den Relikten der Vergangenheit der Gesellschaft, die sie sodann mit den Legenden einiger der berüchtigtsten früheren Gesellschaftsmitglieder verbinden. Diese Geister drängen die Medien zu zunehmend abartigeren Taten voller Mord und Zerstörung. Viele Mitglieder der Gesellschaft glauben, dass diese Geister eine Verbindung zur Großen Schwarzen Sphynx-Katze eingegangen seien und so eine besondere Gabe erlangt hätten, die es ihnen gestattet, weiterhin zu jagen und durch die Medien sogar über den Tod hinaus zu gedeihen. Die ranghöchsten Mitglieder wissen zwar, dass dies nicht so ganz der Wahrheit entspricht, sehen aber keinen Grund, es den anderen auszureden, solange diese Ansicht ihre Loyalität zur Organisation stärkt und sie eher Risiken eingehen lässt.

Für die betroffenen Medien ist die Wahrheit natürlich um einiges komplexer. Sie wissen natürlich die Ressourcen und die Unterstützung der Geheimgesellschaft bei ihren destruktiven Taten zu schätzen, gieren aber auch nach den Informationen, die sie aus ihren Relikten erlangen können. Viele behalten die besten Wissensfetzen, wichtigsten Geheimnisse und andere verborgene Wahrheiten für sich und enthalten diese Informationen selbst der Gesellschaft vor, bis der Moment kommt, an dem sie sie nutzen können, um ihre unwissenden Vorgesetzten von ihrem höheren Wert zu überzeugen und zudem künstlich das Mysterium um ihre übernatürlichen Kräfte aufblasen zu können. Natürlich ahnen die Oberhäupter der Gesellschaft, dass die Reliktmedien etwas im Schilde führen, nehmen dies aber vorerst noch hin.

Reliquienhüter

Diese Okkultisten beschützen die Interessen und Besitztümer der Gesellschaft, seien es Grund und Boden der Logen oder auch die Relikte ihrer Gründer. Sie nehmen ihre Aufgabe erst, ziehen aber Lösungen vor, die keine unnötige Aufmerksamkeit auf die Gesellschaft selbst lenken. Zu töten ist für sie der letzte Ausweg, da Leichen die Ordnungshüter oder rachsüchtige Freunde und Verbündete der Toten anlocken könnten.

RELIQUIENHÜTER **HG 7**

EP 3.200

Menschlicher Okkultist[ABR VI] 8 mittleren Alters
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Gesinnungsblick, Dämmersicht, Dunkelsicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 19 (+7 Rüstung, +2 Schild)
TP 55 (8W8+16)
REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +6/+1 (1W4-1/18-20)
Zauberschulen
Beschwörungsmagie (Statuette, 2 Punkte) — *Nachhallend* Verbesserte Beschwörung; *Schulfähigkeit* Diener, Seitschritt
Erkenntnismagie (Kristallkugel, 6 Punkte) — *Nachhallend* Drittes Auge; *Schulfähigkeit* Plötzliche Erkenntnis, Spähsensor, Wachendes Auge
Illusionsmagie (Ring, 5 Punkte) — *Nachhallend* Verzerren 25%; *Schulfähigkeit* Maskerade, Schwache Sinnestäuschung, Unauffälligkeit, Verhüllte Gestalt
Verzauberungsmagie (Rauchfass, 2 Punkte) — *Nachhallend* Ruhmreiche Präsenz; *Schulfähigkeit* Erzwungenes Bündnis (SG 19), Geist vernebeln
Bekannte Okkultistenzauber (ZS 8; Konzentration +13)
3. (3/Tag) — *Einflüsterung* (SG 18), *Geisterross*, *Hellhören/Hellsehen*, *Mächtiges Trugbild* (SG 18)
2. (5/Tag) — *Gegenstand apportieren*[ABR VII] (SG 17), *Gegenstand aufspüren*, *Irreführen*, *Schmerz verursachen*[ABR VII] (SG 17)
1. (6/Tag) — *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 16), *Gegenstand lesen*[ABR VII], *Unauffälliger Diener*, *Verschwinden*[EXP] (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Aussieben*[EXP], *Benommenheit* (SG 15), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 11, **KO** 13, **IN** 20, **WE** 9, **CH** 14
GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 15
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Zusätzliche Schulfähigkeit[ABR VII] (2x), Zusätzlicher Schulenfokus[ABR VII]
Fertigkeiten Diplomatie +14, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +10, Schätzen +16, Sprachenkunde +9, Verkleiden +8, Wahrnehmung +13, Wissen (Adel) +8, Wissen (Arkanes) +16, Wissen (Die Ebenen) +16, Wissen (Geschichte) +13, Wissen (Natur) +13, Wissen (Religion) +13, Zauberkunde +16
Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Externarer Kontakt, Gegenstand lesen[ABR VII], Magische Gegenstände beherrschen, Schulenfokus 15/Tag, Schulenfokus wechseln, Schutzkreise, Zauberschulen (4)
Ausrüstung *Kettenpanzer +1*, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], Kukri [Meisterarbeit], *Ring der Gesellschaft**, Paraphernalien[ABR VII]

Die Reliquienhüter sind für die Sicherheit der Relikte zuständig, deren Geister keines der Reliktmedien der Gesellschaft ausgewählt haben. Zudem beschützen sie die geheimen Orte, an denen die Mitglieder der Gesellschaft zusammenkommen. Diese Okkultisten sind zu verletzlich, als dass sie direkt in den Kampf ziehen würden, doch hält sie dies nicht davon ab, ihre seherischen und täuschenden Gaben zu nutzen, um Eindringlinge aufzuspüren, um Hilfe zu rufen und Hinterhalte zu planen.

Die Beschützer nutzen zudem ihre externaren Kontakte und ihre erkenntnismagischen Fähigkeiten, um wichtige Geheimnisse der Feinde der Gesellschaft und der Gruppenmitglieder des Äußeren Kreises in Erfahrung zu bringen, um sie als Druckmittel bei den Plänen der Gesellschaft nutzen zu können. Und sollten sie bei jemandem keine schmutzigen Flecken auf der weißen Weste finden, können immer noch selbst welche Erfinden und mittels ihrer Fähigkeit Maskerade sich als die betreffenden Personen ausgeben, um kompromittierenden Aktivitäten nachzugehen.

ARKANER RUFER

Die Arkanen Rufer wissen um die wahren Ziele der Gesellschaft und nutzen ihre arkanen Kräfte im Dienst des Inneren Zirkels. Angesichts ihres Wissens um die unheimlichen Mächte, denen die Gesellschaft dient, bilden sie einen unverzichtbaren Teil der Gruppe. Ein paar wenige werden der Gruppierung untreu, werden letztendlich aber ausgestoßen oder von Beauftragten der Gesellschaft ermordet, wenn sie entdeckt werden.

ARKANER RUFER **HG 9**

EP 6.400

Halb-Elfischer Arkanist[ABR VI] (Okkultist) 10
RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 72 (10W6+35)
REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Sichel [Meisterarbeit] +6 (1W6)
Besondere Angriffe Arkanes Reservoir (8/13), Arkanistentricks (Gegenzauber, Mächtige Magie, Schulenverständnis [Teleportation[EXP]]), Zauberplatz umwandeln (2/Tag)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 10; Konzentration +15)
1/Tag — *Vorahnung*
1/Woche — *Kontakt zu anderen Ebenen*
Vorbereitete Arkanistenzauber (ZS 10; Konzentration +15)
5. (3/Tag) — *Monster herbeizaubern V*
4. (5/Tag) — *Dimensionstür*, *Wand der Blind- oder Taubheit*[ABR VI] (SG 19)
3. (5/Tag) — *Fliegen*, *Monster herbeizaubern III*, *Stinkende Wolke* (SG 19)
2. (5/Tag) — *Falsches Leben*, *Gestalt verändern*, *Glitzerstaub* (SG 18), *Sengender Strahl*
1. (6/Tag) — *Bauchreden* (SG 16), *Magierrüstung*, *Schild*, *Schmieren*, *Stilles Trugbild* (SG 16)
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Erschöpfende Berührung* (SG 15), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Säurespritzer*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Arkane Rufer wirkt früh am Morgen stets *Magierrüstung* und *Falsches Leben*. Vor dem Kampf wirkt er *Fliegen* und *Schild*.
Im Kampf Der Arkane Rufer bleibt in der Luft und nutzt Dimensionssprung und *Dimensionstür*, um direkten Konfrontationen zu entkommen. Er verlässt sich darauf, dass seine herbeigezauberten Verbündeten für ihn den Sieg einfahren.
Grundspielwerte Ohne seine Zauber verfügt der Arkane Rufer über folgende Spielwerte: **RK** 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 10; **TP** 57 (10W6+20); **Bewegungsrate** Keine Bewegungsrate für Fliegen; **Fertigkeiten** Fliegen +10.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 20, **WE** 10, **CH** 14
GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 17
Talente Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Verstärkte Herbeizauberung, Verbesserte Initiative, Verbesserter Gegenzauber, Weiterentwickeltes Herbeigezaubertes Monster[ABR VI], Zauberfokus (Beschwörungsmagie)
Fertigkeiten Diplomatie +18, Fliegen +19, Magischen Gegenstand benutzen +15**,** Schätzen +13, Sprachenkunde +9, Wahrnehmung +2, Wissen (Adel) +12, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Die Ebenen) +18, Wissen (Lokales) +9, Wissen (Religion) +12, Zauberkunde +18; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Abyssisch, Aural, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Arkanes Training, Beschwörerfokus (*Monster herbeizaubern V*, 10 Minuten), Dimensionssprung 5/Tag (7,50 m), Elfenblut
Kampfausrüstung *Zauberstab: Unsichtbarkeit* (4 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Resistenzumhang +2*, *Ring der Gesellschaft**, Sichel [Meisterarbeit], *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*, Zauberkomponentenbeutel

Der Grosse Meister

Der Große Meister kontrolliert die riesige heilige Katze der Gesellschaft.

HOHER HERR **HG 11**

EP 12.800
Alter Halb-Elfischer Paktmagier[EXP] 12
NB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 17 (+8 Rüstung)
TP 69 (12W8+12)
REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +5; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Mächtiges Verbündeten schützen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 12 m (gut)
Nahkampf Sichel [Meisterarbeit] +9/+4 (1W6-1)
Besondere Angriffe Platztausch, Ruf des Schöpfers 2/Tag
Zauberähnliche Paktmagierfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +19)
10/Tag — *Monster herbeizaubern VI*
Bekannte Paktmagierzauber (ZS 12; Konzentration +19)
4. (4/Tag) — *Eidolon umwandeln*[EXP], *Heilsamer Ruf*[EXP], *Mächtiger Evolutionssprung*[EXP] (SG 21), *Überlandflug*
3. (6/Tag) — *Dimensionstür*, *Eidolonregeneration*[EXP], *Feuerwand*, *Mächtige Magische Fänge*
2. (7/Tag) — *Bärenstärke*, *Hast*, *Katzenhafte Anmut*, *Rindenhaut*, *Unsichtbarkeit*
1. (7/Tag) — *Bauchreden* (SG 18), *Eidolon loslösen*[EXP] (SG 18), *Magierrüstung*, *Magische Fänge*, *Rascher Rückzug*, *Schild*
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 17)

TAKTIK

Vor dem Kampf Er wirkt auf sich *Überlandflug* und *Unsichtbarkeit* und auf sein Eidolon *Bärenstärke*, *Katzenhafte Anmut*, *Magierrüstung*, *Mächtige Magische Fänge*, *Mächtiger Evolutionssprung* (Zauberresistenz und Ergreifen [Biss]) und *Rindenhaut*.

.SPIELWERTE

ST 9, **GE** 10, **KO** 11, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 24
GAB +9; **KMB** +8; **KMV** 18
Talente Abhärtung, Fertigkeitsfokus (Wissen [Die Ebenen]), (3x), Verbesserte Initiative, Verweilendes Eidolon[ABR], Zusätzliche Evolution[ABR]
Fertigkeiten Fliegen +12, Magischen Gegenstand benutzen +11, Sprachenkunde +8, Wahrnehmung +2, Wissen (Adel) +5, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Die Ebenen) +20, Zauberkunde +9; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Ignal, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Arkanes Training, Eidolon, Elfenblut, Lebensbund, Sinnesband (12 Runden)
Kampfausrüstung *Schwächeres Zauberzepter (Weitreichend)*[EXP], *Zauberstab: Schwächeres Eidolonregeneration* (4 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Elfenkettenhemd +2*, *Resistenzumhang +1*, *Ring der Gesellschaft*[*], Sichel [Meisterarbeit], *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, Zauberkomponentenbeutel, 4 GM

GROSSE SCHWARZE SPHYNX **HG —**

Vierbeiniges Eidolon
NB Großer Externar
INI +6; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 38, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 32 (+6 GE, −1 Größe, +19 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 76 (9W10+27)
REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +9; +4 Moralbonus gegen Verzauberung
Resistenzen Feuer 15; **SR** 5/Gutes;
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen; **ZR** 23

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m
Nahkampf Biss +23 (1W8+21/19-20 plus Ergreifen), 2 Klauen +20 (1W6+12/19-20 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Anspringen, Krallen (2 Klauen +20, 1W6+12)

SPIELWERTE

ST 34, **GE** 22, **KO** 17, **IN** 7, **WE** 10, **CH** 11
GAB +9; **KMB** +22 (Ringkampf +26); **KMV** 38
Talente Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Verbesserter Eiserner Wille, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Verbesserter Kritischer Treffer (Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +6 (Springen +10), Bluffen +5, Heimlichkeit +22, Klettern +21, Motiv erkennen +5, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +12, Wissen (Die Ebenen) +5; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8
Sprachen Ignal
Besondere Eigenschaften Hingabe

DIE ERSTE KRALLE

Die Erste Kralle ist das Gesicht der Gesellschaft gegenüber der Außenwelt; er überzeugt misstrauische Gruppen von den wohlwollenden Zielen der Geheimgesellschaft und schützt deren Rechte und Privatsphäre.

ERSTE KRALLE **HG 12**

EP 19.200

Alter Menschlicher Mesmerist[ABR VII] 13
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 18 (+8 Rüstung)
TP 62 (13W8)
REF +10, **WIL** +18, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +4/-1 (1W4-2/18-20) oder [Meisterarbeit] Stockdegen +8/+3 (1W6-2)
Besondere Angriffe Geisteskraft (+2), Hypnotischer Trick 14/Tag (Furchterweckender Schleier, Geisterhafter Rauch, Illusionäre Bedrohung, Illusionäres Spiegelbild, Irreführen, Schützender Fluch [SG 24], Zustand verzögern), Hypnotisierender Blick (–3), Mannigfaltige Tricks (3 Tricks), Mutiger Blicks (Beeinflussbarkeit, Desorientierung, Unsichere Magie), Schmerzhafter Blick (+9 oder +6W6+9)
Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 12; Konzentration +20)
5. (2/Tag) — *Besessenheit* (SG 23), *Des Magiers Privates Heiligtum*
4. (5/Tag) — *Erinnerung verändern* (SG 24), *Mächtiger Synaptischer Impuls*[ABR VII] (SG 24), *Person beherrschen* (SG 24), *Sonde*[ABR VII] (SG 22), *Verstand auslöschen*[ABR VII] (SG 24)
3. (6/Tag) — *Gedanken suchen*[EXP] (SG 21), *Monster bezaubern* (SG 23), *Schwächerer Geas* (SG 23), *Verwirrung* (SG 23)
2. (7/Tag) — *Blick durch eigene Augen*[EXP], *Einflüsterung* (SG 22), *Fesseln* (SG 22), *Schweben*, *Stille* (SG 20)
1. (7/Tag) — *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 21), *Mentaler Block*[ABR VII] (SG 19), *Oberflächliche Gedanken lesen*[ABR VII], *Paranoia*[ABR VII] (SG 19), *Person bezaubern* (SG 21), *Verschwinden*[EXP] (SG 19)
0. (beliebig oft) — *Ahnungsloser Verbündeter*[EXP] (SG 20), *Benommenheit* (SG 20), *Botschaft*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen* (SG 18), *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Erste Kralle implantiert bei sich selbst den Trick Illusionäres Spiegelbild und wirkt *Schweben*.

SPIELWERTE

ST 7, **GE** 10, **KO** 11, **IN** 16, **WE** 10, **CH** 26
GAB +9; **KMB** +7; **KMV** 17
Talente Erweitertes Zauberwissen[EXP], Hypnotische Einschüchterung[ABR VII], Intensiver Schmerzhafter Blick[ABR VII], Kränkelnd machender Blick[ABR VII], Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Verbesserte Initiative, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +16, Auftreten (Schauspielkunst,) +16, Bluffen +30, Diplomatie +24, Einschüchtern +24, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +6, Magischen Gegenstand benutzen +16, Motiv erkennen +16, Reiten –1, Schätzen +11, Sprachenkunde +7, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +11, Wissen (Adel) +11, Wissen (Die Ebenen) +11, Wissen (Religion) +11, Wissen (Natur) +15, Zauberkunde +11
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Heilende Berührung 11/Tag (Mächtige Zustände), Redegewandter Lügner (SG 27), Vollendeter Lügner +6
Ausrüstung *Elfenkettenhemd +2*, *Gürtel der Mächtigen Konstitution +2*, Hypnotierpendel (Taschenuhr)[ABR VII], Kukri [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, *Ring der Gesellschaft**, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +4*, Stockdegen [Meisterarbeit], *Tiermaske**

Die Erste Kralle ist einer der drei Anführer der Gesellschaft. Dieser gelehrte Edelmann wurde als Kind einer Reichen Familie mit dem sprichwörtlichen goldenen Löffel im Mund geboren. Seine privilegierte Abstammung verlieh ihm den unerschütterlichen Glauben, dass er schon allein aufgrund seiner Blutlinie allen Angehörigen der niederen Schichten (und ebenso vielen Angehörigen der oberen Schichten) überlegen sei und ihm daher Gehorsam und Respekt von Natur aus zustünden. Er organisiert viele gesellschaftliche Ereignisse der Oberschicht und nimmt auch an ihnen teil, um dort sorgfältig vielversprechende junge Adelige für den Äußeren Kreis der Geheimgesellschaft zu rekrutieren. Dort ermuntert er sie sodann ihre angestammten Rechte über gesellschaftlich Niedergestellte nach Belieben auszuleben. Die Erste Kralle stellt sie den richtigen Leuten vor, sorgt für ihren gesellschaftlichen Aufstieg und gibt ihnen Ratschläge zu Auftreten, Mode und belanglose Unterhaltungen. Im Gegenzug erwartet er absolute Loyalität. Seine Strafe für jene, die sein Vertrauen enttäuschen, ist schnell und oft sehr demoralisierend. Zwar wird nur ein kleiner Bruchteil des Äußeren Kreises jemals dauerhaft in den Inneren Kreis aufgenommen, doch die Bemühungen der Ersten Kralle sind nur selten vergeblich, da viele Mitglieder einflussreiche Machtpositionen in Politik, Wirtschaft und andernorts erlangen. Da die Gesellschaft so über Verbindungen zu Regierung und Industrie verfügt, genießt sie große Rückendeckung und kann oft frei und ohne Sorge vor Repressalien agieren.

Die Grosse Dame

Der Ritenmeister leitet die Gesellschaft durch seine Enkelin.

GROSSE DAME **HG 12**

EP 19.200
Junge Menschliche Spiritistin[ABR VII] (Heimgesuchter) 13
NB Kleiner Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+2 GE, +1 Größe, +6 Rüstung, +4 Schild)
TP 90 (13W8+28)
REF +8, **WIL** +16, **ZÄH** +9; +4 gegen Geistesbeeinflussung
Verteidigungsfähigkeiten Mächtiger Spiritueller Schutz

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +9/+4 (1W3-2/18-20)
Zauberähnliche Spiritistenfähigkeiten (ZS 13; Konzentration +23)
Beliebig oft — *Untote entdecken*
2/Tag — *Geist besänftigen*[ABR VII] (SG 13)
1/Tag — *Unsichtbares sehen* (10 Minuten)
Bekannte Spiritistenzauber (ZS 13; Konzentration +23)
5. (2/Tag) — *Person beherrschen* (SG 21), *Schattenhervorrufung* (SG 23), *Telekinese*
4. (4/Tag) — *Besessenheit*[ABR VII], *Geist einfangen*[ABR VII], *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Schattenbeschwörung*, *Tödliches Phantom* (SG 22)
3. (5/Tag) — *Ektoplasmatische Schlinge*[ABR VII] (SG 19), *Fliegen*, *Fluch* (SG 19), *Unterschwellige Besessenheit*[ABR VII], *Vampirgriff*, *Verlangsamen* (SG 19)
2. (7/Tag) — *Falsches Leben*, *Gedanken wahrnehmen*, *Geisterhand*, *Lebensbund*[ABR VI], *Plündernde Hand*[ABR II], *Unsichtbarkeit*
1. (7/Tag) — *Bauchreden* (SG 19), *Feindseligkeit hervorrufen*[ABR II], *Heiligtum* (SG 17), *Oberflächliche Gedanken lesen*[ABR VII], *Schild*, *Schutz vor Rechtschaffenem*, *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Öffnen/Schließen*, *Psychometrischen Gegenstand entdecken*[ABR VII], *Telekinetisches Projektil*[ABR VII]

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 15, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 22, **CH** 10
GAB +9; **KMB** +6; **KMV** 18
Talente Abhärtung, Emotionale Annäherung[ABR VII], Fertigkeitsfokus (Bluffen), Fertigkeitsfokus (Schätzen), Gemeinsame Seele[ABR VII], Mächtiger Zauberfokus (Illusion), Phantombollwerk[ABR VII], Phantomkonzentration[ABR VII], Ruf des Spiritisten[ABR VII], Zauberfokus (Illusion)
Fertigkeiten Bluffen +22, Fliegen +21, Heimlichkeit +18, Magischen Gegenstand benutzen +9 Motiv erkennen +16, Schätzen +10, Sprachenkunde +6, Verkleiden +10, Wissen (Adel) +10, Wissen (Arkanes) +18, Wissen (Die Ebenen) +18, Wissen (Religion) +10, Zauberkunde +10
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Ätherisches Band, Gemeinsamens Bewusstsein 1/Tag, Phantom, Phantom zurückrufen 2/Tag, Sinnesverbindung (beliebig oft), Verschmolzenes Bewusstsein
Ausrüstung *Buch der Schwarzen Sphynx* (siehe unten), *Kettenhemd +2*, Kukri [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, *Ring der Gesellschaft**, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +4*, *Verkleidungshut*

Das *Buch der Schwarzen Sphynx* verleiht einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe im Rahmen von Okkulten Ritualen[ABR VII].

RITENMEISTER **HG —**

Eifersüchtiges* Phantom
NB Großer Externar (Phantom)
INI +9; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15
Aura Missgunst (6 m, SG 19)

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 23 (+5 GE, –1 Größe, +14 Natürlich)
TP 103 (10W10+48)
REF +14, **WIL** +9, **ZÄH** +6; +4 Moralbonus gegen Verzauberung
SR 10/Hieb- und Magieschaden;
Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk 50%, Unsichtbarkeit

ANGRIFF

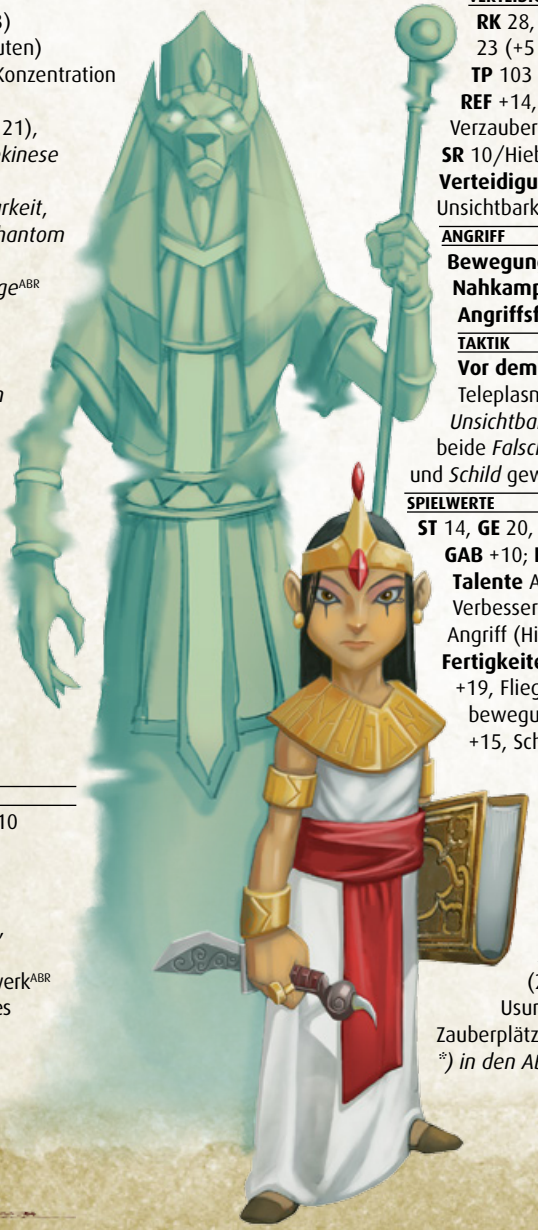
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf 2 Hiebe +16 (4W6+2)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Ritenmeister nutzt Teleplasmischer Zauber und usurpiert *Mächtige Unsichtbarkeit*, nachdem die Große Dame auf beide *Falsches Leben* und auf sich selbst *Fliegen* und *Schild* gewirkt hat.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 20, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 18
GAB +10; **KMB** +15; **KMV** 28
Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Täuscher, Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Hieb), Waffenfinesse
Fertigkeiten Bluffen +23, Einschüchtern +19, Fliegen +10, Heimlichkeit +36 (wenn bewegungslos +56), Motiv erkennen +15, Schätzen +14, Sprachenkunde +3, Wahrnehmung +15, Wissen (Adel) +7, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Die Ebenen) +7, Wissen (Religion) +7
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Ignal
Besondere Eigenschaften Durch den Äther zwängen, Hingabe, Magische Angriffe, Neidischer Kämpfer, Rache (2W8), Teleplasmatischer Zauber, Usurpierende Manifestation (16 Runden), Zauberplätze stehlen
**) in den ABR VII als Neidisches Phantom*



BEGEGNUNGEN

Wehe denen, die den Interessen der Gesellschaft im Wege stehen…

SCHUTZTRUPPE (HG 12)

Eine Schutztruppe beschützt das Eigentum der Gesellschaft.

RELIQUIENHÜTER HG 7
EP 3.200
TP 55 (siehe Seite 96)

GESELLSCHAFTSMEDIUM HG 6
EP 2.400
TP 56 (siehe Seite 95)

SCHMUTZIGE KÄMPFER (4) HG 7
EP je 3.200
TP je 64 (siehe Seite 94)

SALONLÖWEN (HG 14)

Salonlöwen sind freundliche Gesichter bei gesellschaftlichen Ereignissen der Oberen Zehntausend.

ARKANE RUFER (2) HG 9
EP je 6.400
TP je 72 (siehe Seite 97)

RELIQUIENHÜTER HG 7
EP 3.200
TP 55 (siehe Seite 96)

DIE ERSTE KRALLE HG 12
EP 19.200
TP 62 (siehe Seite 99)

SCHÖNLING HG 6
EP 2.400
TP 56 (siehe Seite 94)

MASKIERTE JÄGER (HG 14)

Die Jäger tragen Masken, während sie ihrer Beute nachstellen.

GEMEINE KÄMPFER (5) HG 7
EP je 3.200
TP je 64 (siehe Seite 94)

DER GROSSE MEISTER UND DIE GROSSE SCHWARZE SPHINX-KATZE HG 11
EP 12.800
TP 69 und 76 (siehe Seite 98)

SCHÖNLINGE (4) HG 6
EP je 2.400
TP je 56 (siehe Seite 94)

HEILIGTUM DER GROSSEN DAME (HG 15)

Das Phantom des Ritenmeisters hält im Allerheiligsten der Geheimgesellschaft Hof, wobei seine Enkeltochter als williges Medium fungiert.

ARKANE RUFER (3) HG 9
EP je 6.400
TP je 72 (siehe Seite 97)

BESCHÜTZER (4) HG 7
EP je 3.200
TP je 55 (siehe Seite 96)

DIE GROSSE DAME UND DER RITENMEISTER HG 12
EP 19.200
TP 90 und 103 (siehe Seite 100)

Geissel der Natur

„Die Zivilisation behauptet, den Fortschritt zu schätzen, sucht in Wahrheit aber immer den Stillstand. Ihre Bewohner gehen zum Markt und kaufen, was sie benötigen, ohne eine Initiative zu entwickeln, sich lieber selbst zu versorgen. Bauern und Jäger sind am wenigsten von der Zivilisation abhängig, ermöglichen aber anderen das Überleben, die sonst auf sich gestellt verhungern würden. Handwerker produzieren hunderte fast identischer Gegenstände, welche sofort von jenen erworben werden können, die nie imstande wären, solche Werke selbst zu fertigen. Am schlimmsten sind aber die Mächtigen dort – ich kann mir keine elenderen Kreaturen vorstellen als Adelige, die in Seide und Gold gewickelt sind und andere zwingen, all ihren Bedürfnissen nachzukommen wie übergroße Kleinkinder. Der Stillstand ist nicht natürlich. Wenn die Zivilisation darauf besteht, sich an ihre Abfälle zu klammern, dann werden wir das Feuer sein. Und wir werden neue Saat pflanzen und hegen, wo wir das Alte fortgebrannt haben. Lernt, wachst, geht voran. Wir sind ebenfalls nicht gegen Stagnation immun – und wir werden sie auch aus unseren eigenen Rängen fortbrennen, wenn wir müssen!“

— Der Erneuerer gegenüber neuen Rekruten

Die Angehörigen der Geißel der Natur respektieren die Macht und Schönheit der Natur auf extreme Weise. Manche glauben, dass Lebewesen den Gipfel ihrer Existenz erreichen, wenn sie sich ihren Urinstinkten ergeben. Diese Angehörigen könnten sich selbst als Lehrer oder Führer jener ansehen, welche vom Makel der Zivilisation befleckt sind, sie könnten sich aber auch egoistischeren Motiven widmen.

Andere Mitglieder vertreten einen breiteren philosophischen Ansatz; sie sind davon überzeugt, dass die Zivilisation ihre Grenzen überschreite und daher ganz oder teilweise zerstört werden müsse, ehe die Natur sich wieder regenerieren kann. Ihre Methoden mögen variieren, doch sie betrachten sich selbst als lebende Inkarnationen von Naturkatastrophen und befassen sich ebenso wenig mit moralischen Fragen wie eine Flut oder ein Steppenbrand. Abgesehen vom Anführer gibt es keine offizielle Hierarchie. Wenn Mitglieder einen Streit nicht mit Worten beilegen können, greifen sie auf Gewalt oder tödliche Magie zurück. Entsprechend gehorchen die schwächeren Mitglieder der Organisation den stärkeren, statt die eigene Sicherheit zu riskieren, um einen Standpunkt zu vertreten. An der Spitze der Organisation steht ein Druide, der nur als der Plagenrufer bekannt ist. Er hat die Geißel der Natur gegründet und nimmt nur jene auf, welche beweisen, dass sie der Sache treu ergeben sind. Bewerber müssen 1 Monat lang ohne die Bequemlichkeiten der Zivilisation überleben, ehe der Plagenrufer auch nur daran denkt, sie aufzunehmen. Der Plagenrufer reagiert auf das kleinste Anzeichen von Insubordination gewalttätig – er hat die letzte Person, die ihn offen kritisiert hat, brutal verkrüppelt und dann ausgestoßen, damit er in der Wildnis elend verrecke. Eine sadistische Sumpfnixe namens Umarmung des Sumpfes kann grob als seine Stellvertreterin bezeichnet werden. Diese manipuliert andere gekonnt zu ihrer eigenen Unterhaltung und Profit. Der Druide mag aber auch den Zornboten, einen Pilzlesnik, den er erschaffen hat durch Verschmelzung eines Naturgeistes mit einem Bruchteil seines eigenen Zorns.

Als Organisation steht die Geißel der Natur anderen Wildnisbewohnern weitestgehend gleichgültig gegenüber, solange es keinen Wettstreit um benötigte Ressourcen gibt. Sie steht auch vorübergehenden Bündnissen nicht negativ gegenüber. Von den in diesem Band vorgestellten Organisationen arbeitet sie am ehesten mit den Wilden Plünderern zusammen, sie kann sich aber auch mit dem Finsteren Kult zusammentun, um bevölkerungsstarke Gebiete zu attackieren.

Die Geißel der Natur kommt rasch in Konflikt mit Gruppen, welche die Zivilisation repräsentieren, z.B. die Korrupte Stadtwache, die Teuflische Kirche oder die Geheimgesellschaft. Sie setzt gern Guerillataktiken ein und geht gegen die schwächsten Gegner vor, um die stärksten Feinde vielleicht davon zu überzeugen, sich ihr anzuschließen. Ganz oben auf ihrer Todesliste stehen Angehörige des Adels und andere Personen an der Spitze der Hierarchie der Zivilisation. Die Organisation glaubt weitestgehend, dass alle degeneriert und wertlos seien, welche nicht imstande sind, allein in der Wildnis zu überleben, so dass die Welt ohne sie besser dran sei. Folglich endet jede Interaktion zwischen der Geißel der Natur und z.B. Angehörigen oder Assoziierten des Königshofes fast immer in Gewalt.

Abenteueraufhänger

Mit den folgenden Abenteueraufhängern kannst du die Geißel der Natur in deine Kampagne einführen:

Dorf in Flammen: Die SC sind als lokale Helden bekannt. Nach Abenteuern außerhalb des Ortes kehren sie zu einem wichtigen Fest zurück. Während fast alle auf dem Dorfplatz feiern, steigt plötzlich an entgegengesetzten Enden des Ortes Rauch auf. Mehrere Leute eilen herbei und rufen um Hilfe beim Löschen der Feuer. Die SC erkennen rasch, dass der Brand an mehreren Orten zugleich ausgebrochen ist. Sie müssen verhindern, dass der ganze Ort niederbrennt. Hierzu müssen sie wahrscheinlich panische Dorfbewohner koordinieren und dann die Verantwortlichen aufspüren, ehe sie erneut zuschlagen.

Tod auf den Feldern: Während ihrer Reisen verbringen die SC die Nacht in einem kleinen Dorf, das sie vorher nie besucht haben. Beim Verlassen des Gasthauses werden sie von ernstblickenden Wachen angehalten und befragt, was sie am Vorabend gemacht haben. Angehörige der Geißel der Natur haben in der vorherigen Nacht mehrere Bauern getötet; die örtliche Miliz ist sich sicher, dass die gerade ins Dorf gekommenen Fremden irgendwie verantwortlich sind. Egal ob die SC die Wachen von ihrer Unschuld überzeugen können oder weitere Morde geschehen, während sie im Gefängnis sitzen, die Wache gestattet den SC letztendlich zu ermitteln und verspricht zudem eine Belohnung, so sie die Bedrohung für den Ort beenden. Wenn die SC der Wahrheit nahekommen, setzt die Geißel der Natur sie ebenfalls auf ihre Todesliste.

Verirrt im Sumpf: Die SC durchqueren unwissend einen Sumpfabschnitt, den die Nixe namens Umarmung des Sumpfes als Teil ihres Reiches betrachtet. Die Eindringlinge werden sofort von jenen Wesen angegriffen, die unter der geistigen Kontrolle der Nixe stehen. Die Helden müssen den Angriff überleben und aus dem Gebiet entkommen, ehe ihre Ressourcen aufgebraucht sind.

Zurück zur Natur: Die Geißel der Natur bedroht seit Monaten ein abgelegenes Grenzdorf. Die Organisation zerstört Gebäude, tötet Vieh und entführt Jäger, die sich zu weit in den Wald wagen. Kurz nach Eintreffen der SC beginnen die SC und alle um sie herum tierhafte Merkmale anzunehmen. Die Quelle dieser Verwandlung ist das Okkulte Ritual der Atavistischen Umkehr, welches die Anführer der Geißel der Natur ein paar Kilometer außerhalb des Ortes durchführen. Die SC haben nur wenige Stunden, um die Stätte des Rituals zu finden und es zu unterbrechen, ehe die Verwandlungen dauerhaft werden. Zum Glück finden sich einige Hinweise an den bisherigen Tatorten. Sofern die SC die aufgeregten Dorfbewohner beruhigen können, unterstützen diese nach besten Kräften die Ermittlungen.

Neue Regeln

Geißeln der Natur verlassen sich auf folgende Mechanismen, um ihre Ziele zu erreichen:

Kampfrauschkräfte

Das Atavismustotem bringt einen urzeitlichen Vorfahren hervor.

Atavismustotem (ÜF): Der Barbar erhält die allgemeine Monsterfähigkeit Wildheit. Ein Barbar muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Atavismustotem, Mächtiges (ÜF): Der Barbar erhält Trampeln. Ein Barbar muss wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Atavismustotem, Schwächeres (ÜF): Der Barbar erhält einen Bissangriff; sollte er bereits über einen Bissangriff verfügen, so verursacht er damit Schaden, als wäre er um eine Größenkategorie größer.

Talent

Der Plagenrufer hat das folgende Talent entwickelt:

Zorn der Natur

Obwohl du eine Pflanzenkreatur bist, erfüllt dich der urzeitliche Zorn des Plagenrufers auf die Zivilisation.

Voraussetzungen: IN 1, keine gute Gesinnung, Kreaturenart Pflanze

Vorteil: Du bist nicht länger immun gegen Effekte, welche Moralboni verursachen, und Effekte der Kategorie Gefühl. Du erleidest einen Malus von -1 auf Rettungswürfe gegen Gefühlseffekte, die Wut oder Zorn hervorrufen. Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe gegen humanoide Kreaturen.

Zauber

Der folgende Zauber wird von Angehörigen der Geißel der Natur gern genutzt:

BRENNENDE VERSTRICKUNG

Schule Hervorrufungsmagie **Grad** DRU 3, HEX 3, SHA 3, WDL 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Lang (120 m + 12 m/Stufe)
Wirkungsbereich Ausdehnung mit 12 m Radius
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf Reflex, keine Wirkung oder teilweise (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Verstricken*, setzt aber das Blattwerk in Brand. Eine Kreatur, die ihren Zug aufgrund des Zaubers mit dem Zustand Verstrickt beginnt, erleidet 4W6 Punkte Feuerschaden (REF, halbiert); eine nichtverstrickte Kreatur im Wirkungsbereich erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden (REF, keine Wirkung). Von den Ranken aufsteigender Rauch verhüllt teilweise die Sicht – Kreaturen können im Wirkungsbereich ungehindert 1,50 m weit sehen, weiter entfernte Ziele erhalten im Rauch dagegen Tarnung (20%). Mit Ende der Wirkungsdauer verkohlen die Ranken gänzlich.

Okkulte Rituale

Die Geißel der Natur greift auf die folgenden Okkulten Rituale[ABR VII] zurück:

ATAVISTISCHE UMKEHR

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** 5
Zeitaufwand 5 Stunden
Komponenten V, G, M (Moschusweihrauch im Wert von 500 GM), F (Krone aus Krallen und Reißzähnen), RT (bis zu 8)
Fertigkeitswürfe Bluffen SG 33, 1 Erfolg; Einschüchtern SG 33, 1 Erfolg; Mit Tieren umgehen SG 33, 1 Erfolg; Überlebenskunst SG 33, 1 Erfolg; Wissen (Natur) SG 33, 1 Erfolg
Reichweite Berührung
Wirkungsbereich 1,5 km Radius/Charakterstufe des Ritualleiters
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erleiden 1 temporäre Negative Stufe und erhalten den Zustand Entkräftet.
Fehlschlag Der Ritualleiter erhält Körper und Verstand eines sehr kleinen Tieres, als wären ihm beide Rettungswürfe gegen *Böswillige Verwandlung* misslungen.

EFFEKT

Der Ritualleiter entzündet ein Freudenfeuer, welche von Weihrauch umgeben ist, tritt in die Flammen, setzt sich die Krone auf und stößt ein urzeitliches Heulen aus. Geisterhafte Abbilder von wilden Tieren wirbeln durch die Luft, während die Ritualteilnehmer sich einer geisterhaften Jagdgesellschaft anschließen. Im Verlauf des Rituals entwickeln sich alle Humanoiden im Wirkungsbereich, die Ritualteilnehmer eingeschlossen, im Aussehen auf das Niveau ihrer tierischen Vorfahren zurück. Zu Anfang besitzen diese Veränderungen keine spielmechanischen Effekte, sie verschwinden, sollte das Ritual scheitern.

Gelingt dagegen das Ritual, nehmen die Ritualteilnehmer und alle, deren Zähigkeitswürfe gelungen sind, ihr normales Aussehen wieder an, während alle weiteren Humanoiden sich noch weiter zurückentwickeln. Diese erhalten einen Größenbonus von +4 auf Stärke, einen Natürlichen Rüstungsbonus von +4 auf ihre RK und einen Bissangriff (sollten sie bereits einen besitzen, so verursachen sie damit Schaden, als wären sie um eine Größenkategorie größer). Sollte der Intelligenzwert größer sein als 2, so fällt er auf 2. Sie können keine Zauber und keine anderen besonderen Fähigkeiten, die Intelligenz erfordern, nutzen und keine hergestellten Waffen führen. Sie können nur Fertigkeitswürfe für Akrobatik, Fliegen, Heimlichkeit, Klettern, Schwimmen und Wahrnehmung ablegen. Diese Effekte können bei einer Kreatur mittels *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden. Werden die Nachteile aufgehoben, hebt dies auch die Vorteile auf.

ZURÜCKEROBERNDE NATUR

Schule Beschwörungsmagie; **Grad** 5
Zeitaufwand 50 Minuten
Komponenten V, G, M (ein kleines Modell der Ortschaft im Wert von 500 GM und das Opfer einer intelligenten Kreatur, die im Wirkungsbereich des Rituals lebt), F (magisch behandelter Efeu), RT (bis zu 8)
Fertigkeitswürfe Überlebenskunst SG 29, 2 Erfolge; Wissen (Natur) SG 29, 2 Erfolge; Zauberkunde SG 29, 1 Erfolg
Reichweite Berührung
Wirkungsbereich 300 m Radius/Charakterstufe des Ritualleiters
Wirkungsdauer 1 Stunde/Charakterstufe des Ritualleiters
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Nein
Rückstoß Alle Ritualteilnehmer erleiden 4W6 Schadenspunkte.
Fehlschlag Alle nichtmagischen Pflanzen innerhalb eines 30 m-Radius um den Ritualleiter verdorren und sterben und die Ritualteilnehmer werden Ziel von *Verdorren* (kein Rettungswurf; ZS entspricht der Charakterstufe des Ritualleiters).

EFFEKT

Dieses Ritual kann nur während der Frühlingstagundnachtgleiche durchgeführt werden. Der Ritualleiter fesselt die zu opfernde Person

mit magisch behandeltem Efeu und platziert dann das Modell der Ortschaft auf der Opfergabe. Als nächstes durchtrennt er die Kehle des Opfers mit einem Messer und schmiert das Blut über den Efeu.

Während die Ritualteilnehmer ihren Sprechchor anstimmen, wächst der Efeu und zerstört das Modell der Ortschaft. Gelingt das Ritual, peitschen Efeufäden nach allen Ritualteilnehmern, ehe sie in den Boden fahren und innerhalb des Wirkungsbereichs des Rituals wieder hervortreten. Ranken und andere zur Region passende Pflanzen wuchern über alle Gebäude und Bauwerke im Wirkungsbereich und fügen ihnen alle 10 Minuten 3 TP Schaden zu, wobei sie die Härte ignorieren. Ein typisches Holzgebäude hält 100 Schadenspunkte aus, ehe es zusammenbricht, ein typisches Steingebäude 150 Schadenspunkte. Die Pflanzen fügen Kreaturen keinen direkten Schaden zu, allerdings könnten in Gebäuden verbleibende Kreaturen verletzt werden, wenn diese einstürzen. Schwer befestigte Steingebäude, wie Burgen und Stadtmauern, sind stabil genug, um diesem Ritual zu widerstehen. Magische Gebäude und Räume erhalten einen Zähigkeitswurf, um die Pflanzen abzuwehren.

Magische Gegenstände

Mitglieder der Geißel der Natur besitzen die folgenden magischen Gegenstände:

FUNGUSSCHUHE		**PREIS** 2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Beschwörungsmagie		

Als Schnelle Aktion kann der Träger bis zu drei Mal am Tag Pilze in allen Feldern sprießen lassen, die er während seines Zuges durchquert. Diese Pilzgewächse machen die entsprechenden Felder zu Schwierigem Gelände. Nach 1 Minute verschwinden die meisten Pilze wieder, der Rest stellt keine Behinderung mehr dar.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.000 GM
Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verstricken*	

HALSKETTE DES GERAUBTEN ATEMS		**PREIS** 3.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Hals	**ZS** 11	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Diese Halskette besteht aus kunstvoll geschnitzten Knochen, welche Fragmente der Seelen von Ertrunkenen enthalten. Der Träger kann die Stimme von jedem nachahmen, dessen Geist in der Halskette eingesperrt ist (wie Geräusche nachahmen). Ferner kann der Träger als Standard-Aktion einen Knochen zerstören, um einen Ertrunkenen Schatten herbeizuzaubern, welcher die Spielwerte eines Wasserelementars mit den folgenden Veränderungen besitzt: Ein Ertrunkener Schatten erhält die Immunitäten eines Untoten und wird als Untoter behandelt und strahlt eine Ertränkende Aura mit 6 m Radius aus; diese Aura verleiht Kreaturen einen Malus von -5 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen, welche nicht der Kreaturenunterart Aquatisch oder Wasser angehören; Kreaturen, die auf magische Weise unter Wasser atmen können, verlieren diese Fähigkeit. Jede Runde, die eine Kreatur innerhalb dieser Aura die Luft anhält, zählt als 2 Runden bei der Berechnung, wie lange es dauert, bis diese ertrunken ist.

Sollte der Träger unter 0 TP reduziert werden, kann er einmal am Tag einen Knochen zerstören, um sich zu heilen (dies erfordert keine Aktion).

Ein Minderer Seelenknochen zaubert einen Ertrunkenen Schatten mit den Grundwerten eines Kleinen Wasserelementars herbei oder heilt 1W8+11 TP; ein Schwächerer Seelenknochen zaubert einen Ertrunkenen Schatten mit den Grundwerten eines Mittelgroßen Wasserelementars herbei oder heilt 3W8+11 TP; ein Gewöhnlicher Seelenknochen zaubert einen Ertrunkenen Schatten mit den Grundwerten eines Großen Wasserelementars herbei oder heilt 5W8+11 TP und ein Mächtiger Seelenknochen zaubert einen Ertrunkenen Schatten mit den Grundwerten eines Riesigen Wasserelementars herbei oder heilt 7W8+11 TP.

Der aufgeführte Preis der Halskette umfasst noch nicht den Preis der Knochen. Der Träger kann einen neuen Seelenknochen seiner Halskette hinzufügen, indem er rituell eine intelligente Kreatur ertränkt und die zusätzlichen Kosten bezahlt; die Voraussetzungen sind wie folgt: Minderer (300 GM, 2 TW-Opfer), Schwächerer (1.400 GM, 4 TW-Opfer), Gewöhnlich (2.250 GM, 8 TW-Opfer) und Mächtiger (3.300 GM, 10 TW-Opfer).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.750 GM
Monster herbeizaubern VI oder *Verbündeten der Natur herbeizaubern V* Verstärkte Herbeizauberung und Wundersamen Gegenstand herstellen	

Muskeln

Die Geißel der Natur respektiert körperliche Stärke.

MENSCHENJÄGER **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Waldläufer 6

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 Rüstung)

TP 55 (6W10+18)

REF +6, **WIL** +5, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Dolch +1*, +10/+5 (1W4+5/19–20) und Dolch [Meisterarbeit] +10/+5 (1W4+2/19–20)

Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +8/+3 (1W8+4/×3)

Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Einheimische Externare +2), Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +4)

1. — *Federleicht*[EXP], *Jagdgeheul*[EXP] (SG 12)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 21

Talente Ausdauer, Blind kämpfen, Eiserner Wille, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verteidigung gegen Erzfeind (Menschen)[EXP], Waffenfokus (Dolch)

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Heimlichkeit +9, Klettern +12, Mit Tieren umgehen +9, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +3, Tierempathie +6

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Dolch +1*, Dolch [Meisterarbeit], *Kettenhemd +1*, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (ST +4) mit 40 Pfeilen

WILDER WÜTER **HG 6**

EP 2.400

Halb-Orkischer Barbar 7

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +2 GE, –2 Kampfrausch, +2 Natürlich, +5 Rüstung)

TP 93 (7W12+35)

REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +10; +3 Moralbonus gegen Zauber, Übernatürliche Fähigkeiten und Zauberähnliche Fähigkeiten

SR 1/ —; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2, Orkische Wildheit, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)

Nahkampf *Zweihänder +1*, +13/+8 (2W6+8/19–20), Biss +7 (1W4+2)

Besondere Angriffe Kampfrausch (18 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Aberglaube +3, Einschüchterndes Niederstarren, Kein Entkommen)

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Wilder Wüter verfällt in Kampfrausch; sofern er dazu Zeit hat, trinkt er einen *Trank: Rindenhaut*.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 21, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10

GAB +7; **KMB** +12; **KMV** 24

Talente Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Klingenhauer[EXP], Kraft des Zorns[EXP]

Fertigkeiten Akrobatik +9, Einschüchtern +17, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2

Sprachen Gemeinsprache, Orkisch

Besondere Eigenschaften Orkblut, Schnelle Bewegung

Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Rindenhaut*; **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1*, *Schutzring +1*, *Zweihänder +1*, 35 GM

FEUERTEUFEL

Feuerteufel bewundern die Kraft und die Schönheit offenen Feuers.

STEPPENBRAND **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Druide (Rächer der Natur[ABR VI]) 5
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 GE, +5 Rüstung)
TP 41 (5W8+15)
REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)
Nahkampf *Kampfstab +1*, +7 (2W6+6) und *Kampfstab +1*, +7 (2W6+3) oder *Kampfstab +1*, +9 (1W6+8)
Fernkampf Speer +4 (1W6+5)
Besondere Angriffe Feind studieren +2 (2. Gegner, Bewegungsaktion), Hinterhältiger Angriff +1W6
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)
6/Tag — Feuerpfeil (1W6+2 Feuer)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 5; Konzentration +8)
3. — *Brennendes Verstricken*[*] (SG 18), *Feuerball*[D] (SG 18)
2. — *Bärenstärke*, *Flammen erzeugen*[D], *Flammenkugel* (2x)
1. — *Brennende Hände*[D], *Flammen erzeugen*, *Lange Schritte*, *Leichte Wunden heilen*, *Shillelagh*
0. (beliebig oft) — *Funken*[EXP], *Licht*, *Magie entdecken*, *Wasser erschaffen*
D Domäne; **Domäne** Feuer

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Druide wirkt *Bärenstärke*, *Lange Schritte* und *Shillelagh*.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 19
Talente Abhärtung, Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufung), Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Hervorrufung)
Fertigkeiten Akrobatik +4, Motiv erkennen +8, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11, Zauberkunde +8
Sprachen Druidisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Attentätertrick (Waldläuferkampfstil), Spurloser Schritt, Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Zauberstab: Feenfeuer* (12 Ladungen), *Zauberstab: Flammen erzeugen* (13 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Fellrüstung +1*, Kampfstab [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Speere (5), 5 GM

FEUERTEUFEL **HG 5**

EP 1.600

Menschliche Hexe[EXP] 6
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 GE, +4 Rüstung)
TP 58 (6W6+35)
REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Dolch +2 (1W4–1/19–20)
Besondere Angriffe Hexereien (Hexenblick, Hexenflug, Kichern, Pesthauch, Schlummer)
Zauberähnliche Hexenfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +10)
Beliebig oft — *Federfall* (nur selbst), *Fliegen* (nur selbst)
1/Tag — *Schweben* (nur selbst)
Vorbereitete Hexenzauber (ZS 6.; Konzentration +10)
3. — *Brennende Verstrickung*[*] (SG 18), *Feuerball* (SG 18)
2. — *Brennender Blick*[EXP] (2x, SG 17), *Falsches Leben*, *Flammenkugel* (SG 17)
1. — *Magierrüstung*, *Schlechtes Omen*[EXP] (2x), *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten*, *Funken*[EXP], *Magie entdecken*, *Tanzende Lichter*
Patron Elemente

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 12
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 14
Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Wachsamkeit, Zauberfokus (Hervorrufung), Zusätzliche Hexerei[EXP]
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Fliegen +17, Magischen Gegenstand benutzen +10, Motiv erkennen +2, Schwimmen +3, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +2, Wissen (Arkanes, Natur) +13, Zauberkunde +13
Sprachen Abyssisch, Elfisch, Gemeinsprache, Ignal, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Hexenvertrauter (Grünstachelskorpion)
Kampfausrüstung *Brandpfeile*[EXP] (3), *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (30 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 448 GM

ERNEUERER

Die meisten Angehörigen der Geißel der Natur konzentrieren ihre Bemühungen auf die Zerstörung der Zivilisation. Ein paar befassen sich aber lieber mit dem Wiederaufbau der natürlichen Umgebung nach dem Fall der Zivilisation. Der Erneuerer ist der einflussreichste Anhänger dieses Ansatzes.

ERNEUERER **HG 7**

EP 3.200
Menschlicher Schamane[ABR VI] 8
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 GE, +3 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 84 (8W8+45)
REF +4, **WIL** +12, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m; Fliegen 18 m (gut)
Nahkampf Sichel +5/+0 (1W6–1)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 3/Tag (SG 16, 4W6), Schamanenhexereien (Freund der Tiere [9 m], Schutzzeichen[EXP], Sprechgesang, Unglück[EXP]), Zeitweilige Schamanenhexerei (Lebensblick)
Vorbereitete Schamanenzauber (ZS 8; Konzentration +13)
4. — *Blitzkugeln*[EXP] (SG 19), *Verbündeten der Natur herbeizaubern IV* (2); *Genesung*[T] oder *Hain der Erholung*[T, EXP]
3. — *Brennende Verstrickung*[*] (SG 18), *Fliegen*, *Krankheit kurieren*, *Monster herbeizaubern III*; *Gift neutralisieren*[T] oder *Mit Pflanzen sprechen*[T]
2. — *Falsches Leben*, *Lebensbund*[ABR VI], *Rindenhaut*, *Waffe des Glaubens*; *Rindenhaut*[T] oder *Teilweise Genesung*[T]
1. — *Brennende Hände* (SG 16), *Furcht bannen*, *Gute Beeren*, *Person bezaubern* (SG 16), *Schild des Glaubens*, *Verstricken* (SG 16); *Tier bezaubern*[T] (SG 16) oder *Untote entdecken*[T]
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*
T Totemmagiezauber; **Totem** Natur; **Zeitweiliges Totem** Leben

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Erneuerer wählt normalerweise Leben als sein Zeitweiliges Totem. Rechnet er mit einem Kampf, wirkt er auf sich *Falsches Leben* und *Rindenhaut*. Dann wirkt er auf sich und alle Verbündeten *Lebensbund* und seine Schamanenhexerei Schutzzeichen (bevorzugt auf einen Wächter). Schließlich wirkt er auf sich *Fliegen*.
Im Kampf Sollte der Erneuerer alleine angetroffen werden, konzentriert er sich auf behindernde Flächeneffekt wie z.B. *Brennende Verstrickung*. Hat er Verbündete dabei, nutzt er seine Herbeizauberungen und bemüht sich, seine besten Verbündeten kampffähig zu halten – er nutzt dann sein Talent Flexible Hexerei, um von Lebensblick zu Geteiltes Leid zu wechseln. Sollten seine Verbündeten gegen die Gegner nichts ausrichten können, verschwendet er keine Energie darauf, sie zu retten, sondern setzt stattdessen seine Offensivfähigkeiten ein.
Grundspielwerte Ohne *Falsches Leben*, *Fliegen* und *Rindenhaut* verfügt der Erneuerer über folgende Spielwerte: **RK** 16, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 15; **TP** 69; **Bewegungsrate** Keine Bewegungsrate für Fliegen; **Fertigkeiten** Fliegen +5.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 14
GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 16
Talente Abhärtung, Flexible Hexerei[ABR VI], Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Beschwörungsmagie), Zusätzliche Hexerei[EXP]
Fertigkeiten Diplomatie +11, Fliegen +13, Mit Tieren umgehen +13, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +13, Wissen (Natur) +11, Zauberkunde +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Geist der Natur, Regensturmwolke, Totemtier (Falke)
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*, *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (26 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1*, *Resistenzumhang +1*, Sichel, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, 4 GM

Der Erneuerer dient der Geißel der Natur als Rekrutierungsoffizier. Er weiß, dass seine eher normale Philosophie jenen beim Übergang hilft, welche das zivilisierte Leben hinter sich lassen, als die auf Zerstörung ausgerichteten Philosophien vieler anderer Organisationsmitglieder. Er schickt potentielle neue Rekruten für einen Monat in die Wildnis, um sich dort durchzuschlagen, ehe er sie als neue Mitglieder in Erwägung zieht. Doch auch danach sieht er sich verantwortlich für ihr Wachstum und stellt sie vor grausige Herausforderungen, um sie stärker zu machen. Er glaubt, dass es ebenso wichtig sei zu wissen, wann man rennen muss, wie zu wissen, wann es zu kämpfen gilt. Um die Überlebensinstinkte seiner Rekruten zu prüfen, stellt er sie zuweilen sogar vor selbstmörderisch gefährliche Aufgaben.

SPURENLESER

Spurenleser spezialisieren sich auf die Jagd auf intelligente Beute.

SPURENLESER **HG 6**

EP 2.400
Elfischer Jäger[ABR VI] 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 17 (+4 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 56 (7W8+21)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Elfisches Krummschwert [Meisterarbeit] +7 (1W10+1/18–20)
Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +11 (2W6+2/19–20×3)
Bekannte Jägerzauber (ZS 7; Konzentration +8)
3. (1/Tag) — *Starker Kiefer*[EXP], *Mächtiger Segen des Chamäleons*[ABR VI], *Verbündeten der Natur herbeizaubern III*
2. (3/Tag) — *Auge des Jägers*[EXP], *Rindenhaut*, *Steinschlag*[EXP], *Verbündeten der Natur herbeizaubern II*, *Vielseitige Waffe*[EXP]
1. (5/Tag) — *Abdrücke lesen*[EXP] (2x), *Aspekt des Adlers*[EXP], *Durchschlagende Geschosse*[EXP], *Energien widerstehen*, *Unermüdliche Verfolgung*[EXP]
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 11), *Licht*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Richtung wissen*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Spurenleser wirkt auf sich *Aspekt des Adlers*, *Durchschlagende Geschosse* und *Rindenhaut* und auf seinen Tiger *Starker Kiefer.*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 8
GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 20
Talente Abhärtung, Ausguck[EXP], Kernschuss, Koordinierter Schuss[ABR VI], Präzisionsschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit
Fertigkeiten Akrobatik +10, Entfesselungskunst +10, Heimlichkeit +18, Mit Tieren umgehen +9, Reiten +13, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Jägertaktiken, Naturausbildung, Spuren lesen +3, Tieraspekt (7 Minuten/Tag), Tierempathie +6, Tiergefährte (Tiger), Unterholz durchqueren, Verbesserte Empathische Verbindung
Kampfausrüstung *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (20 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Elfenumhang*, Elfisches Krummschwert [Meisterarbeit], Kettenhemd [Meisterarbeit], *Kompositlangbogen +1* (+1 ST), 30 GM

TIGER **HG —**

N Großes Tier
INI +7; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, -1 Größe, +7 Natürlich, +2 Rüstung)
TP 45 (6W8+18)
REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +4 Moralbonus gegen Verzauberung
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Biss +10 (3W6+7 plus Ergreifen), 2 Klauen +11 (3W6+7 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m
Besondere Angriffe Anspringen, Klauen (2 Klauen +11, 3W6+7 plus Ergreifen)

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 2, **WE** 15, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +12 (Ringkampf +16); **KMV** 25 (29 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Ausguck[EXP], Koordinierter Schuss[ABR VI], Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue), Waffenfokus (Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +9 (Springen +13), Heimlichkeit +3, Schwimmen +11, Wahrnehmung +6
Besondere Eigenschaften Tieraspekt, Treue, Tricks (Angreifen [jeden], Bei Fuß gehen, Bleiben, Kommen, Suchen, Spuren lesen, Überraschende Bewegung[EXP], Verteidigen, Zurückziehen), Unterholz durchqueren
Ausrüstung Lederharnisch

Zornbote

Der Plagenrufer versetzte einen sterbenden Naturgeist in ein Pilzfeld, um diesen Pilzlesnik zum Leben zu erwecken.

ZORNBOTE **HG 8**

EP 4.800

Pilzlesnik[MHB III]-Skalde[ABR VI] 7

NB Kleine Pflanze (Gestaltwandler, Lesnik)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +1 Größe, +7 Rüstung, –1 Kampfrausch)

TP 110 (9W8+70); Schnelle Heilung 2

REF +6, **WIL** +8, **ZÄH** +15; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachenabhängige Effekte, –1 gegen Kampfrausch oder Wuteffekte

Immunitäten wie Pflanzen, Elektrizität, Schall;
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung, Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m (13,50 m in Rüstung)

Nahkampf Biss +14 (2W6+7), 2 Klauen +14 (1W3+7)

Fernkampf Pilzsporen +10 (1 plus Sporen)

Besondere Angriffe Berserkerlied 17 Runden/Tag (Lied der Stärke, Lied des Kampfrausches, Marschlied), Kampfrauschkräfte (Atavismustotem*, Schwächeres Atavismustotem*), Sporen, Zauberwissen 1/Tag

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 4; Konzentration +8)
Immer — *Spurloses Gehen*

Bekannte Skaldenzauber (ZS 7; Konzentration +11)
3. (2/Tag) — *Feste Hoffnung*, *Hast*
2. (4/Tag) — *Beherzte Inspiration*[EXP] (SG 16), *Glitzerstaub* (SG 16), *Heldenmut*, *Mittelschwere Wunden heilen*
1. (5/Tag) — *Furcht bannen*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 15), *Rascher Rückzug*, *Rettender Ausklang*[EXP], *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Instrument herbeizaubern*, *Magierhand*, *Richtung wissen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Zornbote wirkt *Feste Hoffnung* und *Rascher Rückzug*.

Im Kampf Der Zornbote wirkt *Hast*, nutzt Berserkerlied, um bei seinen Verbündeten atavistischen Zorn zu wecken, und geht dann in den Nahkampf. Er wirkt *Beherzte Inspiration* und *Rettender Ausklang*, sollten seine Verbündeten Hilfe benötigen.

Grundspielwerte Ohne Lied des Kampfrausches und die Effekte von *Feste Hoffnung* und *Rascher Rückzug* verfügt der Zornbote über folgende Spielwerte: **RK** 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +1 Größe, +7 Rüstung); **TP** 101 (8W8+61); Keine Schnelle Heilung; **REF** +4, **WIL** +8, **ZÄH** +12; **Bewegungsrate** 4,50 m; **Nahkampf** Biss +11 (1W8+4), 2 Klauen +11 (1W3+4); **ST** 18, **KO** 20; **KMB** +9; **Fertigkeiten** Akrobatik +5 (Springen +1), alle anderen Fertigkeiten 2 niedriger.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 22, **IN** 9, **WE** 12, **CH** 18

GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 21

Talente Abhärtung, Berserkerheilung[ABR VI], Blind kämpfen, Schriftrolle anfertigen, Verbesserter Natürlicher Angriff (Biss), Zorn der Natur*

Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +11), Auftreten (Redekunst) +12, Auftreten (Schlaginstrumente) +19, Heimlichkeit +9 (in Sümpfen und Unterirdisch +13), Überlebenskunst +4 (in Sümpfen und Unterirdisch +8), Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit und Überlebenskunst in Sümpfen und Unterirdisch +4

Sprachen Druidisch, Sylvanisch; Pflanzensprache (Pilze)

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +3, Gelehrter 1/Tag, Gestalt wechseln (Kleiner Pilz; *Baum*), Grüne Explosion, Kampfrauschkräfte, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schlaginstrumente)

Ausrüstung *Fungusschuhe**, *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Schwarze Drachenhautbrustplatte +1*, Trommeln [Meisterarbeit]

Der Plagenrufer erschuf den Zornboten vor mehreren Jahren, indem er einem Pilzlesnik Emotionen verlieh. Er hatte ihn in einem Hain entdeckt, der von den Abfällen naher Ortschaften vergiftet worden war und verlieh ihm einen neuen Körper, wofür er ihm aber auch einen Splitter des eigenen Geistes spenden musste. Durch dieses Opfer entstand zwischen dem Druiden und dem Lesnik eine Verbindung und erfüllte letzteren mit derselben Wut auf die Zivilisation, welche auch so heftig im Herzen des Druiden brennt.

Umarmung des Sumpfes

Diese Nixe hält sich von Natur aus den meisten anderen Wesen für überlegen und erfreut sich daran, alle zu quälen, die es wagen, ihrem Sumpf zu nahe zu kommen.

Umarmung des Sumpfes **HG 10**

EP 9.600

Sumpfnixen[MHB III]-Hexenmeisterin 8

NB Kleines Feenwesen (Aquatisch)

INI +10; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 17 (+6 GE, +1 Größe, +2 Natürlich, +4 Rüstung)

TP 136 (10W6+101)

REF +12, **WIL** +15, **ZÄH** +10

SR 5/Kaltes Eisen; **ZR** 12

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +12 (1W3–1/19–20)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +16)

3/Tag — *Person bezaubern* (SG 22)

1/Tag — *Wasser atmen*

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +18)

13/Tag — Berührung des Lachens

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 8; Konzentration +18)

4. (5/Tag) — *Verwirrung* (SG 27)

3. (7/Tag) — *Einflüsterung* (SG 26), *Heldenmut*, *Tiefschlaf* (SG 26)

2. (9/Tag) — *Falsches Leben*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 25), *Glitzerstaub* (SG 22), *Sengender Strahl*

1. (9/Tag) — *Magierrüstung*, *Magisches Geschoß*, *Schmieren*, *Sprühende Farben* (SG 21), *Verstricken* (SG 21), *Wasserstoß*[EXP]

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Botschaft*, *Erschöpfende Berührung* (SG 20), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 20), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Säurespritzer*

Blutlinie Feenblutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Nixe wirkt *Falsches Leben* und *Magierrüstung*.

Im Kampf Die Sumpfnixe nutzt ihre Zauber, um Gegner zu beirren, sie beginnt mit *Verwirrung*. Wer dem widersteht, auf den wirkt sie wiederholt *Fürchterlicher Lachanfall.*

Grundspielwerte Ohne *Falsches Leben* und *Magierrüstung* verfügt die Nixe über folgende Spielwerte: **RK** 19, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 13; **TP** 123 (10W6+88).

SPIELWERTE

ST 9, **GE** 22, **KO** 24, **IN** 16, **WE** 20, **CH** 30

GAB +5; **KMB** +10; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Flinke Manöver, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +6), Auftreten (Gesang) +14, Bluffen +23, Diplomatie +23, Einschüchtern +14, Entfesselungskunst +11, Handwerk (Knochen) +12, Heimlichkeit +15, Magischen Gegenstand benutzen +16, Mit Tieren umgehen +11, Motiv erkennen +9, Schwimmen +12, Wahrnehmung +18, Wissen (Natur) +16

Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

Besondere Eigenschaften Amphibie, Betörender Gesang, Gestalt wechseln (Aquatischer Humanoider oder aquatisches Tier, Größenkategorie Klein oder Mittelgroß; *Gestaltwandel*), Minderer Wunsch, Tierempathie +17, Unterholz durchqueren

Kampfausrüstung *Trank: Hauch der See*[EXP], *Trank: Leichte Wunden heilen* (4x); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Gürtel der Mächtigen Konstitution +2*, *Halskette des Geraubten Atems*[*] (2 Mindere Seelenknochen und 1 Seelenknochen), *Resistenzumhang +1*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, Werkzeuge zum Bearbeiten von Knochen [Meisterarbeit], 36 GM

Die Nixe, die sich selbst „Umarmung des Sumpfes“ nennt, ist erst vor kurzem der Geißel der Natur beigetreten. Dabei sieht sie sich nicht als langfristiges Mitglied, sondern will die Organisation nur so lange manipulieren, wie es ihr Nutzen bringt. Sie ist aber begabt darin, Empathie und Freundschaft vorzutäuschen, um ihre Ziele voranzutreiben.

Die Beziehung zwischen Umarmung des Sumpfes und dem Plagenrufer ist freundschaftlich, da sie klargestellt hat, kein Interesse an Führungsverantwortung zu haben. Sie ist gut darin, ihm Pläne vorzuschlagen und ihn zugleich davon zu überzeugen, dass es eigentlich seine eigenen Ideen sind. Ihre Loyalitäten sind sprunghaft, ihr Hass und ihre Verachtung sind es dagegen nicht. Wer sich mit ihr anlegt, spürt all ihren Zorn und ihre Rachsucht.

In ihren Augen gibt es für ihre Feinde nur ein Schicksal: Sie werden von ihr persönlich ertränkt. Sie entnimmt jedem, den sie ertränkt, einen Knochen, an dem sie dann Schnitzarbeiten vornimmt und ihn als Erinnerung ihrer Halskette hinzufügt.

Plagenrufer

Der Anführer der Geißel der Natur lässt sich nur selten dazu herab, menschliche Gestalt anzunehmen. Er erscheint lieber als gewaltiges Flusspferd mit glühenden, bernsteinfarbenen Augen.

PLAGENRUFER **HG 10**

EP 9.600
Menschlicher Druide (Fäulnisdruide[EXP]) 11
NB Riesiger Humanoider (Mensch)
INI –2; **Sinne** Wahrnehmung +18
Aura Miasma (SG 19), Zerstörung (9 m, +5, 11 Runden/Tag)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 24 (+1 Ablenkung, –2 GE, –2 Größe, +10 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 119 (11W8+66)
REF +4, **WIL** +12, **ZÄH** +12
SR 10/Adamant (110 Punkte)

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung); *Luftweg*
Nahkampf Biss +16 (8W8+12 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 4,50 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Trampeln (2W6+10, SG 22), Zerstörerischer Schlag (+5, 7/Tag)
Vorbereitete Druidenzauber (ZS 11; Konzentration +15)
6. — *Leid*[D] (SG 20), *Scirocco*[EXP] (SG 20)
5. — *Brüllen*[D], *Insektenplage*, *Steinhaut*
4. — *Kritische Wunden verursachen*[D] (SG 18), *Luftweg*, *Mondsucht*[EXP] (SG 18), *Starker Kiefer*[EXP] (2)
3. — *Blitze herbeirufen* (SG 17), *Mächtige Magische Fänge*, *Mächtiges Donnerndes Aufstampfen*[ABR VI], *Tageslicht*, *Übelkeiterregende Fährte*[ABR VI] (SG 17), *Wut*[D]
2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Energien widerstehen*, *In Tiergestalt sprechen*[ABR VI], *Rindenhaut* (2x), *Zerbersten*[D] (SG 16)
1. — *Federleicht*[EXP] (SG 15), *Feenfeuer*, *Lange Schritte*, *Shillelagh* (SG 15), *Spurloses Gehen*, *Zielsicherer Schlag*[D]
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 14), *Funken*[EXP] (SG 14), *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domäne** Zerstörung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Plagenrufer hat an einem vorherigen Tag *Zauberstecken* (*Heilung*) genutzt. Er hat die Gestalt eines Flusspferdkolosses angenommen. Sollte er mit einem Kampf rechnen, wird er *Ausdauer des Ochsen*, *In Tiergestalt sprechen*, *Lange Schritte*, *Luftweg*, *Mächtige Magische Fänge*, *Rindenhaut*, *Starker Kiefer* und *Steinhaut*.
Grundspielwerte Ohne die aufgeführten Zauber verfügt der Plagenrufer über folgende Spielwerte: **RK** 20, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 20; **TP** 97; **ZÄH** +10; **SR** Keine; **Bewegungsrate** 6 m; Kein *Luftweg*; **Nahkampf** Biss +14 (4W8+10 plus Ergreifen); **KO** 14; **Sprachen** Kein *In Tiergestalt sprechen*.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 6, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 12
GAB +8; **KMB** +17 (Ringkampf +21); **KMV** 26 (30 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, In Tiergestalt zaubern, Konzentrierter Schlag, Konzentrierter Zorn[EXP], Waffenfokus (Biss)
Fertigkeiten Einschüchtern +12, Mit Tieren umgehen +10, Überlebenskunst +20, Wahrnehmung +18, Wissen (Natur) +9
Sprachen Druidisch, Gemeinsprache; *In Tiergestalt sprechen*
Besondere Eigenschaften Bund mit der Natur (Domäne der Zerstörung), Naturgespür, Tiergestalt 4/Tag, Ungezieferempathie, Unterholz durchqueren
Ausrüstung Diamantstaub (Wert 500 GM; für *Steinhaut*), *Gürtel der Riesenstärke +2*, Kampfstab, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, *Schwarzer Drachenhaut-Brustplattenharnisch +1*, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*, 150 GM

Der Plagenrufer hält die Zerstörung der Zivilisation für seine heilige Pflicht. Er verbringt die meiste Zeit in der Gestalt eines Flusspferdkolosses und hat sich sogar eine wertvolle Rüstung hierzu anfertigen lassen. Er bevorzugt das Flusspferd aufgrund seiner Größe, seines berüchtigten Temperaments und seines verheerenden Bisses – einen Gegner mit einem einzigen Schlag töten zu können, ist schließlich fluchterweckender als eine Reihe von Angriffen. Er führt durch Taten und überlässt die großen Reden seinen Untergebenen, kann aber auch kommunizieren, wo es nötig ist. Der Plagenrufer hat Jahre damit verbracht, sich okkulte Rituale anzueignen. Das allererste, welches er einst erlernt hat, ermöglichte ihm, den Zornboten zu erschaffen, welcher ihm seitdem treu dient.

Begegnungen

Die SC könnten auf die Geißel der Natur in der Wildnis oder nahe einer Ortschaft stoßen, die ihren Zorn erweckt hat.

Angriff aus dem Hinterhalt (HG 8)

Wer die Geißel der Natur sucht, den findet sie meist zuerst.

DEINONYCHUS HG 3
EP 800
TP 34 (*MHB*, S.56)

MENSCHENJÄGER HG 5
EP 1.600
TP 55 (siehe Seite 106)

SPURENLESER UND TIGER HG 6
EP 2.400
TP 56 und 45 (siehe Seite 109)

Erneuerung durch Zerstörung (HG 12)

Eine Gruppe könnte Mitglieder mit einiger Überzeugungskraft umfassen:

ERNEUERER HG 7
EP 3.200
TP 84 (siehe Seite 108)

STEPPENBRÄNDE (3) HG 4
EP je 1.200
TP je 41 (siehe Seite 107)

UMARMUNG DES SUMPFES HG 10
EP 9.600
TP 136 (siehe Seite 111)

WILDE WÜTER (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 93 (siehe Seite 106)

Zorn der Pflanzen (HG 12)

Der Zornbote ist nicht die einzige Pflanzenkreatur, welche der Plagenrufer mit Zorn erfüllt hat – er konnte auch ein paar Baumhirten „bekehren“.

BAUMHIRTEN (3) HG 8
EP je 4.800
NB Riesige Pflanze (*MHB*, S. 28)
TP je 114
Talente Ersetze Verbessertes Gegenstand zersch mettern mit Zorn der Natur*.

ZORNBOTE HG 8
EP 4.800
TP 110 (siehe Seite 110)

Rache der Natur (HG 13)

Der Plagenrufer sieht sich über die meisten Dinge erhaben und beteiligt sich nur an den wirklich wichtigsten Aufgaben. Sollten die SC sich als zu große Störenfriede erweisen, so könnte er aber persönlich die Jagd auf sie eröffnen.

PLAGENRUFER HG 10
EP 9.600
TP 119 (siehe Seite 112)

RIESENTARANTELN (2) HG 8
EP je 4.800
TP je 115 (*MHB II,* S. 239)

UMARMUNG DES SUMPFES HG 10
EP 9.600
TP 136 (siehe Seite 111)

Grausame Musketiere

„Dieses Schriftstück in meinen Händen ist ein offizielles Dekret seiner Majestät, des Königs. Es nimmt mir meinen Rang und befiehlt die Auflösung der Musketiere der Königin. Es gibt nichts, was ich lieber täte, als mich zu widersetzen, den Palast zu stürmen, unsere Königin zu befreien und ihren guten Namen wiederherzustellen. Doch dazu ist die Zeit nicht reif. Stattdessen werden wir uns auflösen – und in den Hügeln und auf dem Land untertauchen. Was wir aber nicht lösen, ist unser Eid gegenüber der Königin. Wir werden in den Schatten und außerhalb der Augen des verräterischen Wesirs arbeiten und abwarten, bis der Moment kommt, um zuzuschlagen und seinen Einfluss auf den Geist des Königs zu unterbinden. Meine Brüder und Schwestern, ich beauftrage euch, euch bereitzumachen. Geht unter die Abenteurer, die Gesetzlosen und, wenn es sich muss, selbst unter die Banditen. Sammelt Gelder und Ressourcen, findet Rekruten, schärft euer Können, denn eines Tages werde ich euch hier wieder unter dem Banner der Königin zusammenrufen, um das Königreich vor seinen Feinden im Inneren zu retten. Bis zu diesem Tag habt ihr eure Befehle!“

— Aus der letzten offiziellen Ansprache des Fürstmarschalls

Die Musketiere der Königin haben schon bessere Tage gesehen – viel Bessere. Offiziell gibt es sie nicht länger. Sie wurden auf Anweisung des Königs hin aufgelöst und werden nun von seinen Beauftragten gejagt, so dass sie in kleinen Gemeinschaften am Rand des vereinten Königreiches und jenseits seiner Grenzen überleben und auf den Ruf des Fürstmarschalls warten.

Die Musketiere der Königin wurden vor sieben Generationen als persönliche Garde des Adelshauses der gegenwärtigen Königin gegründet. Die Geschichtsaufzeichnungen verwischen und verhüllen die unschönen Ursprünge der Organisation: Die Musketiere der Königin waren zu Beginn eine grausame und opportunistische Söldnerkompanie und Piratentruppe, welche das südliche Königreich beinahe in Schutt und Asche gelegt hätten, nachdem sie die Geheimnisse des Schwarzpulvers erlangt hatten. Die Ahnen der Königin konnten sie aber besiegen – doch statt sie zu vernichten, zwang die damalige Herrscherin sie in ihre Dienste und machte sie zu einer Elitetruppe, welche nur ihr und ihren Nachkommen zu Gehorsam verpflichtet war. Jahrhundertelang dienten sie loyal, setzten die Gerechtigkeit der Königin durch, schützten ihre Nachkommen und sorgten in ihrem Namen für Ordnung.

Die Familie der Königin bestimmte strenge Auswahlkriterien und erstellte rigorose Trainingsprogramme, um die Musketiere der Königin zur besten kämpfenden Truppe des Landes zu machen. Im Gegenzug belohnte die Königin ihre Getreuen mit Schätzen, Ansehen und sogar niederen Adelstiteln, um dafür zu sorgen, dass sie ihrem Adelshaus ergeben und unbestechlich blieben. Während der turbulenten Zeit der Gründung des vereinten Königreichs dienten die Musketiere der Königin weiterhin als ihre Vorhut. Dies brachte ihnen den Zorn der Feinde des Reiches und den Neid der Königlichen Garde ein, während sie zu den bombastischen Helden des gemeinen Volkes wurden. Barden sagen Loblieder auf ihre Taten und junge Männer und Frauen strömten in der Hoffnung zu den Bannern der Musketiere, bei ihnen Aufnahme zu finden.

Doch nun werden andere Lieder gesungen. Die Musketiere der Königin heißen dieser Tage nur noch „die Grausamen Musketiere“. Die Geschichten erzählen von waghalsigen Banditen und opportunistischen Abenteurern. Manche bewundern zwar noch immer die Taten der Musketiere und hoffen, bei ihnen aufgenommen zu werden, allerdings handelt es sich bei diesen Rekruten meist um Gesetzlose ohne Moral, Verräter an der Krone oder Feinde des Wesirs. Für die meisten sind die Musketiere nur Abtrünnige, welche den Zerfall des vereinten Königreiches vorantreiben wollen. Die Feinde des Reiches höhnen, dass diese Organisation, welche einst das stolze Symbol der Tugend der Herrscher und ihrer Fürsorge für ihre Untertanen gewesen war, nun eben jenes Volk ausnimmt, das sie einst beschützt hat.

In der Theorie wartet jede der Splittergruppen der Musketiere auf den Befehl des Fürstmarschalls zum Losschlagen, doch in der Praxis verfolgt jede Gruppe eigene Ziele und Motive. Viele haben trotz der Jahre des Wartens die ursprüngliche Mission nicht vergessen, während andere jedoch nur noch Disziplin und Ordnung vortäuschen, um nach persönlicher Macht und Reichtum zu streben. Die uralten Traditionen und einst berühmte Disziplin der Musketiere lösen sich als Folge der Notwendigkeiten ihrer unsteten Existenz nach und nach auf. Viele der neuen Rekruten bringen Können und Entschlossenheit mit, doch insgesamt betrachtet fehlt es ihnen an jenem Zusammenhalt, welcher die Musketiere einst ausgezeichnet hat. Manche mögen immer noch die graue Uniform der Musketiere der Königin tragen, doch viele Splittergruppen haben sich inzwischen für weniger auffällige und nützlichere Kleidung entschieden. Bereits jetzt ist unklar, wie viele überhaupt dem Ruf des Fürstmarschalls folgen würden, sollte dieser jemals ergehen – und mit jedem Jahr, das verstreicht, wird es nur schwieriger, die Organisation wieder zu vereinen.

Die einzelnen Gruppen zählen im Schnitt zwölf bis zwanzig Mitglieder, die größte hat maximal 60 Angehörige – wobei derart große Gruppen sich meist in Söldnertruppen aufteilen, die außerhalb des vereinten Königreichs nach Arbeit suchen. Eine der größten Gruppen wird in den zerstrittenen Ländern weit im Westen vom Fürstmarschall selbst angeführt, welcher mit seiner neuen Verbündeten reitet, der halb-elfischen Baronin eines dieser Länder. Die beiden hoffen, die meisten, wenn nicht sogar alle dieser Länder zu einen und dann eine Armee auszuheben, um sich dem König und dem Wesir zu stellen und die Königin zu befreien. Der Fürstmarschall plant, dann endlich den Ruf ergehen lassen zu können und die Musketiere als Teil dieser neuen Armee unter seinem Banner zusammenzuziehen.

Abenteueraufhänger

Ein paar Splittergruppen verbergen sich im Herzen des vereinten Königreichs, wo sie als Leibwächter für mächtige Händler oder finstere Charaktere dienen, doch die meisten sind eher im Grenzgebiet oder auch außerhalb des Reiches unterwegs. Die folgenden Szenarien zeigen auf, wie die SC einer Gruppe von Musketieren begegnen könnten:

Angebot zum Überlaufen: Während die SC einen Auftrag des Königs ausführen, wird ihnen von einer Gruppe graugekleideter Briganten aufgelauert, welche ihnen die Wahl lassen, sich vom König abzuwenden und den Musketieren beizutreten oder im Kugelhagel zu sterben.

Bombastische Rivalen: Während die SC einen jungen Grünen Drachen jagen, welcher Barken mit in den Minen des Hochlandes gewonnenem Erz auf dem Fluss plündert, betritt eine Gruppe mit Feuerwaffen ausgestatteter Rivalen das Feld. Diese sind ebenfalls hinter der Belohnung für das Töten des Drachen her – und seinem Hort aus geraubtem Erz. Möglicherweise ist die Konkurrenz zu einer Zusammenarbeit bereit, allerdings scheint auf der Hand zu liegen, dass sie die SC zu verraten plant.

Gerechtigkeit des Nordens: Grau gekleidete und mit Feuerwaffen ausgestattete Banditen suchen die Straßen des Nordens heim. Der örtliche Vogt hat ein Kopfgeld von 30 GM auf jeden dieser Räuber ausgelobt, zudem kann man gefundenes Raubgut behalten. Die Spur führt allerdings nicht zu einem chaotischen Haufen, wie der Vogt die Bande den SC beschrieben hat, sondern zu einer disziplinierten und durchorganisierten Truppe, welche möglicherweise sogar für ein feindliches Nachbarreich arbeitet!

Schutzgelderpressung: Eine kleine Gruppe lokaler Geschäftsleute in einer freien Stadt beschwert sich über eine neue Diebesbande, die Schutzgelder erpresst. Wer sich weigert zu zahlen, dessen Geschäft wird zusammengeschossen und in einem Fall wurde gar ein ganzes Lagerhaus mit Sprengstoff in die Luft gejagt.

Neue Regeln

Die Waffenkammern der Musketiere wurden zwar beschlagnahmt und ihre magischen Werkstätten zerstört, doch die ursprünglichen Mitglieder kennen immer noch ihre Talente und verfügen über manche besonderen und magischen Gegenstände. Feuerwaffen und die dazugehörigen Regeln finden sich in den *Ausbauregeln II: Kampf* und dem *Ausrüstungskompendium.*

Talente

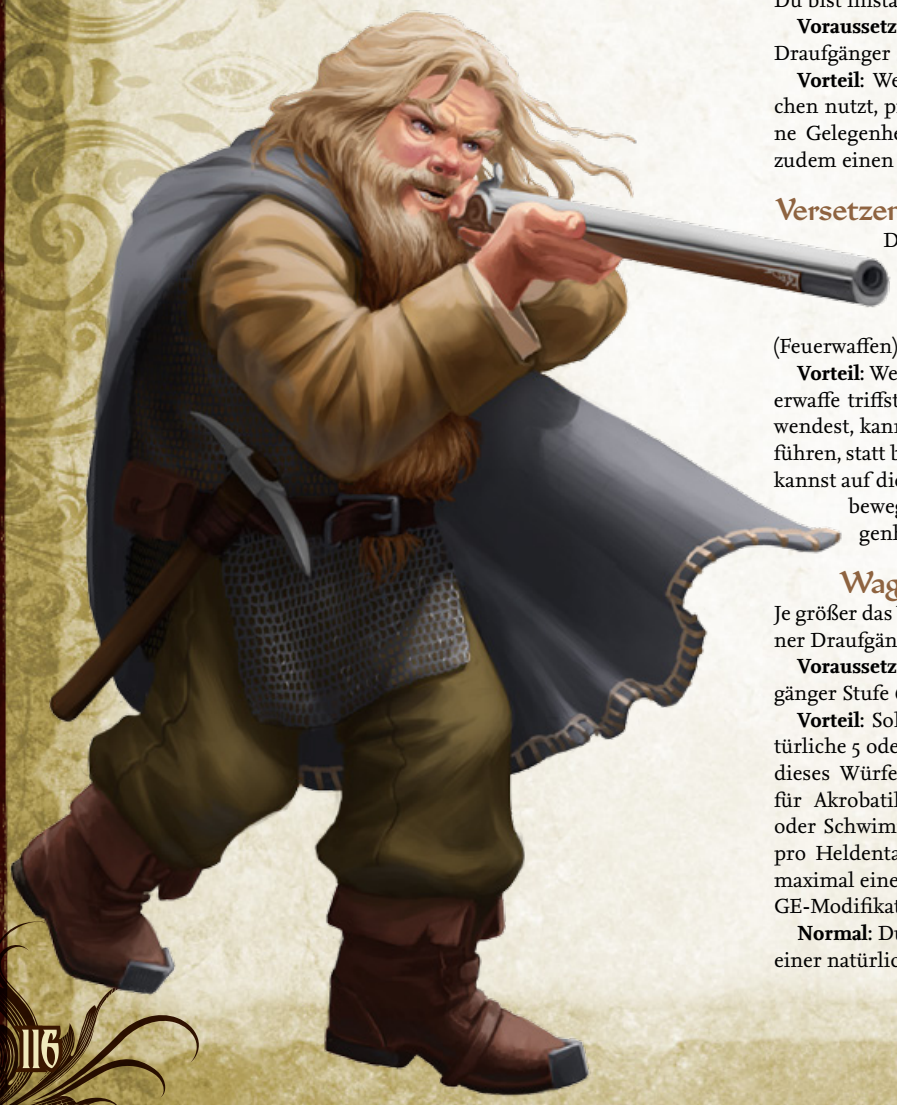
Seit Jahrhunderten üben die Musketiere sich in den folgenden Talenten, die sie manchmal an neue Rekruten weitergeben.

Ausweichschritt des Musketiers [Elan, Kampf]

Du weichst Fernkampfangriffen besser aus als die meisten anderen.

Voraussetzungen: Schütze Stufe 3, Schützentrick Geschoss ausweichen, Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)[ABR II]

Vorteil: Wenn du den Schützentrick Geschoss ausweichen nutzt, um dich zu bewegen, provoziert diese Bewegung keine Gelegenheitsangriffe und erhältst du einen Ausweichbonus von +4 auf deine Rüstungsklasse.



Feuerschutz mit Feuerwaffen [Gemeinschaft, Kampf]

Du lenkst den Gegner mit Fernkampfangriffen ab, um Verbündete zu schützen.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)[ABR II], Waffenfokus (eine Feuerwaffe)

Vorteil: Wenn du einen Gegner mit einer Feuerwaffe triffst, für welche du das Talent Waffenfokus besitzt, so erleidet diese Kreatur für 1 Runde einen Malus von -2 auf Angriffswürfe gegen andere Verbündete, die ebenfalls über dieses Talent verfügen; bei Gelegenheitsangriffen steigt dieser Malus auf -4. Der Malus ist nicht mit sich selbst kumulativ. Sollten du und ein Verbündeter, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, allerdings den selben Gegner angreifen, so könnt ihr einander Feuerschutz verleihen (da dein eigener Angriff keinen Malus auf Angriffe gegen dich selbst erzeugt, wohl aber der deines Verbündeten).

Schützenlinie [Gemeinschaft, Kampf]

Während du nachlädst, achten deine Kameraden auf dich.

Voraussetzungen: Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)[ABR II]

Vorteil: Während du dich angrenzend zu einem Verbündeten befindest, der ebenfalls über dieses Talent verfügt, provozierst du durch das Laden einer Feuerwaffe keine Gelegenheitsangriffe.

Seitwärtsschritt des Musketiers [Elan, Kampf]

Du bist imstande dazu, Angriffen elegant auszuweichen.

Voraussetzungen: Draufgängertrick Elanvolles Ausweichen, Draufgänger Stufe 3

Vorteil: Wenn du den Draufgängertrick Elanvolles Ausweichen nutzt, provoziert die dadurch ermöglichte Bewegung keine Gelegenheitsangriffe durch andere Kreaturen. Du erhältst zudem einen Ausweichbonus von +2 auf deine Rüstungsklasse.

Versetzender Kolbenhieb [Kampf, Schneid]

Du kannst einen Gegner mit einer zweihändig geführten Feuerwaffe wegstoßen.

Voraussetzungen: Schütze Stufe 6, Schützentrick Kolbenhieb, Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)[ABR II]

Vorteil: Wenn du einen Gegner mit einer zweihändigen Feuerwaffe triffst, während du den Schützentrick Kolbenhieb verwendest, kannst du ein Kampfmanöver für Versetzen[EXP] durchführen, statt beim Ziel den Zustand Liegend zu verursachen. Du kannst auf diese Weise den Gegner aber nicht näher auf dich zu bewegen. Dieses Kampfmanöver provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Wagemut des Musketiers [Elan, Kampf]

Je größer das Wagnis, umso mächtiger fallen die Ergebnisse deiner Draufgängertricks aus.

Voraussetzungen: GE 15, Draufgängertrick Heldentat, Draufgänger Stufe 6

Vorteil: Sollte das Würfelergebnis deiner Heldentat eine natürliche 5 oder 6 sein, dann kannst du erneut würfeln und auch dieses Würfelergebnis auf den modifizierten Fertigkeitswurf für Akrobatik, Entfesselungskunst, Fliegen, Klettern, Reiten oder Schwimmen addieren. Diese Fähigkeit kann nur ein Mal pro Heldentat genutzt werden und du kannst pro Heldentat maximal eine Anzahl zusätzlicher Würfel entsprechend deinem GE-Modifikator nutzen (Minimum 1).

Normal: Du kannst im Rahmen des Tricks Heldentat nur bei einer natürlichen 6 weitere Würfel verwenden.

Neue Frühe Feuerwaffen

Einhändige Feuerwaffe	Preis	Schaden (K)	Schaden (M)	Kritischer Treffer	Reichweite	Fehlzündung	Kapazität	Gewicht	Schadensart
Dragonerpistole	1.500 GM	1W6	1W8	×3	9 m	1 (1,50 m)	3	5 Pfd.	S und W
Zweihändige Feuerwaffe	**Preis**	**Schaden (K)**	**Schaden (M)**	**Kritischer Treffer**	**Reichweite**	**Fehlzündung**	**Kapazität**	**Gewicht**	**Schadensart**
Dragonermuskete	2.000 GM	1W10	1W12	×3	18 m	1–2 (1,50 m)	3	12 Pfd.	S und W

Ausrüstung

Die Büchsenmacher der Musketiere der Königin arbeiten seit Generationen an neuen Entwürfen für Feuerwaffen und haben dabei einige besondere Stücke entwickelt. Musketiere, die das Glück haben, eine Dragonerpistole oder -muskete ihr Eigen zu nennen, wollen diese nie wieder hergeben. Als der König die Musketiere auflöste, ließ er auch ihre Werkstatt stürmen und zerstören. Entsprechend kennen nun nur noch einige wenige Musketiere die Geheimnisse der Herstellung dieser Gegenstände.

Dragonerkartusche

PREIS 30 GM
ART Munition

Diese Alchemistischen Kartuschen enthalten jeweils drei Kugeln und können mit der Dragonermuskete oder der Dragonerpistole verwendet werden. Sie gestatten dem Benutzer einer solchen Feuerwaffe, bis zu drei Schuss in rascher Folge abzugeben, ohne nachladen zu müssen. Sobald die Kartusche verbraucht ist, erfordert das Nachladen mit einer neuen Dragonerkartusche 1 Volle Aktion. Dieser Zeitraum kann mittels Schnelles Nachladen reduziert werden, aber Fähigkeiten wie z.B. der Schützentrick Schnelle Muskete des Archetypen des Musketenmeisters[ABR II] haben keine Wirkung. Im Gegensatz zu anderen Alchemistischen Kartuschen erhöhen Dragonerkartuschen das Risiko einer Fehlzündung nicht um 1. Dragonerkartuschen können nur zusammen mit Dragonerfeuerwaffen verwendet werden.

Dragonermuskete

PREIS 2.000 GM
ART Frühe Feuerwaffe

Diese langläufige Muskete ist genauer als eine normale Muskete, dafür aber bei einem Kritischen Treffer weniger tödlich. Sie kann nur Dragonerkartuschen oder speziell modifizierte *Magische Kugeln* verschießen.

Dragonerpistole

PREIS 1.500 GM
ART Frühe Feuerwaffe

Wie die Dragonermuskete ist auch diese langläufige Pistole genauer als eine normale Pistole, dafür aber bei einem Kritischen Treffer weniger tödlich. Sie kann nur Dragonerkartuschen oder speziell modifizierte *Magische Kugeln* verschießen.

Magische Gegenstände

Jede der folgenden *Magischen Kugeln* ersetzt die normale Schadensart der sie verschießenden Feuerwaffe mit Energieschaden und einem weiteren Effekt. Die folgenden *Magischen Kugeln* werden zwar als Alchemistische Papierkartuschen präsentiert, es gibt sie aber auch in der Version als Dragonerkartusche. Preis und Kosten einer entsprechenden Dragonerkartusche ist jeweils das Dreifache der aufgeführten Alchemistischen Papierkartuschenversion.

Magische Kugel (Elektrizität)

PREIS 178 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 6 | **GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie

Wird diese *Alchemistische Papierkartusche +1* mit einer Feuerwaffe verschossen, so verändert sie den Schaden zu Elektrizitätsschaden. Wenn das Ziel durch die Kartusche Elektrizitätsschaden erleidet, muss es einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen und misslingt dieser Rettungswurf, dann erleidet es für 1 Runde den Zustand Benommen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 98 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Blitz*

Magische Kugel (Feuer)

PREIS 178 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 6 | **GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie

Wird diese *Alchemistische Papierkartusche +1* mit einer Feuerwaffe verschossen, so verändert sie den Schaden zu Feuerschaden. Erleidet das Ziel durch die Kartusche Feuerschaden, muss es einen Reflexwurf gegen SG 14 ablegen. Misslingt ihm dieser Rettungswurf, dann fängt das Ziel Feuer und erleidet in dieser und den Folgerunden zusätzlich 1W6 Punkte Feuerschaden, bis die Flammen gelöscht werden (siehe *GRW*, S. 444).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 98 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Sengender Strahl*

Magische Kugel (Kälte)

PREIS 178 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 6 | **GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie

Wird diese *Alchemistische Papierkartusche +1* mit einer Feuerwaffe verschossen, so verändert sie den Schaden zu Kälteschaden. Wenn das Ziel durch die Kartusche Kälteschaden erleidet, so muss es einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen Misslingt dieser Rettungswurf, erleide das Ziel für 1W4 Runden den Zustand Wankend.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 98 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Kältekegel*

Magische Kugel (Säure)

PREIS 178 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 6 | **GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie

Wird diese *Alchemistische Papierkartusche +1* mit einer Feuerwaffe verschossen, so verändert sie den Schaden zu Säureschaden. Erleidet das Ziel durch die Kartusche Säureschaden, so erleidet es für die nächsten 2 Runden jeweils weitere 2W4 Punkte Säureschaden, sofern die Säure nicht vorher neutralisiert wird. Dieser Schaden ist nicht mit sich selbst oder dem von *Säurepfeil* kumulativ.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 98 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Säurepfeil*

Rekruten

Seit der offiziellen Auflösung der Musketiere und der folgenden Bildung einzelner Grüppchen fällt es der Organisation schwerer, Neuzugänge zu rekrutieren. Einst strömten fähige Männer und Frauen zu ihren Versammlungssälen und Festungen, doch nun müssen die Musketiere nehmen, wen sie kriegen können.

SELTSAMER BURSCHE **HG 2**

EP 600
Halb-Orkischer Kämpfer 3
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)
INI +1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 33 (3W10+12)
REF +2, **WIL** +2, **ZÄH** +6; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Axtmuskete +6 (1W8+3/×3)
Fernkampf Axtmuskete +5 (1W8/×4)
Besondere Angriffe Schneid (1), Schützentricks (Lauf reinigen)

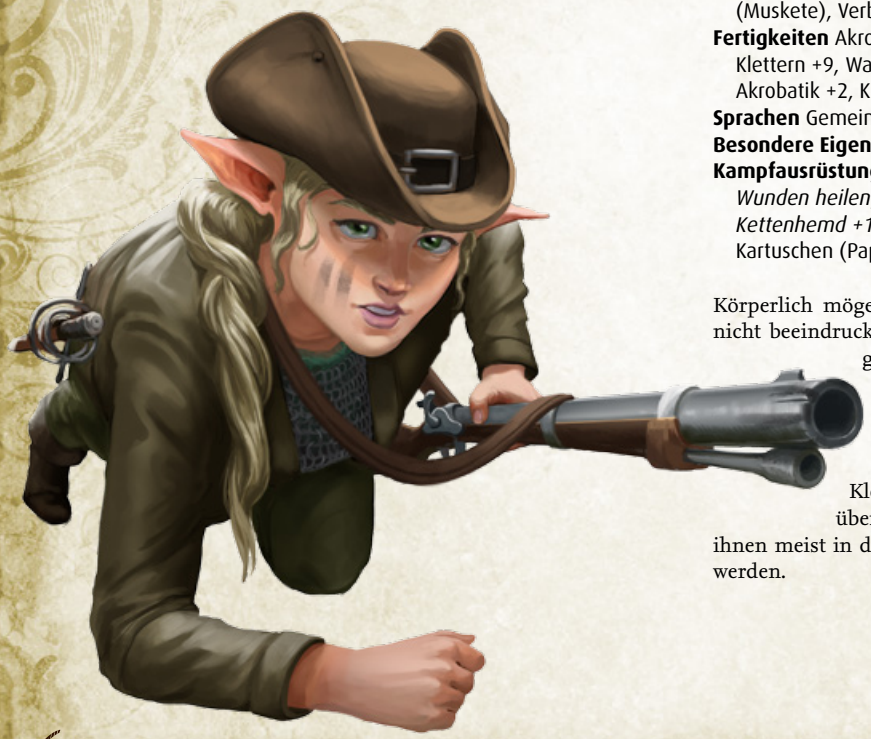
TAKTIK

Im Kampf Der Seltsame Bursche schießt ein oder zwei Mal mit seiner Axtmuskete, ehe er in den Nahkampf eilt.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 16
Talente Amateurschütze[ABR II], Heftiger Angriff, Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)[ABR II], Waffenfokus (Axtmuskete)
Fertigkeiten Einschüchtern +1, Klettern +6, Wahrnehmung +4; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Orkblut, Rüstungstraining 1
Ausrüstung Axtmuskete[ABR II] mit 10 Kugeln, Fellrüstung, Pulverhorn[ABR II] mit 10 Anwendungen Schwarzpulver[ABR II]

Der halb-orkische Seltsame Bursche trägt zerlumpte Ausrüstung und verwendet eine mit einem Axtblatt ausgestattete Muskete. Er mag nicht über den Schwung und Elan anderer Musketiere verfügen, gleicht dies aber mit Zielgenauigkeit und verheerenden Treffern seiner barbarischen Feuerwaffe aus.



KLEINER TEUFELSKERL **HG 4**

EP 1.200
Halbling-Schütze[ABR II] 5
CG Kleiner Humanoider (Halbling)
INI +10; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 Ausweichen, +4 GE, +1 Größe, +5 Rüstung)
TP 42 (5W10+10)
REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +6; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Behände +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Rapier +5 (1W4/18–20)
Fernkampf Muskete +11 (1W10+4/×4)
Besondere Angriffe Schneid (2), Schützentricks (Geschoss ausweichen, Kolbenhieb, Lauf reinigen, Schnell ziehen, Trickschuss, Zielgenauigkeit)

TAKTIK

Im Kampf Der Kleine Teufelskerl zieht es vor, auf Distanz zu bleiben und sich Gegner aus dem Versteck heraus vorzunehmen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 19
Talente Ausweichen, Büchsenmacher[ABR II], Schnelles Nachladen (Muskete), Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Muskete)
Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +9), Heimlichkeit +12, Klettern +9, Wahrnehmung +12; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Büchsenmacher
Kampfausrüstung *Trank: Beistand*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Verschwimmen*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Muskete[ABR II] mit 15 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II], Rapier

Körperlich mögen Kleine Teufelskerle ihre Gegner zunächst nicht beeindrucken, allerdings sind sie listige Schleicher und gute Schützen. Die meisten Opfer ihrer Musketenschüsse sehen den Tod nie nahen, da Kleine Teufelskerle sich gern im Blattwerk verstecken und als Scharfschützen fungieren. Die idealistischen und optimistischen Kleinen Teufelskerle sind mit den Geschichten über den Ruhm der Musketiere aufgewachsen und ihnen meist in der Hoffnung beigetreten, selbst zu Helden zu werden.

Abenteuerlustige Ganoven

Auch wenn die Musketiere traditionell die Muskete bevorzugen, nehmen einige mit der Pistole Vorlieb, seit die Organisation sich in kleinere Gruppen aufgespalten hat. Diese Musketiere operieren oft als Späher, Abenteurer und Meuchelmörder.

Pistolero — HG 3

EP 800
Menschlicher Draufgänger (Räuber[ABR VI]) 4
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +7

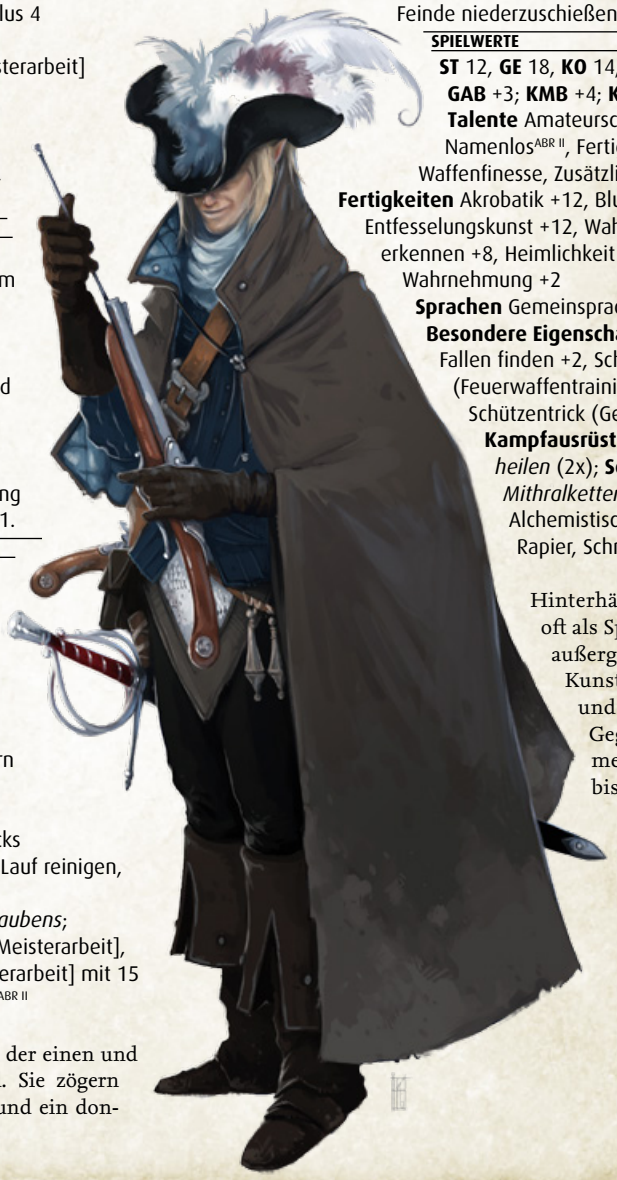
VERTEIDIGUNG
RK 22, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 Ablenkung, +2 Ausweichen, +4 GE, +4 Rüstung)
TP 34 (4W10+8)
REF +8, **WIL** +1, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Behände +1, Schützendes Charisma 3/Tag

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier +5 (1W6+1/18–20 plus 4 Präzisionsschaden)
Fernkampf Doppelläufige Pistole [Meisterarbeit] +5 (1W8/×4)
Besondere Angriffe Elan (4), Genauer Stich, Schützentricks (Bedrohliche Waffenkunst, Elanvolles Ausweichen, Heldentat, Draufgängerinitiative)

TAKTIK
Vor dem Kampf Der Pistolero benutzt seinen *Trank: Schild des Glaubens*, um seine Verteidigungsfähigkeiten noch mehr zu verbessern.
Im Kampf Der Draufgänger marschiert selbstsicher mitten ins Getümmel und bringt mit beiden Waffen den Tod.
Grundspielwerte Ohne *Schild des Glaubens* verfügt der Pistolero über folgende Spielwerte: **RK** 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14; **KMV** 21.

SPIELWERTE
ST 13, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 14
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 23
Talente Ausweichen, Schnelles Nachladen (Doppelläufige Pistole), Waffenfokus (Rapier), Zusätzlicher Elan[ABR VI]
Fertigkeiten Akrobatik +10, Entfesselungskunst +10, Einschüchtern +9, Wahrnehmung +7
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schützentricks (Anmutiger Kampf mit zwei Waffen, Lauf reinigen, Nahkampfschütze)
Kampfausrüstung *Trank: Schild des Glaubens*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], Rapier, Zweiläufige Pistole[ABR II] [Meisterarbeit] mit 15 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II]

Pistoleros kämpfen mit der Pistole in der einen und einem Rapier in der anderen Hand. Sie zögern nicht, sich ins Getümmel zu werfen und ein donnerndes Gemetzel anzurichten.



Hinterhältiger Schütze — HG 4

EP 1.200
Halb-Elfischer Schurke 5
NB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG
RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung)
TP 41 (5W8+15)
REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +3; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rapier +7 (1W6+1/18–20)
Fernkampf Pistole +7 (1W8/×4)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK
Im Kampf Wenn möglich, versucht der Hinterhältige Schütze Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen und überraschte Feinde niederzuschießen.

SPIELWERTE
ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 13
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18
Talente Amateurschütze[ABR II], Eiserner Wille, Namenlos[ABR II], Fertigkeitsfokus (Entreißen), Waffenfinesse, Zusätzlicher Schneid[ABR II]
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +11, Verkleiden +9, Entfesselungskunst +12, Wahrnehmung +10, Motiv erkennen +8, Heimlichkeit +15; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch
Besondere Eigenschaften Elfenblut, Fallen finden +2, Schurkentricks (Feuerwaffentraining[ABR II], Schneid[ABR II]), Schützentrick (Geschoss ausweichen)
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1*, Pistole[ABR II] mit 15 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II], Rapier, Schminkzeug

Hinterhältige Schützen fungieren oft als Spione oder Späher. Sie sind außergewöhnlich begabt in der Kunst der Tarnung, Verkleidung und Heimlichkeit, um ihre Gegner zu überraschen. Die meisten bemerken sie nicht, bis es zu spät ist.

Magische Unterstützung

Auch wenn der Donner der Musketen auf die Hauptstrategie der Musketiere hindeutet, haben viele Gruppen magische Unterstützung.

Geweihter Schütze — HG 4

EP 1.200
Menschlicher Inquisitor[EXP] des Torag 5
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +10; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, +7 Rüstung)
TP 36 (5W8+10)
REF +3, **WIL** +8, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Kriegshammer +4 (1W8+1/×3)
Fernkampf Muskete [Meisterarbeit] +6 (1W12/×4)
Besondere Angriffe Richtspruch (2/Tag), Verderben (8 Runden/Tag)
Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +9)
Beliebig oft — Gesinnung entdecken, *Lügen erkennen* (5 Runden/Tag)
Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 5; Konzentration +9)
2. (3/Tag) — *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 16), *Teilweise Genesung*
1. (5/Tag) — *Göttlicher Gefallen*, *Handlung untersagen*[ABR] (SG 15), *Leichte Wunden heilen*, *Weiter Schuss*[ABR II]
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 14), *Magie entdecken*, *Licht*, *Resistenz*, *Stabilisieren*, *Tugend*
Domäne Schwarzpulverinquisition[ABR II]

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 18, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 16
Talente Büchsenmacher[ABR II], Genauer Schlag[EXP], Schnelles Nachladen (Muskete), Schützenlinie*, Verbesserte Initiative, Zusätzliches Verderben[ABR II]
Fertigkeiten Einschüchtern +10, Heilkunde +12, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +6, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +12, Zauberkunde +7
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Durchbringender Blick +2, Einzelkämpfertaktiken, Gewiefte Initiative, Monsterkunde +4, Spuren lesen +2
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, Kriegshammer, Muskete[ABR II] [Meisterarbeit] mit 14 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II], silbernes Heiliges Symbol des Torag

Viele Inquisitoren, welche der Schwarzpulverinquisition angehören, unterstützen Musketiergruppen.

Arkaner Musketier — HG 5

EP 1.600
Elfischer Magier (Zauberschütze[ABR II]) 6
RN Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +3 GE, +4 Rüstung)
TP 35 (6W6+12)
REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +2; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)
Fernkampf *Muskete +1*, +7 (1W12+1/×4)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 6; Konzentration +10)
3. — *Blitz* (SG 18), *Feuerball* (SG 18), *Fliegen*
2. — *Kugelschild*[ABR II], *Schreien*[ABR VI] (SG 17), *Sengender Strahl* (2x)
1. — *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (2x), *Schild*
Verbotene Schulen Erkenntnismagie, Illusion, Nekromantie, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Arkaner Musketier wirkt *Magierrüstung* und *Fliegen* auf sich.
Im Kampf Der Arkaner Musketier fliegt über dem Getümmel und feuert auf seine Gegner.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 18, **WE** 13, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 17
Talente Abhärtung, Büchsenmacher[ABR II], Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Schnelles Nachladen (Muskete), Zauberfokus (Hervorrufungsmagie)
Fertigkeiten Akrobatik +9, Fliegen +16, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +13, Zauberkunde +13 (Eigenschaften magischer Gegenstände identifizieren +15)
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Arkane Feuerwaffe, Elfenmagie, Zauberkugeln
Kampfausrüstung *Magische Kugeln** (Elektrizität, 2x), *Magische Kugeln** (Feuer, 2x), *Zauberstab: Magisches Geschoss* (10 Ladungen);
Sonstige Ausrüstung *Muskete*[ABR II] *+1* mit 15 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II], *Schutzring +1*, Zauberkomponentenbeutel

Dragoner

Diese spezialisierten Soldaten unterstützen ihre Kameraden mithilfe der eigens für sie hergestellten Dragonermusketen.

Dragonerkommandeur **HG 5**

EP 1.600

Zwergischer Kämpfer (Taktiker[ABR II]) 6

RB Mittelgroßer Humanoider (Zwerg)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Rüstung)

TP 49 (6W10+12)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +6; +2 gegen Gift, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten

Verteidigungsfähigkeiten Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Leichter Streithammer +8/+3 (1W4+2/×4)

Fernkampf *Dragonermuskete +1*, +10 (1W12+1/×3)

Besondere Angriffe Hass, Taktiker 1/Tag (Feuerschutz mit Feuerwaffen, 6 Runden)

TAKTIK

Im Kampf Dragonerkommandeure kommandieren oft Schützenlinien und führen mit ihrem taktischen Geschick die Truppen.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 10

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 21 (25 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen)

Talente Feuerschutz mit Feuerwaffen*, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen (Dragonermuskete), Schützenlinie*, Tödliche Zielgenauigkeit, Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)[ABR II]

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +8 (ungewöhnliche Steinarbeiten bemerken +10); **Volksmodifikatoren** Schätzen von nichtmagischen Metallen oder Edelsteinen +2, Wahrnehmung von ungewöhnlichen Steinarbeiten +2

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

Kampfausrüstung Dragonerkartuschen* (4); **Sonstige Ausrüstung** *Dragonermuskete +1**, Kettenpanzer [Meisterarbeit], Leichter Streithammer

Dragonerkommandeure sind imstande dazu, Truppen mit taktischem Geschick und inspirierender Führung zusammenzuhalten und in den Kampf zu führen.

Schwarzpulvergelehrter **HG 6**

EP 2.400

Menschliche Ermittlerin[ABR VI] (Schwarzpulver-Ermittler) 7

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +3 GE, +5 Rüstung)

TP 56 (7W8+21)

REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +4; +4 gegen Gift

Immunitäten Gift; **Verteidigungsfähigkeiten** Fallengespür +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +5 (1W6/18–20)

Fernkampf *Dragonermuskete +1*, +10 (1W12+1/×4)

Besondere Angriffe Gegner einschätzen (+3, 3 Runden), Punktgenauer Schlag +2W6, Schneid (3), Schützentricks (Geschoss ausweichen, Intuitiver Schuss)

Vorbereitete Ermittler-Extrakte (ZS 7; Konzentration +10)

3. — *Gasförmige Gestalt*, *Standort vortäuschen*
2. — *Beistand*, *Katzenhafte Anmut*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Schweben*
1. — *Leichte Wunden heilen*, *Schild*, *Selbstverkleidung*, *Weiter Schuss*[ABR II], *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Im Kampf Diese Schwarzpulvergelehrte liefert zusätzliche Feuerkraft mit ihren *Magischen Kugeln*.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 16, **WE** 13, **CH** 8

GAB +5; **KMB** +5; **KMV** 19

Talente Abhärtung, Amateurschütze[ABR II], Ausweichen, Ausweichschritt des Musketiers*, Büchsenmacher[ABR II], Fokussierte Inspiration[ABR VI], Schnelles Nachladen (Dragonermuskete), Tödliche Zielgenauigkeit, Verstohlenheit

Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +6), Einschüchtern +9, Entfesselungskunst +12, Handwerk (Feuerwaffen) +15, Heimlichkeit +12, Mechanismus ausschalten +13, Verkleiden +9, Wissen (Arkanes) +13, Wissen (Baukunst) +13, Wissen (Lokales) +13

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Orkisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +7), Ermittlertricks (Bonus [Schnelles Nachladen], Fallen finden +3, Feuerwaffenkunde, Inspiration (6/Tag), Schützentrick [Zielgenauigkeit], Schurkische Inspiration[ABR VI]), Umfangreiches Wissen

Kampfausrüstung Dragonerkartuschen* (5), *Magische Kugel** (Dragonerkartusche [Elektrizität]), *Magische Kugel** (Dragonerkartusche [Feuer]), *Magische Kugel** (Dragonerkartusche [Kälte]), *Magische Kugel** (Dragonerkartusche [Säure]); **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], *Dragonermuskete* +1*, *Kettenhemd +1*, Rapier, *Resistenzumhang +1*, Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit]

Schwarzpulvergelehrte sind kenntnisreiche und geschäftige Kundige der Musketentechnologie, welche dafür sorgen, dass ihre Gruppenangehörigen gut ausgerüstet sind, die sich aber auch selbst an Gefechten beteiligen.

Umherziehende Hauptmänner

Die diversen Gruppen werden von den unterschiedlichsten Hauptmännern angeführt. Manche legen sich einen auffälligen Stil zu, während andere einen praktischeren Ansatz bevorzugen.

Mutiger Hauptmann — HG 6

EP 2.400

Gnomischer Draufgänger[ABR VI] (Mausling, Musketier) 7
CN Kleiner Humanoider (Gnom)
INI +5; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +1 Natürlich)
TP 57 (7W10+14)
REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +4; +2 gegen Illusionen
Verteidigungsfähigkeiten Behände +2, Schützendes Charisma 4/Tag, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Rapier +1*, +13/+8 (1W4+2/15–20 plus 7 Präzisionsschaden)
Fernkampf Muskete [Meisterarbeit] +12 (1W10/×4)
Besondere Angriffe Draufgängerwaffentraining +1, Elan (5), Hass, Schützentricks (Angriff von unten, Aufspringen, Draufgängereleganz, Draufgängerinitiative, Genauer Stich, Heldentat, Lauf reinigen, Schneller Schmutziger Trick, Schnelles Entreißen, Überlegene Finte)
Zauberähnliche Gnomenfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +10)
1/Tag — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Mit Tieren sprechen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Im Kampf Dieser Mutige Hauptmann unterstützt zuerst im Fernkampf die Schützenlinie und stürzt sich dann gegen die mächtigsten Gegner seiner Gruppe in den Nahkampf.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 13, **CH** 16
GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 22
Talente Ausweichen, Büchsenmacher[ABR II], Eiserner Wille, Schnelles Nachladen (Muskete), Seitwärtsschritt des Musketiers*, Wagemut des Musketiers*, Zusätzlicher Elan[ABR VI]
Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +9), Entfesselungskunst +13, Handwerk (Feuerwaffen) +5, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +3; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Gnomenmagie
Ausrüstung *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Kettenhemd [Meisterarbeit], Muskete[ABR II] [Meisterarbeit] mit 15 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II], *Rapier +1*, *Resistenzumhang +1*, Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit]

Mutige Hauptmänner sehen die Schlacht als ein den Launen des Schicksals unterworfenes Spiel von Leben und Tod. Sie führen ihre Gruppen lachend, wagemutig und mit Flair an.

Grimmer Hauptmann — HG 7

EP 3.200

Menschlicher Schütze[ABR II] (Musketenmeister) 8
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +10; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+3 Ausweichen, +4 GE, +5 Rüstung)
TP 70 (8W10+22)
REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +7
Verteidigungsfähigkeiten Behände +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1*, +10/+5 (1W6+2/18–20)
Fernkampf *Muskete +1*, +13/+8 (1W12+5/×4)
Besondere Angriffe Schneid (4), Schützentricks (Blattschuss, Kolbenhieb, Lauf reinigen, Schnell ziehen, Schnelle Muskete, Schreckschuss, Zielen, Zielgenauigkeit, Zielsicher)

TAKTIK

Im Kampf Der Grimme Hauptmann tötet mit kalter Entschlossenheit, wobei er die üblichen Regeln des Schlachtfeldes und das Konzept der edlen Kriegskunst ignoriert.

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +9; **KMV** 26
Talente Abhärtung, Ausweichen, Büchsenmacher[ABR II], Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Schnelles Nachladen (Muskete), Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Zusätzlicher Schneid[ABR II]
Fertigkeiten Akrobatik +15, Einschüchtern +13, Handwerk (Feuerwaffen) +7, Klettern +8, Schwimmen +8, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +13
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Büchsenmacher, Musketentraining
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*;
Sonstige Ausrüstung *Amulett der Kugelfestigkeit +1*[ABR II], *Mithralkettenhemd +1*, *Muskete*[ABR II] *+1* mit 15 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II], *Rapier +1*, Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit]

Grimme Hauptmänner verfolgen im Kampf nur ein Ziel – ihre Gegner zu töten, egal was dafür erforderlich ist. Entsprechend sollte man von ihnen keine Gnade erwarten.

Baronin

Einst herrschte die Baronin nur über eines der vielen westlichen Grenzfürstentümer, sie konnte aber dank der Hilfe des Fürstmarschalls und seiner Musketiere ihre Besitzungen dort vergrößern. Die Baronin ist ebenso kaltherzig wie kompetent und verfügt über einen scharfen Verstand und unglaubliche Ambitionen.

BARONIN **HG 7**

EP 3.200

Halb-Elfische Kampfmaga[ABR] 8

RN Mittelgroße Humanoide (Elf, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +2 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 55 (8W8+16)

REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +7; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Krummsäbel +1*, +9/+4 (1W6+3/18–20)

Fernkampf Zweiläufige Pistole +9/+4 (1W8/×4)

Besondere Angriffe Arkaner Vorrat (+2, 11 Punkte), Kampfmagusarkana (Arkane Genauigkeit[ABR], Verstärkte Magie[ABR], Vorratsschlag[ABR]), Verbesserter Kampfzauberei, Zauberrückruf, Zauberschlag

Vorbereitete Kampfmaguszauber (ZS 8; Konzentration +13)

3. — *Feuerball* (SG 18), *Hast*, *Schärfen*
2. — *Glitzerstaub* (SG 17), *Hauch der Elemente*[EXP], *Kalter Hauch*[ABR], *Spiegelbilder*
1. — *Schild*, *Schockgriff* (2x), *Zersetzender Hauch*[ABR] (2), *Zielsicherer Schlag*
0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 15), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Säurespritzer*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Baronin wirkt *Schild*.

Grundspielwerte Ohne *Schild* verfügt die Baronin über folgende Spielwerte: **RK** 17, auf dem Falschen Fuß 14.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 20, **WE** 10, **CH** 8

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 21

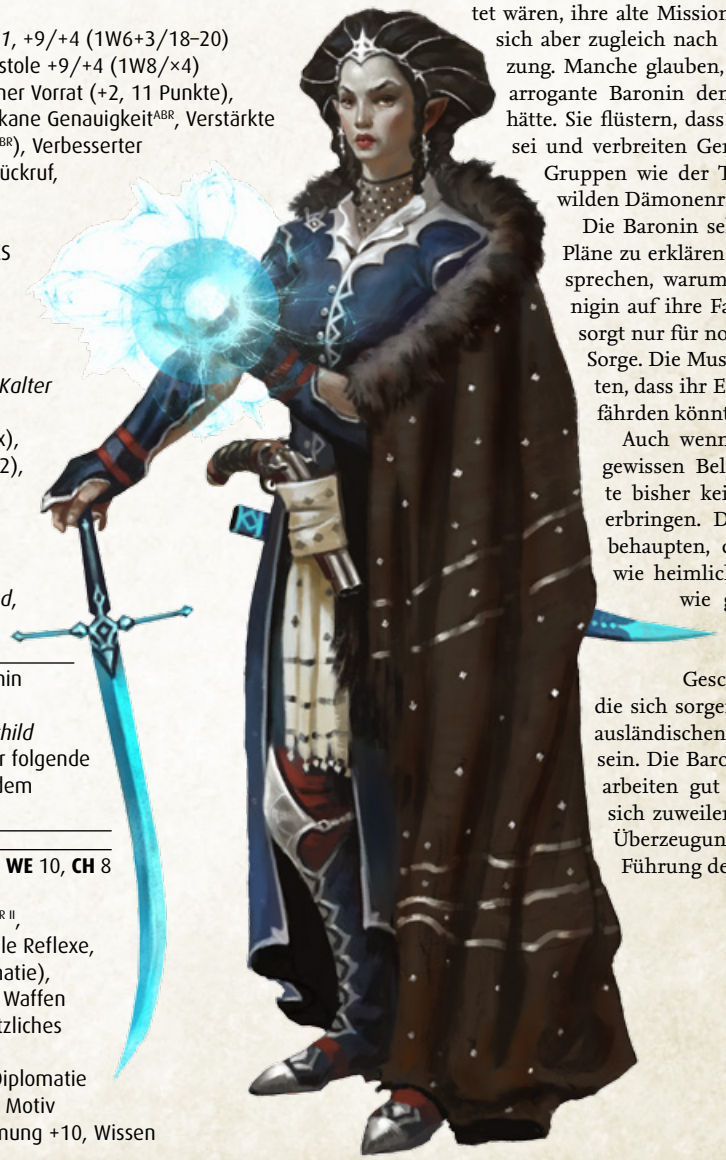
Talente Amateurschütze[ABR II], Ausweichen, Blitzschnelle Reflexe, Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Umgang mit Exotischen Waffen (Feuerwaffen)[ABR II], Zusätzliches Arkanum[ABR]

Fertigkeiten Bluffen +7, Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +16, Zauberkunde +16; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnoll, Goblinisch, Orkisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Elfenblut, Schützentrick (Lauf reinigen), Umgang mit Mittelschweren Rüstungen, Wissensvorrat

Kampfausrüstung *Zauberstab: Magisches Geschoss*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd [Meisterarbeit], *Krummsäbel +1*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*, Zweiläufige Pistole[ABR II] [Meisterarbeit] mit 8 Alchemistischen Kartuschen (Papier)[ABR II]



Für die Musketiere ist die Baronin eine polarisierende Gestalt; ihre Bemühungen, praktisch in die Fußstapfen jener Königin zu treten, welche die Organisation gegründet hat, erinnern die Musketiere nur an ihre frühere Geschichte und die Unterschiede zwischen ihren Vorgängern und den im Vergleich traurigen Gestalten, die sie heute sind. Die Männer und Frauen, welche dem Fürstmarschall direkt folgen, sind sich alle einig, dass sie ohne die Hilfe der Baronin wohl nicht so gut darauf vorbereitet wären, ihre alte Mission endlich zu erfüllen, fragen sich aber zugleich nach dem Preis dieser Unterstützung. Manche glauben, dass die ambitionierte und arrogante Baronin den Fürstmarschall verzaubert hätte. Sie flüstern, dass sie eine manipulative Hexe sei und verbreiten Gerüchte, sie sei mit finsteren Gruppen wie der Teuflischen Kirche und den wilden Dämonenrittern im Bunde.

Die Baronin selbst weigert sich, viele ihrer Pläne zu erklären – oder auch nur darüber zu sprechen, warum sie die Befreiung der Königin auf ihre Fahnen geschrieben hat. Dies sorgt nur für noch mehr Spekulationen und Sorge. Die Musketiere befürchten am meisten, dass ihr Einfluss ihre hehren Ziele gefährden könnte.

Auch wenn diese Gerüchte sich einer gewissen Beliebtheit erfreuen, so konnte bisher kein Musketier Beweise dafür erbringen. Die hartnäckigsten Vertreter behaupten, dass dies doch nur belege, wie heimlich die Baronin vorgehe und wie gut sie im Vertuschen sei. Die meisten folgern jedoch, dass es sich nur um Geschwätz von Soldaten handle, die sich sorgen, ihre Anführer könnte der ausländischen Adeligen in Liebe verfallen sein. Die Baronin und der Fürstmarschall arbeiten gut zusammen, auch wenn sie sich zuweilen an seinen unverrückbaren Überzeugungen reibt, wenn es um die Führung der Musketiere geht.

Fürstmarschall

Der stolze und nachdenkliche Anführer der Musketiere arbeitet pausenlos daran, die erforderliche Machtstellung und Bündnisse aufzubauen, welche die Unabhängigkeit seiner Organisation gewährleisten können. Er gibt niemals sein Ziel auf, die Musketiere der Königin wieder zu altem Glanz zu führen.

FÜRSTMARSCHALL **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Ritter[EXP] (Musketier[ABR II]) 9
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +7 Rüstung)
TP 87 (9W10+33)
REF +9, **WIL** +7, **ZÄH** +10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Rapier +1*, +14/+9 (1W6+2/18–20)
Fernkampf *Dragonermuskete +1*, +14 (1W12+1/×3)
Besondere Angriffe Banner +2, Herausforderung 3/Tag (+9 Schaden), Mächtiger Taktiker 2/Tag (Feuerschutz mit Feuerwaffe oder Schützenlinie, Schnelle Aktion, 7 Runden), Prahler, Ruhm stehlen, Verbesserter Sturmangriff

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 14
GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 25
Talente Abhärtung, Bedrohliche Darbietung, Büchsenmacher[ABR II], Eiserner Wille, Feuerschutz mit Feuerwaffen*, Kernschuss, Konzentrierter Schlag, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Schnelles Nachladen (Dragonermuskete), Schützenlinie*, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +1 (Springen -3), Diplomatie +14, Einschüchtern +14, Handwerk (Feuerwaffen) +3, Motiv erkennen +12, Wahrnehmung +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Feuerwaffe schnell nachladen, Geschenkte Feuerwaffe, Pfauenorden
Kampfausrüstung Dragonerkartuschen* (3); **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1, Dragonermuskete* +1, Rapier +1, Resistenzumhang +2, Stiefel des Eiligen Draufgängers*[ABR VI]

Der stolze und überhebliche Fürstmarschall ist ein Mann mit einer Mission, kämpft zugleich aber auch mit seinem Gewissen. Er hat in den Jahren seit der offiziellen Auflösung der Musketiere der Königin unermüdlich daran gearbeitet, der Organisation irgendwie das Überleben zu ermöglichen. Mit einer Mischung aus kaltherzigem Pragmatismus und tiefer Überzeugung tat er, was getan werden musste, selbst wenn er dazu die individuelle Ehre seiner Untergebenen opfern musste. Er fürchtet aus gutem Grund, dass seine Taten die Seele der Organisation gefährden. Als er den Musketieren befahl, sich zu zerstreuen, aber bereitzuhalten, hätte er niemals gedacht, dass die Befehle der Königin derart lange auf sich warten lassen würden. Mit jedem Winter wachsen seine Zweifel – werden die vielen Splittergruppen gehorchen, wenn er sie zusammenruft? Werden sie immer noch über jene eiserne Disziplin verfügen, welche er selbst und seine Vorgänger in den Tagen des Ruhmes für selbstverständlich hingenommen haben? Und wird vielleicht seine aus praktischen Erwägungen statt gegenseitigem Respekt und gemeinsamen Zielen geborene Allianz mit der Baronin möglicherweise die Königin erzürnen und so zu einem Hindernis werden? Der Fürstmarschall respektiert seine Verbündete und ist ihr für ihre Unterstützung dankbar, weiß aber auch, dass die Baronin nur ihre eigenen Interessen verfolgt; daher fragt er sich, was wohl geschehen wird, sobald ihre Interessen und die Ziele seiner wahren Mission nicht mehr deckungsgleich sind.

Der Fürstmarschall hält sich krampfhaft an seiner Organisation und seinem eigenen Selbstbildnis fest. Schon vor der Auslösung der Musketiere der Königin hatte er sehen können, dass sie längst nicht mehr den ruhmvollen Streitern vergangener Generationen entsprachen. Zu Beginn seiner Amtszeit hatte er noch geglaubt, er könnte sie möglicherweise wieder zu altem Glanz führen, doch mit den Jahren wurde er immer zynischer und hat im Grunde aufgegeben. Dennoch klammert er sich an den Glauben, die Musketiere könnten ihren Namen reinwaschen, indem sie die Königin retten und den alten Ruhm zurückgewinnen.

Der Fürstmarschall kann für die SC zu einem Todfeind oder einem hart erarbeiteten Verbündeten werden. Sollten sie ihn davon überzeugen, dass die Musketiere sich seiner Kontrolle entzogen haben und nur noch Banditen sind, so könnte er versuchen, die Zügel wieder in die Hände zu nehmen und sie wieder zurück auf den Weg ihrer Vorgänger zu führen. Andererseits kann aber auch eben sein Wunsch zu glauben, er wandle auf den Spuren seiner eigenen Vorgänger, dazu führen, dass er jeden als Todfeind betrachtet, der diese Wunschvorstellung gefährdet. Daher könnte er nicht nur danach streben, die Feinde der Musketiere auszulöschen, sondern auch jene, die ihren Zweck oder ihre Integrität in Frage stellen.

Der Fürstmarschall ist der Baronin nicht persönlich ergeben, weiß aber, dass er ihre Kontakte, Ressourcen und politisches Auftreten benötigt, wenn er seine Truppen zusammenhalten will. Entsprechend verteidigt er sie gegen jeden, dass ihr schaden oder sie entmachten will.

Begegnungen

Die meisten Begegnungen mit den Musketieren geschehen im Grenzland.

Abgerissene Räuber (HG 8)

Diese Musketiere suchen die Handelswege heim und überfallen Händler.

Arkaner Musketier HG 5
EP 1.600
TP 35 (siehe Seite 120)

Kleiner Teufelskerl HG 4
EP 1.200
TP 42 (siehe Seite 118)

Seltsame Burschen (3) HG 2
EP je 600
TP je 33 (siehe Seite 118)

Schützentrupp (HG 10)

Diese Gruppe arbeitet für unbedeutende Adelige als Söldner.

Dragonerkommandeur HG 5
EP 1.600
TP 49 (siehe Seite 121)

Grimmer Hauptmann HG 7
EP 3.200
TP 70 (siehe Seite 122)

Kleine Teufelskerle (4) HG 4
EP je 1.200
TP je 42 (siehe Seite 118)

Graugekleidete Abenteurer (HG 10)

Einige Splittergruppen der Musketiere ziehen aufs Abenteuer aus.

Geweihter Schütze HG 4
EP 1.200
TP 36 (siehe Seite 120)

Hinterhältige Schützen (3) HG 4
EP je 1.200
TP je 41 (siehe Seite 119)

Mutiger Hauptmann HG 6
EP 2.400
TP 57 (siehe Seite 122)

Schwarzpulvergelehrter HG 6
EP 2.400
TP 56 (siehe Seite 121)

Gefolge des Fürstmarschalls (HG 13)

Der Fürstmarschall reist in der Regel in folgender Gesellschaft:

Arkane Musketiere (2) HG 5
EP je 1.600
TP je 35 (siehe Seite 120)

Baronin HG 7
EP 3.200
TP 55 (siehe Seite 123)

Fürstmarschall HG 8
EP 4.800
TP 87 (siehe Seite 124)

Grimme Hauptmänner (3) HG 7
EP je 3.200
TP je 70 (siehe Seite 122)

Schwarzpulvergelehrte (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 56 (siehe Seite 121)

Handelskarawane

„Händler? Bah! Eher Straßenräuber. Ich sage dir, die Diebe und Betrüger, die mit dieser Handelskarawane unterwegs sind, haben mir bisher nur Ärger bereitet. Das ist jetzt das dritte Mal, dass ich in einen Ort komme, den sie gerade verlassen haben, und jedes Mal höre ich dieselbe Geschichte. Alles, was sie verkaufen, ist entweder Pfusch und Schrott oder wurde anderswo gestohlen. Und ihre Opfer wollen dann immer von mir, dass ich mich darum kümmere – als wären wir alle Teil derselben Gilde und es wäre meine Pflicht, sie für die Betrügereien meiner „Händlerbrüder" zu entschädigen. Letzten Monat forderte eine Frau von mir, ich solle ihr die Kerzen ersetzen, die sie bei irgendeinem Straßenhändler erworben hatte, weil sie nur rußten und qualmten. Ich bot ihr meine beste Ware zu einem Spottpreis an – da hätte ich gar keinen Gewinn gemacht! – doch sie blickte mich nur verächtlich an, als würde ich ihren Kindern das Essen stehlen! Ich kann dir sagen, da möchte man als ehrlicher Händler alles hinwerfen…

Aber gut, wärst du vielleicht an ein paar Ballen guter Seide interessiert? Ich hätte da einige neue Farben…"

— Sillvia Ferigos, reisender Händler

Die Handelskarawane ist eine Reisegruppe korrupter Händler, Schmuggler und Kunsthandwerker, die mit einem Gefolge aus Wagenlenkern, Wachen und anderen zwielichtigen Geschäftspartnern unterwegs ist. Sie ziehen von Ortschaft zu Ortschaft, um Waren zu verkaufen und Kunden auszunehmen. Die Gruppe wird von einem betrügerischen Händler und seinen Partnern angeführt; man reist zur gegenseitigen Sicherheit zusammen und um unzufriedene Kunden besser einschüchtern zu können, die so dumm sind zu glauben, sie könnten eine Entschädigung verlangen. Die Gauner der Handelskarawane füllen verschiedene Rollen aus und verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten. Pfuschende Handwerker stellen Güter her, welche nicht den üblichen Anforderungen entsprechen, schleimige Straßenhändler ködern die Kundschaft und Schmuggler bringen gestohlene oder illegale Güter quer durchs Land.

Die Handelskarawane besteht aus drei Hauptgruppen: der Karawanenmeister und seine direkten Untergebenen (denen zusammen die meisten Transportmittel gehören, die von den anderen Händlern Gebühren einsammeln und die angeheuerten Helfer bezahlen), andere Händler, welche die Anführer für das Privileg bezahlen, mit der Handelskarawane reisen und ihre Waren verkaufen zu können, sowie die Mietlinge in Gestalt von Söldnern, Wagenlenkern, Wachen und Spähern, welche die ganze Gruppe beschützen sollen, aber nur solange mit von der Partie sind, wie sie auch bezahlt werden. Jede Gruppe ist von den anderen abhängig und profitiert von ihrer Anwesenheit und alle drei zusammen ergeben ein erfolgreiches Geschäftsmodell.

Der Karawanenmeister ist mit Abstand der reichste Angehörige der Handelskarawane, verdient er seinen Lebensunterhalt doch durch den Handel und indem er von den anderen Händlern Gebühren eintreibt, um für ihre Sicherheit sorgen zu können. Sein Grundsatz lautet: „Treibt Geschäfte, wie es euch gefällt, bestehlt weder mich noch einander und die Handelskarawane kümmert sich um euch.“ Zusammen mit der übrigen Führungsspitze kümmert er sich um Logistik und Sicherheit und bestimmt die jeweiligen Zielorte. Er betrachtet sich selbst als Vaterfigur und erwartet von den übrigen, sollte es gefährlich werden, seinen Anweisungen zu gehorchen. Zugleich ist er aber bereit, sich die Vorschläge anderer anzuhören, solange alles im Lot ist und man durchaus ein Risiko eingehen könnte.

Die anderen Händler kümmern sich um die meisten Geschäfte. Aufgrund ihrer Betrügereien machen sie einen ordentlichen Profit, selbst nachdem sie dem Karawanenmeister seine Gebühren entrichtet haben – welche in ihren Augen durch die Annehmlichkeiten und die Sicherheit der Handelskarawane mehr als aufgewogen werden. Wenn ein skrupelloser Händler es in einer Ortschaft mit dem Biegen und Brechen der Gesetze übertreibt, erlaubt der Karawanenmeister den Ordnungshüter zuweilen eine Verhaftung, doch meistens löst er das Problem mit ein paar gut platzierten Bestechungen; der betroffene Händler erhält dann eine endgültige Warnung: Sei künftiger vorsichtiger oder du darfst allein weiterreisen. Händler schließen sich dem Zug an und verlassen ihn wieder, viele freiwillig, manche weil sie hinausgeworfen werden. Die Zusammensetzung der Handelskarawane verändert sich daher mit der Zeit und der Karawanenmeister achtet darauf, dieselben Orte nicht zu oft und mit möglichst langen Pausen zu besuchen, damit Einwohner mit guter Erinnerung nicht vielleicht die Geschäfte mit beunruhigenden Anschuldigungen stören können.

Die Handelskarawane könnte mit den Brutalen Sklavenhändlern Geschäftsbeziehungen unterhalten und besitzt sicherlich gute Beziehungen zur Korrupten Stadtwache. Sie könnte einige Ruchlose Räuber als Söldner anheuern und treibt offenkundig regelmäßig Geschäfte mit örtlichen Diebesgilden, bei denen gestohlene Güter getauscht werden und man per Handschlag bekräftigt, aus welchen Geschäftsbereichen man sich jeweils heraushält. Natürlich würde kein Angehöriger der Geheimgesellschaft sich dabei erwischen lassen, mit gemeinen Straßenhändlern auch nur zu sprechen, doch auch diese Leute heuern Durchreisende an, um ihre schmutzigen Geschäfte zu erledigen oder für sie Waren zu schmuggeln. Zuweilen könnte die Handelskarawane mit der Jahrmarktstruppe reisen und am Rand des Zirkusgeländes ihre Verkaufsstände errichten, um von den gemeinsamen Kunden zu profitieren. Sollte eine dieser Gruppierungen sich von den Händlern getäuscht oder beleidigt fühlen, könnte sie aber auch einen Streit vom Zaun brechen, in den möglicherweise die SC hineingezogen werden.

Abenteueraufhänger

Da die Handelskarawane immer in Bewegung ist, sind seine Mitglieder zum Teil zu Risiken bereit, welche ansässige Kriminelle niemals in Erwägung ziehen würden. Die Charaktere könnten z.B. auf folgende Weisen mit den verdorbenen Händlern in Kontakt kommen:

Betrüger: Kurz nach Erreichen einer neuen Ortschaft werden einer oder mehrere SC beschuldigt, betrügerische Händler zu sein, welche die Bevölkerung ausnehmen. Während die verwirrten SC versuchen, ihre Namen reinzuwaschen, finden sie schließlich heraus, dass Angehörige der Handelskarawane magische und nichtmagische Verkleidungen benutzt haben, um sich während ihrer Betrügereien als die SC auszugeben.

Profiteure: Die SC helfen einer bedürftigen Gruppe während einer Krise. Vielleicht helfen sie Flüchtlingen aus einem Kriegs- oder Katastrophengebiet. Dringend benötigte Versorgungsgüter sind unterwegs, werden aber von der Handelskarawane gestohlen. Möglicherweise sollen die SC die Güter zu den Bedürftigen bringen, vielleicht hören sie auch nur von ihrem Verschwinden. Die SC müssen die Fährte der Güter aufnehmen und sie zurückholen – eine Konfrontation mit den Angehörigen der Handelskarawane ist unausweichlich, wollen diese die Güter doch fortschmuggeln oder zu einem höheren Preis weiterverkaufen.

Schmuggler: Ein regionaler Herrscher hat ein Schmugglerproblem und keine Ahnung, wie die Schmuggler an seinen Inspektoren vorbeikommen. Da er sich keinen anderen Rat mehr weiß, heuert er die SC als Ermittler an, um dem Ganzen ein Ende zu setzen.

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt enthält neue Gegenstände und Regeln, die allesamt speziell auf die Handelskarawane zugeschnitten sind.

Talent

Skrupellose Handwerker – wie sie z.B. mit der Handelskarawane reisen – können das folgende Talent wählen:

Pfusch herstellen

Du kannst Materialkosten sparen, indem du minderwertige Gegenstände herstellst, welche so stabil und qualitativ wie normale Güter wirken.

Voraussetzungen: 1 Fertigkeitsrang in passender Handwerksfertigkeit

Vorteil: Wenn du einen Gegenstand mittels einer Handwerksfertigkeit herstellst, kannst du nur 1/5 des Preises des Gegenstandes für die Rohstoffe bezahlen und einen Minderwertigen Gegenstand (siehe unten) herstellen. Die Arbeit erfordert den üblichen Zeitaufwand und dir muss ein Fertigkeitswurf gegen den üblichen SG gelingen. Misslingt dir der Wurf um 5 oder mehr, ruinierst du sämtliche Rohstoffe und musst von vorn beginnen. Falls du einen Gegenstand von noch schlechterer Qualität herstellen willst, ist diese schlechte Qualität des Gegenstandes sofort ersichtlich.

Normal: Du bezahlst 1/3 des Preises des Gegenstandes für die Materialien. Sollte dir der Fertigkeitswurf um 5 oder mehr misslingen, ruinierst du die Hälfte der Rohstoffe und musst entsprechend diese Hälfte neu erwerben.

Ausrüstung

Die Handelskarawane verwendet für Betrügereien und Schmuggel die folgenden Gegenstände, um seinen Mitgliedern die Maximierung ihrer Profite zu ermöglichen:

Doppelbödiges Fass

PREIS 4 GM
GEWICHT 35 Pfd.

Ein Doppelbödiges Fass ist so konstruiert, dass es für den beiläufigen Betrachter wie ein normales Fass erscheint. An einem Ende befindet sich aber ein falscher Boden; der Hohlraum darunter enthält eine mit Wasser gefüllt Blase. Auf diese Weise wirkt das Fass im gefüllten Zustand ebenso voll und schwer wie ein gänzlich mit wertvollerer Flüssigkeit – z.B. Wein oder Öl – gefülltes Fass. Ein Händler kann das Fass so mit einer geringeren Menge einer Flüssigkeit „füllen", es aber verkaufen, als wäre es komplett mit dieser gefüllt; meisten beträgt der Unterschied beim Inhalt satte 25% an Volumen und damit Wert.

Minderwertiger Gegenstand

PREIS VARIIERT
GEWICHT VARIIERT

Ein Minderwertiger Gegenstand ist jeder nichtmagische Gegenstand, welcher schlecht gearbeitet oder aus minderwertigem Material gefertigt ist, dessen Makel aber clever verborgen wurden. Materialschichten sind dünner, Schnallen, Scharniere u.ä. sind nur lose befestigt, Metalllegierungen wurden schlecht gemischt und sind daher zu weich usw. Minderwertige Gegenstände werden zum üblichen Preis ihrer normalgefertigten Gegenstücke verkauft. Zur Herstellung eines Minderwertigen Gegenstandes wird das Talent Pfusch herstellen (siehe oben) benötigt, um die schlechte Arbeit erfolgreich zu verbergen. Minderwertige Gegenstände sind niemals Meisterarbeiten und bestehen auch nie aus besonderen Materialien (könnten aber aus solchen zu bestehen scheinen). Einmalig benutzbare Gegenstände können nicht als Minderwertige Gegenstände angefertigt werden.

Die Härte eines Minderwertigen Gegenstandes wird um 2 reduziert, die Trefferpunkte werden halbiert. Eine Minderwertige Rüstung oder Waffe erleidet bei jeder Benutzung Schaden; eine Waffe nimmt denselben Schaden, den sie im Kampf verursacht (abzüglich ihrer Härte), während eine Rüstung Schaden in Höhe der Trefferpunkte (abzüglich ihrer Härte) nimmt, welche ihr Träger durch einen Angriff erleidet. Bei anderen Gegenständen besteht jeden Tag eine (nichtkumulative) Chance von 10%, dass er den Zustand Beschädigt erhält. Gegenstände mit Ladungen besitzen nur die Hälfte der üblichen Ladungen, bzw. begrenzten Anwendungen. Erhält ein Minderwertiger Gegenstand den Zustand Beschädigt, kann dieser niemals wieder entfernt werden, auch nicht mittels Magie oder einfacher Reparaturarbeiten; vielmehr müssen Zeit und Geldmittel aufgewendet werden, um die grundlegenden Mängel auszugleichen, und Fertigkeitswürfe für Handwerk gelingen. Ein zerstörter Minderwertiger Gegenstand kann nicht wiederhergestellt, sondern höchsten noch ausgeschlachtet werden.

Der Preis eines Minderwertigen Gegenstandes entspricht in der Regel dem seines normalen Gegenstücks. Ein Charakter, der einen Minderwertigen Gegenstand untersucht und einen Fertigkeitswurf für die passende Handwerksfertigkeit oder Schätzen gegen SG 15 ablegt, bemerkt die minderwertige Qualität.

Schmugglerwagen

PREIS VARIIERT
GEWICHT VARIIERT

Ein Schmugglerwagen funktioniert in den meisten Aspekten wie ein gewöhnlicher Wagen[ARK], er verfügt aber über Geheimfächer und -verstecke, in denen verborgene Fracht befördert werden kann. Der Preis eines Schmugglerwagens hängt von zwei Faktoren ab: der Größe oder Art des ursprünglichen Wagens und der Kunstfertigkeit, mit welcher die Verstecke eingebaut wurden. Die folgende Tabelle führt die entsprechenden Preise auf, die Werte in Klammern benennen den SG des Fertigkeitswurfes für Wahrnehmung, um die Verstecke bei einer Durchsuchung des Wagens zu finden:

	Qualität des Verstecks		
Größe	**Niedrig (15)**	**Mittel (20)**	**Hoch (25)**
Leicht	75 GM	100 GM	150 GM
Mittel	115 GM	150 GM	225 GM
Schwer	150 GM	200 GM	300 GM

Die Fächer können über den Wagen verteilt angelegt werden, z.B. in einer hohlen Achse, unter den Sitzen, zwischen Teilen der Bodenabdeckung usw. Das Gesamtgewicht, mit welchem der Wagen belastet werden kann und welches Zugtiere bewegen können, bleibt unverändert.

Wagen des Karawanenmeisters

PREIS 1.000 GM
GEWICHT 2.000 Pfd.

Der Wagen des Karawanenmeisters entspricht in den meisten Aspekten einem hochwertigen schweren Schmugglerwagen (siehe unten), besitzt zudem aber ein Versteck für ein *Tragbares Loch* (im Preis nicht enthalten). Das *Tragbare Loch* wird dabei auf dem

Wagengestell platziert und mit einer zweiten Schicht Planken bedeckt, welche sodann mit Bolzen so befestigt werden, dass sie als normaler Teil des Wagens erscheinen. Das *Tragbare Loch* liegt so zwischen den Lagen aus Holz, wie eine dünne Wurstscheibe zwischen zwei Brotscheiben. Wer von dem *Tragbaren Loch* weiß, kann es mit z.B. illegalen Waren füllen und dann die zweite Schicht Bretter befestigen, um darauf normale Fracht zu laden. Der Wagen wiegt dadurch nicht mehr, als er sollte. Da die Planken Luft hindurchlassen, kann im Loch auch lebende Fracht transportiert werden (welche aber ggf. zum Schweigen gebracht werden sollte), sofern die Schmuggler das Loch nicht schließen. Wer nicht weiß, wonach er suchen muss, muss einen Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 30 ablegen, um das Versteck zu finden.

ZAUBER

Der folgende Zauber wird von betrügerischen Händlern gern genutzt:

NARRENGOLD

Schule Illusionsmagie; **Grad** BAR 1, HXM/MAG 1, MED 1, MEN 1, MES 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (eine Kupfer- oder Silbermünze)
Reichweite Berührung
Ziel Berührte Gegenstände
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe
Rettungswurf Keiner oder WIL anzweifeln (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Du kannst vorübergehend Kupfer- oder Silbermünzen als eine entsprechende Menge an Goldmünzen erscheinen lassen. Der Zauber wirkt auf Material im Wert von 1 GM pro Zauberstufe (d.h. ein Zauberkundiger der 3. Stufe könnte diesen Zauber auf 300 Kupfermünzen oder 30 Silbermünzen oder einen Gegenstand aus Kupfer oder Silber von maximal 3 GM Wert wirken). Der Wert der Münzen passt sich entsprechend ihrer neuen Art an. Bei Gegenständen, die keine Münzen sind, erwächst ein Teil des Wertes aus ihrer Verarbeitung, so dass der Gegenstandswert bei silbernen Gegenstände das Fünffache und bei kupfernen Gegenständen das Fünfzigfache zu betragen scheint. Ein kupferner Kerzenhalter im Wert von 5 KM scheint daher unter der Wirkung dieses Zaubers 250 KM oder 2 GM und 5 SM wert zu sein. Man kann die wahre Natur der Münzen aber automatisch mit einem Fertigkeitswurf für Schätzen gegen SG 25 erkennen. Inspiziert oder interagiert man mit den betroffenen Münzen oder Gegenständen, so erhält man einen Rettungswurf, um die Illusion anzuzweifeln.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Handelskarawane nutzt die folgenden magischen Gegenstände zum Warentransport und um Kunden zu betrügen:

BETRÜGERWAAGE		PREIS 1.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Illusionsmagie		

Eine *Betrügerwaage* ermöglicht es einem skrupellosen Händler, Geschäfte auf Basis falscher Gewichte durchzuführen, Inspektionen aber dennoch zu überstehen. Im Normalmodus liefert die Waage die richtigen Ergebnisse, doch per Befehlswort kann sie in den Betrugsmodus versetzt werden und liefert sodann Ergebnisse, die wie vom Benutzer gewünscht um bis zu 25% in die eine oder andere Richtung abweichen können.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Zaubertrick*

KONSERVIERUNGSKISTE		PREIS 2.500 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** 60 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Eine *Konservierungskiste* verwahrt zu transportierende, verderbliche Nahrung und Getränke und hält diese unterwegs frisch. Kalte Gegenstände bleiben kalt, heiße Gegenstände bleiben heiß. Diese Konservierung funktioniert auf unbegrenzte Zeit; wird allerdings bereits verdorbene Nahrung in die Kiste gelegt, so wird sie nicht wieder frisch und gesund, sondern verdirbt lediglich nicht weiter. Der *Konservierungskiste* fasst bis zu 8 Würfel mit 0,30 m Seitenlänge an Gütern (oder 0,25 m³).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Elementen trotzen, Nahrung und Wasser reinigen*

Betrüger

Betrüger leben davon, andere mit schnellen Worten und gelegentlicher Magie auszunehmen.

Gemeiner Schwindler — HG 1

EP 400
Menschlicher Schurke 2
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP 12 (2W8)
REF +5, **WIL** +1, **ZÄH** +0
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +1*, +1 (1W4/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Gemeine Schwindler trinkt seinen *Trank: Magierrüstung* und trägt sein *Öl: Magische Waffe* auf seinen Dolch auf.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 17, **WE** 12, **CH** 13
GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 12
Talente Täuscher, Zusätzlicher Schurkentrick[EXP]
Fertigkeiten Beruf (Händler) +6, Bluffen +8, Diplomatie +6, Einschüchtern +6, Entfesselungskunst +7, Fingerfertigkeit +7, Klettern +4, Mechanismus ausschalten +8, Motiv erkennen +6, Schätzen +8, Sprachenkunde +8, Verkleiden +8, Wahrnehmung +6
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Süße Worte[EXP] 1/Tag, Überzeugende Lüge[ABR II])
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Magierrüstung*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug, Dolch [Meisterarbeit]

Quacksalber — HG 3

EP 800
Menschlicher Kleriker der Calistria 3/Schurke 1
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 21 (4W8)
REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +2 (1W6–1) oder Peitsche +2 (1W3–1 Nichttödlich)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6, Positive Energie fokussieren 6/Tag (SG 14, 2W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3.; Konzentration +6)
6/Tag — Nachahmungstäter (3 Runden), Hauch der Benommenheit
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +6)
2. — *Fesseln* (SG 15), *Gefühle besänftigen*[D] (SG 15), *Pracht des Adlers*
1. — *Befehl* (SG 14), *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern*[D] (SG 14), *Übelkeit bannen*[ABR] (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Magie entdecken*, *Tugend*, *Wasser erschaffen*
D Domänenzauber; **Domänen** Bezauberung, Trickserei

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 16, **CH** 16
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 13
Talente Täuscher, Trank brauen, Zauberei verbergen[ABR VIII]
Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +10, Einschüchtern +7, Fingerfertigkeit +8, Motiv erkennen +10, Schätzen +7, Verkleiden +9, Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe* (2x), *Trank: Leichte Wunden heilen* (3x); **Sonstige Ausrüstung** Mithralkettenhemd, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], Peitsche, silbernes Heiliges Symbol der Calistria, 234 GM

ZWIELICHTIGE HÄNDLER

Zwielichtige Händler ähneln Betrügern, sind aber mehr damit beschäftigt, Güter anzufertigen oder zu organisieren als potentielle Kunden mit ausgefeilten Tricks zu täuschen. Sie verlassen sich darauf, dass die Wachen der Handelskarawane und andere angeheuerte Schläger sie vor unzufriedenen Kunden beschützen.

PFUSCHENDER HANDWERKER **HG 1**

EP 400
Zwergischer Schurke 2
NB Large Humanoider (Zwergisch)
INI –1; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 10, Berührung 8, auf dem Falschen Fuß 10 (–1 GE, –1 Größe, +2 Rüstung)
TP 20 (2W8+8)
REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +3; +2 gegen Gift, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Kriegshammer [Meisterarbeit] +3 (2W6+2/×3)
Fernkampf Schwere Armbrust –1 (1W10/19–20)
Besondere Angriffe Hass, Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Pfuschende Handwerker trinkt seinen *Trank: Person vergrößern.*
Im Kampf Der Pfuschende Handwerker versucht, seine neue Größe zu nutzen, um Wachen auf den Kampf aufmerksam zu machen, damit sie ihm zu Hilfe eilen.
Grundspielwerte Ohne den *Trank: Person vergrößern* verfügt der Pfuschende Handwerker über folgende Spielwerte: Mittelgroß; **INI** +0; **RK** 12, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 12; **Nahkampf** Kriegshammer [Meisterarbeit] +3 (1W8+1/×3); **Fernkampf** Schwere Armbrust +1 (1W10/19–20); **ST** 13, **GE** 10; **KMB** +2; **KMV** 12 (16 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen).

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 8, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 13
GAB +1; **KMB** +3; **KMV** 13 (17 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen)
Talente Pfusch herstellen*
Fertigkeiten Diplomatie +6, Handwerk (Rüstung) +6, Handwerk (Schlösser) +6, Handwerk (Schreinerarbeiten) +6, Handwerk (Waffen) +6, Motiv erkennen +7, Schätzen +4 (nichtmagische Metalle und Edelsteine einschätzen +6), Wahrnehmung +2 (ungewöhnliche Steinarbeiten bemerken+4); **Volksmodifikatoren** Schätzen nichtmagischer Metalle und Edelsteine +2, Wahrnehmung ungewöhnlicher Steinarbeiten +2
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Süße Worte[EXP] 1/Tag)
Kampfausrüstung *Trank: Elementen trotzen* (2), *Trank: Person vergrößern*; **Sonstige Ausrüstung** Amboss[EXP], Kriegshammer [Meisterarbeit], Lederrüstung, Schwere Armbrust, verschiedene Werkzeuge eines Handwerkes [Meisterarbeit], 33 GM

Pfuschende Handwerker sehen es beinahe als Kunst an, minderwertige Waren herzustellen, die für das ungeübte Auge wie ihre normalen Gegenstücke erscheinen.

BETRÜGERISCHER HÄNDLER **HG 3**

EP 800
Menschlicher Kämpfer 4
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 15 (–1 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)
TP 34 (4W10+8)
REF +0, **WIL** +1, **ZÄH** +5; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +9 (1W4+4/19–20) oder Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit] +9 (1W8+4)

TAKTIK

Im Kampf Sollte ein Kampf zu Ungunsten des Betrügerischen Händlers verlaufen, trinkt er seinen *Trank: Person vergrößern*, um seine Fertigkeit Einschüchtern zu verbessern, und versucht sodann, Gegner in die Flucht zu jagen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 14
GAB +4; **KMB** +8; **KMV** 17
Talente Beredsamkeit, Betäubungshieb[ABR II], Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Vollstrecker[EXP], Wachsamkeit
Fertigkeiten Bluffen +5, Diplomatie +7, Einschüchtern +15, Motiv erkennen +5, Schätzen +4 (Wert anhand von Gewicht mittels einer Waage abschätzen +6), Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Person vergrößern*;
Sonstige Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Doppelbödiges Fass*, Händlerwaage, Kettenhemd [Meisterarbeit], *Leichter Stahlschild +1*, Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit], Schwerer Wagen[ABR II], 125 GM

Dieser Betrügerische Händler vertritt eine „gekauft wie besehen“ und „kein Rücktritt vom Kauf“ Strategie. Sollten knurrige Kunden zu ihm kommen, um ihr Geld zurückzuholen, nutzt er seine beeindruckende Gestalt, um sie zu entmutigen.

Händler illegaler Waren

Diese Händler machen lukrative Gewinne, gehen aber auch Risiken dafür ein.

Gemeiner Hehler — HG 2

EP 600
Menschlicher Schurke 3
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP 14 (3W8–3)
REF +5, **WIL** +2, **ZÄH** +0; +2 gegen Bezauberung und Schlaf
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1

ANGRIFF

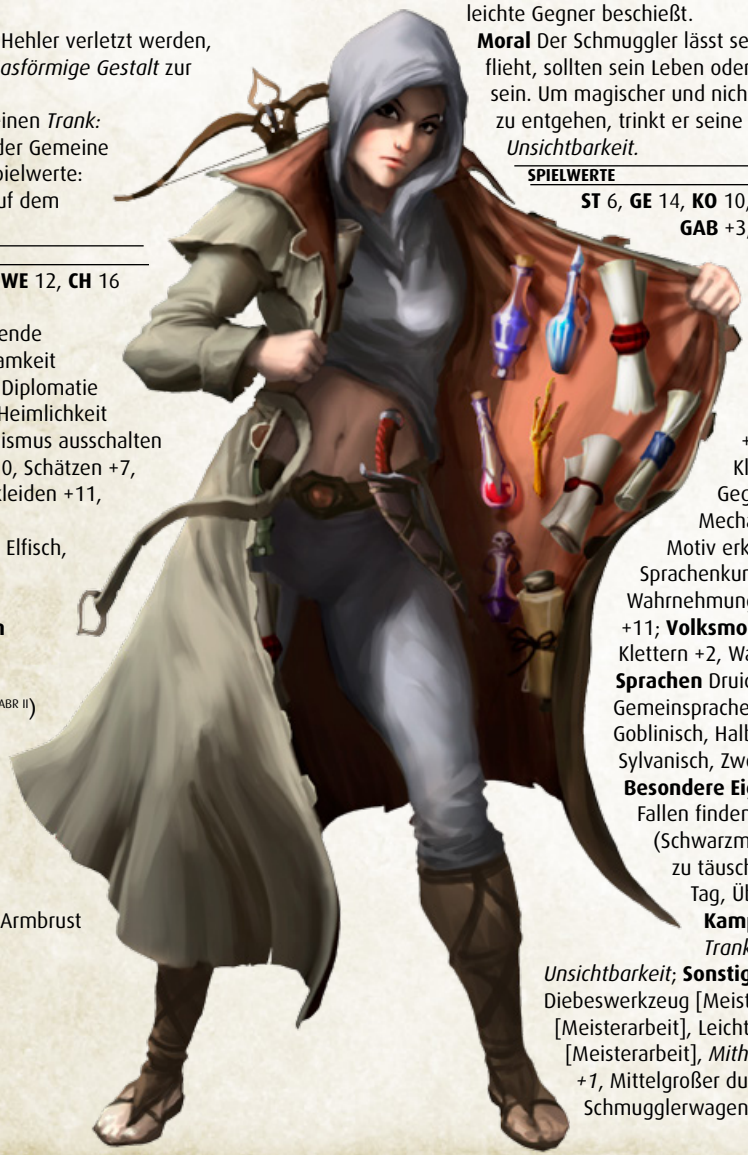
Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W4/19–20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +5 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Gemeine Hehler trinkt einen *Trank: Magierrüstung.*
Moral Sollte der Gemeine Hehler verletzt werden, nutzt er seinen *Trank: Gasförmige Gestalt* zur Flucht.
Grundspielwerte Ohne seinen *Trank: Magierrüstung* verfügt der Gemeine Hehler über folgende Spielwerte: **RK** 12, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 10.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 8, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 16
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 14
Talente Täuscher, Verblüffende Wachsamkeit[ABR], Wachsamkeit
Fertigkeiten Bluffen +11, Diplomatie +9, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +11, Motiv erkennen +10, Schätzen +7, Sprachenkunde +7, Verkleiden +11, Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Schwarzmarktkontakte[ABR II])
Kampfausrüstung *Trank: Gasförmige Gestalt*, *Trank: Magierrüstung* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit], 63 GM



Schmuggler — HG 4

EP 1.200
Halbling-Schurke 5
NB Kleiner Humanoider (Halbling)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +1 Größe, +5 Rüstung)
TP 31 (5W8+5)
REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +2; +2 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W3–2/19–20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W6/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Im Kampf Der Schmuggler zieht es vor, sich aus dem Nahkampf herauszuhalten und den direkten Feindkontakt seinen Schlägern zu überlassen, während er mit seiner Armbrust leichte Gegner beschießt.
Moral Der Schmuggler lässt seine Waren zurück und flieht, sollten sein Leben oder seine Freiheit gefährdet sein. Um magischer und nichtmagischer Verfolgung zu entgehen, trinkt er seine *Tränke: Irreführen* und *Unsichtbarkeit.*

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 15
GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 13
Talente Abhärtung, Zusätzlicher Schurkentrick[EXP] (2)
Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +0), Bluffen +10, Diplomatie +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +14, Klettern +0, Magischen Gegenstand benutzen +10, Mechanismus ausschalten +10, Motiv erkennen +10, Schätzen +11, Sprachenkunde +11, Verkleiden +10, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +11; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2
Sprachen Druidisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnoll, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch, Sylvanisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Schwarzmarktkontakte[ABR II], Schwer zu täuschen[EXP], Süße Worte[EXP] 2/Tag, Überzeugende Lüge[ABR II])
Kampfausrüstung *Trank: Irreführen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Dolch [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit], *Mithralkettenhemd +1*, Mittelgroßer durchschnittlicher Schmugglerwagen*, 53 GM

Skrupellose Vermittler

Diese cleveren Schwindler ziehen es vor, ihren Opfern langsam alles Geld aus den Taschen zu ziehen, statt jemanden nur einmal auszurauben.

Skrupelloser Geldverleiher — HG 2

EP 600
Menschlicher Magier (Illusionist) 3
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 16 (3W6+3)
REF +2, **WIL** +4, **ZÄH** +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Knüppel +0 (1W6–1) oder Dolch [Meisterarbeit] +1 (1W4–1/19–20)
Zauberähnliche Arkane Schulenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)
6/Tag — *Blendender Strahl*
Vorbereitete Magierzauber (ZS 3.; Konzentration +6)
2. — *Andere verkleiden*[ABR], *Einfaches Trugbild* (SG 15), *Verlangen*[ABR] (SG 15)
1. — *Magische Aura*, *Narrengold*[*], *Reittier*, *Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 13), *Licht*
Verbotene Schulen Erkenntnismagie, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Ruchlose Geldverleiher trinkt seinen *Trank: Magierrüstung*.
Im Kampf Der Ruchlose Geldverleiher geht Kämpfen aus dem Weg und verlässt sich darauf, dass die Wachen der Handelskarawane und andere Schläger ihn vor unzufriedenen Kunden beschützen.
Moral Der Ruchlose Geldverleiher nutzt *Blendender Strahl*, um Gegnern die Orientierung zu rauben, damit er entkommen kann. Sollten Unbeteiligte in der Nähe sein, nutzt er *Selbstverkleidung*, um seine Erscheinung zu verändern und in der Menge unterzutauchen.
Grundspielwerte Ohne seinen *Trank: Magierrüstung* verfügt der Ruchlose Geldverleiher über folgende Spielwerte: **RK** 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 10.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 17, **WE** 13, **CH** 14
GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 11
Talente Beredsamkeit, Materialkomponentenlos zaubern, Schriftrolle anfertigen, Täuscher
Fertigkeiten Bluffen +4, Diplomatie +7, Einschüchtern +7, Handwerk (Edelsteinschleifer) +11, Motiv erkennen +4, Schätzen +9, Verkleiden +4, Wahrnehmung +4
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (Dolch [Meisterarbeit]), Ausgedehnte Illusionen (1 Runde)
Kampfausrüstung *Trank: Magierrüstung*; **Sonstige Ausrüstung** *Betrügerwaage*[*], Dolch [Meisterarbeit], Knüppel, Werkzeuge eines Handwerkers [Meisterarbeit], 93 GM

Korruptes Gildenmitglied — HG 4

EP 1.200
Halb-Elfischer Schurke 5
NB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Ablenkung, +2 GE)
TP 31 (5W8+5)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +2; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +2*, +5 (1W4+2/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Das Korrupte Gildenmitglied trägt sein *Öl: Mächtige Magische Waffe* auf seinen Dolch auf und trinkt seinen *Trank: Ausdauer des Ochsen*.
Grundspielwerte Ohne das *Öl: Mächtige Magische Waffe* verfügt das Korrupte Gildenmitglied über folgende Spielwerte: **TP** 21 (5W8–5); **ZÄH** +0; **Nahkampf** Dolch [Meisterarbeit] +4 (1W4/19–20); **KO** 8.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 16
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Fertigkeitsfokus (Bluffen), Fertigkeitsfokus (Diplomatie), Fertigkeitsfokus (Motiv erkennen), Täuscher
Fertigkeiten Beruf (Händler) +10, Bluffen +16, Diplomatie +14, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +10, Schätzen +9, Magischen Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +13, Verkleiden +5, Wahrnehmung +12, Wissen (Lokales) +9; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Elfenblut, Fallen finden +2, Schurkentricks (Charmeur[EXP], Süße Worte[EXP] 2/Tag)
Kampfausrüstung *Öl: Mächtige Magische Waffe* (ZS 8.), *Trank: Ausdauer des Ochsen*; **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Konservierungskiste*[*], *Schutzring +1,* 98 GM

Korrupte Gildenmitglieder behaupten, Gilden zu repräsentieren (welche oft an fernen Orten beheimatet sind), und versuchen lokale Händler davon zu überzeugen, gegen eine hohe Gebühr diesen Organisationen beizutreten.

Sicherheitsbeauftragter

Der Sicherheitszuständige ist für die Sicherheit der Handelskarawane verantwortlich.

SICHERHEITSBEAUFTRAGTER **HG 5**

EP 1.600
Menschlicher Kämpfer 6
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 20 (+6 Rüstung, +4 Schild)
TP 55 (6W10+18)
REF +4, **WIL** +5, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Streitaxt +1*, +15/+10 (1W8+8/×3) oder Knüppel +12/+7 (1W6+6) oder Schildstoß mit Schwerem Schild +12/+7 (1W4+6)
Besondere Angriffe Waffentraining (Äxte +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Sicherheitszuständige trinkt seinen *Trank: Bärenstärke.*
Im Kampf Kämpft der Sicherheitszuständige gegen mehrere schwächere Gegner, marschiert er mitten rein und nutzt sein defensives Können, um sie zu beschäftigen, während seine schurkischen Verbündeten mit ihm Gegner in die Zange nehmen; bei stärkeren Gegnern setzt er Heftiger Angriff ein, um sie schnell zu erledigen.
Grundspielwerte Ohne den *Trank: Bärenstärke* verfügt der Sicherheitszuständige über folgende Spielwerte: **Nahkampf** *Streitaxt +1*, +13/+8 (1W8+6/×3) oder Knüppel +10/+5 (1W6+4) oder Schildstoß mit Schwerem Schild +10/+5 (1W4+4); **ST** 18; **KMB** +10; **KMV** 20.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 13, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 22
Talente Betäubungshieb[ABR], Blitzschnelle Reflexe, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Schildfokus, Vollstrecker[EXP], Waffenfokus (Streitaxt)
Fertigkeiten Akrobatik –4 (Springen -8), Diplomatie +5, Einschüchtern +12, Mit Tieren umgehen +8, Überlebenskunst +10
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenpanzer [Meisterarbeit], Knüppel, *Schwerer Stahlschild +1*, *Streitaxt +1*, 270 GM

Der Sicherheitsbeauftragte kümmert sich um alle Fragen hinsichtlich des Schutzes der Handelskarawane und der Mitreisenden. Er ist nur dem Karawanenmeister gegenüber verantwortlich und hat nahezu freie Hand, wie er seine Aufgabe angeht. Er heuert die Wachen – hauptsächlich Schläger, Söldner und zuweilen Späher und ortskundige Führer – an und zahlt sie aus, zudem organisiert er sie zu effizienten Einheiten, die sich um die Gefahren unterwegs und in Ortschaften kümmern sollen.

Unterwegs schickt der Sicherheitszuständige Späher und Reiter aus, welche die Straße voraus auskundschaften, aber auch die Seiten und die Rückseite des Wagenzuges im Auge behalten, so dass keine Bedrohungen der Wildnis den Händlern und ihren Waren zu nahe kommen, ehe er nicht ein Verteidigungsperimeter aufstellen konnte. Es ist seine Aufgabe, den Wagenzug gegen umherstreifende monströse Kreaturen, Räuber oder auch Stämme wilder Humanoider zu beschützen.

Nähert sich die Handelskarawane einer Ortschaft, so reitet der Sicherheitszustände voraus, um sie sich anzusehen und sicherzustellen, dass „seine" Händler nicht auf lokale Probleme stoßen, die den Handel einschränken könnten. Zusammen mit dem Frontmann des Wagenzuges inspiziert er den Ort, an welchem die Wagen abgestellt werden sollen, und vergewissert sich, dass er und seine Wachen dort für hinreichenden Schutz sorgen können. Oft heuert er vor Ort auch weitere Wachen an, welche auf die Wagen aufpassen und Diebe verscheuchen (außer, besagte Diebe haben mit den Händlern eine Übereinkunft).

Seine wichtigste Aufgabe besteht aber darin, alle Gefahren vom Karawanenmeister fernzuhalten – alle Wagen und Güter können ersetzt werden, solange der Karawanenmeister am Leben ist und seinen teils windigen Geschäften weiter nachgehen kann…

Frontmann

Der Frontmann repräsentiert die Organisation und fungiert als Gesicht im Namen der Handelskarawane und seiner Händler.

FRONTMANN **HG 5**

EP 1.600
Elfischer Barde 6
CN Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP 36 (6W8+6)
REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +3; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachenabhängige Effekte +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +6 (1W4+1/19–20)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 17 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 16], Faszinieren [SG 16], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)
Bekannte Bardenzauber (ZS 6; Konzentration +12)
2. (4/Tag) — *Einflüsterung* (SG 15), *Gedanken wahrnehmen* (SG 15), *Gemeinschaftliches Sprache weitergeben*[ABR II], *Silberzunge*[EXP]
1. (5/Tag) — *Bewunderung*[ABR II], *Person bezaubern* (SG 14), *Sprachen verstehen*, *Unschuld*[EXP]
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Benommenheit* (SG 13), *Botschaft*, *Magie entdecken*, *Richtung wissen*, *Schlaflied* (SG 13)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Frontmann nutzt Magie, um potentielle Gegner für sich einzunehmen und so Kämpfe zu vermeiden.
Moral Der Frontmann vermeidet nach Möglichkeit direkte Konflikte und schaut lieber zu, wie sich seine kräftigeren Verbündeten um Gegner kümmern. Sollte er es nicht schaffen, mit seiner Silberzunge Gegner zu besänftigen und den Kampf zu beenden, ergreift er die Flucht. Sollten die lokalen Ordnungshüter sich einmischen, wirkt er *Unschuld*.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 16
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 17
Talente Fertigkeitsfokus (Auftreten [Komödie]), Fertigkeitsfokus (Auftreten [Redekunst]), Materialkomponentenlos zaubern
Fertigkeiten Auftreten (Komödie) +18, Auftreten (Redekunst) +18, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +11, Schätzen +12, Verkleiden +15, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +13; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Orkisch, Sylvanisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +3, Elfenmagie, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Komödie, Redekunst)
Sonstige Ausrüstung Dolch [Meisterarbeit], Mithralkettenhemd, Leichte Armbrust [Meisterarbeit], *Überzeugungsstirnreif*, 13 GM

Der Frontmann (oder die Frontfrau, oft spricht man auch nur von dem „Gesicht“) der Organisation ist für alle Verhandlungen mit Geschäftspartnern und Kunden der Handelskarawane selbst zuständig. Mit glatter Zunge und großem Können kann er Leute besänftigen und überzeugen und so die Geschäfte fördern.

Man kann beinahe sagen, dass der finanzielle Erfolg der Handelskarawane größtenteils vom Frontmann abhängt. Trifft die Handelskarawane in einer neuen Ortschaft ein, verhandelt der Frontmann mit den Einheimischen, wo die Händler ihre Wagen abstellen und ihre Geschäfte eröffnen können. Zusammen mit dem Sicherheitszuständigen verhandelt er mit den Oberhäuptern der Gemeinde, ob einige Händler ihre Waren direkt an die Einwohner verkaufen können. Natürlich werden auch mit den örtlichen Händlern Geschäfte getätigt, welche ihre Warenbestände aufstocken wollen – auch mit diesen verhandelt der Frontmann im Namen der Gruppe. Dabei spielt er alle gegeneinander aus, um die besten Bedingungen für seine Kameraden und Mitreisenden zu erlangen.

Der Frontmann befragt zudem neue Händler, welche sich gern der Handelskarawane anschließen würden. Da die meisten der Mitreisenden von eher fragwürdigem Charakter und frei von Ehrenkodexen sind, ist es für den Fortbestand der Organisation wichtig, Händler mit höheren Moralvorstellungen fernzuhalten, damit diese nicht die Ordnungshüter über die zwielichtigen, gesetzeswidrigen Geschäftspraktiken in Kenntnis setzen.

Im manchen Situationen, z.B. wenn die Handelskarawane mit der Jahrmarktstruppe zusammenarbeitet, fungiert der Frontmann zudem als Zeremonienmeister, welcher die Menge anheizt und Neugier auf die „exotischen Waren von fernen Orten“ weckt. Er nutzt sein Können, andere zu bezirzen, zu unterhalten und zu beschwatzen, um Leute auf seine Seite zu ziehen, wobei er zuweilen auch sein Bardenkönnen und seine Magie einsetzt. Nur wenige Menschenmengen können seiner Persönlichkeit und seiner Schläue widerstehen.

Schlussendlich unterstützt der Frontmann auch den Karawanenmeister bei einigen seiner langfristigen Betrügereien und hilft zuweilen auch beim Erdenken neuer Gaunereien. Erfordert ein Betrug umfangreiche Planung und Wochen der Ausführung, kann der Frontmann viele Rollen übernehmen und sein Können als Darsteller und Verkleidungskünstler voll ausleben.

Karawanenmeister

Der Karawanenmeister ist der Besitzer der Handelskarawane und der erfahrenste Händler und Ganove der Gruppe. Sein Wort ist Gesetz.

KARAWANENMEISTER **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Schurke (Scharlatan[ABR II]) 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +6 Rüstung)
TP 49 (7W8+14)
REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Fernkampf *Handarmbrust +1*, +7 (1W4+1/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Karawanenmeister streicht sein *Öl: Magisches Schutzgewand* auf sein Mithralkettenhemd und trinkt seinen *Trank: Ausdauer des Ochsen*.
Im Kampf Der Karawanenmeister hält sich nach Möglichkeit von Kampfhandlungen fern.
Moral Der Karawanenmeister schätzt sein Leben mehr als alle Besitztümer und flieht im Angesicht echter Bedrohungen.
Grundspielwerte Ohne *Ausdauer des Ochsen* und *Magisches Schutzgewand* verfügt der Karawanenmeister über folgende Spielwerte: **RK** 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14; **TP** 35 (7W8); **ZÄH** +2; **KO** 10.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 15, **WE** 14, **CH** 16
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 15
Talente Anführen, Beredsamkeit, Meisterhandwerker, Täuscher, Wachsamkeit
Fertigkeiten Beruf (Händler) +14, Bluffen +15, Diplomatie +15, Einschüchtern +15, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +11, Magischen Gegenstand benutzen +13, Motiv erkennen +14, Schätzen +12 (bei Gegenständen, dessen Wert gewichtsabhängig ist +14), Verkleiden +5, Wahrnehmung +14, Wissen (Geographie) +9, Wissen (Lokales) +12
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Geborener Lügner, Großer Betrug, Schurkentricks (Charmeur[EXP], Schwer zu täuschen[EXP], Süße Worte[EXP] 2/Tag)

Kampfausrüstung *Öl: Magisches Schutzgewand* (ZS 8), *Trank: Ausdauer des Ochsen, Zauberstab: Unauffindbarkeit* (17 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Handarmbrust +1*, Händlerwaage, Mithralkettenhemd, Wagen des Karawanenmeisters* (mit *Tragbarem Loch*)

Der Karawanenmeister leitet die Handelskarawane zusammen mit dem Sicherheitszuständigen und dem Frontmann als ein Geschäft. Während die Händler kommen und gehen, bleiben die Anführer ein beständiger, fester Kern. Sie kümmern sich darum, dass alles funktionsfähig und im Lauf bleibt und die Geschäfte Gewinn einbringen, während sie die Wahrscheinlichkeit störender Zwischenfälle möglichst gering halten. Ohne ihre Schläue und ihre Nase für Geschäfte wäre das Leben sehr gefährlich für eine Gruppe verbrecherischer Händler, die von Ortschaft zu Ortschaft reist. Der Karawanenmeister trifft jeden Tag zu sehr vielen Details zahllose Entscheidungen, seien es Reiseziele, Aufenthaltsdauer an den jeweiligen Orten, wer sich für das nächste Stück der Handelskarawane anschließen kann usw. Moralvorstellung und Geschäftsethik sind ihm im Grunde egal, er erwartet von jenen, die seinen Schutz und seine Führungskapazität genießen, allerdings, dass sie bei ihren Gaunereien subtil und unauffällig vorgehen. Normalerweise setzt er seine Leute ein, um den Frieden zu wahren, er hat aber auch keine Skrupel, jemanden, der wiederholt gegen diesen Grundsatz verstößt, aus der Handelskarawane auszuschließen – oder ihm schlimmeres widerfahren zu lassen.

Der Karawanenmeister besitzt einen scharfen Verstand und macht sein Vermögen mit seinen langfristigen Betrügereien und den Schutzgebühren, welche die mitreisenden Händler ihm entrichten. Zusammen mit dem Frontmann (oder der Frontfrau) hat er den Betrug am Kunden zu einer wahren Kunst gemacht – viele erkennen seinen Schwindel nicht einmal, so dass er sie wieder und wieder ausnehmen kann.

Zu seinen Lieblingsbetrügereien gehört es, minderwertige illegale Waren unter der Vortäuschung zu verkaufen, sie wären wertvoller. Er (oder seine Leute) erklären den Freundschaftspreis, den er dafür verlangt, damit, dass sein eigener Verkäufer ihm versehentlich eine Kiste oder Wagenladung zusätzlich geschickt hat, ohne es zu bemerken. Auf diese Weise erweckt er den Anschein, einem seiner „Lieblingskunden“ einen Gefallen zu tun und an seinem Glück teilhaben lassen zu wollen. Sobald der Kunde aber bemerkt, was er da eigentlich erworben hat, ist es zu spät, vom Händler eine Rückabwicklung zu verlangen. Und da die Ware ja illegal ist, kann er auch nicht zu den Behörden gehen. Die Schwindeleien des Karawanenmeisters basieren daher weitestgehend auch darauf, seinen ansonsten ahnungslosen Kunden vorzuflunkern, dass sie im Grunde seine Komplizen seien.

Begegnungen

Die folgenden Begegnungen setzen sich aus für Angehörige der Handelskarawane typischen Grüppchen zusammen:

Hütchenspieler (HG 5)

Ein paar zwielichtige Händler und ihr gassenkundiger Leibwächter verkaufen ihre Waren im Geschäftsviertel. Sollten sie auf Probleme stoßen, fliehen die beiden Händler, während der Schläger Verfolger aufhält.

Pfuschende Handwerker HG 1
EP 400
TP 20 (siehe Seite 131)

Quacksalber HG 3
EP 800
TP 21 (siehe Seite 130)

Schläger HG 1
EP 400
TP 16 (*SLHB,* S. 281)

Schwarzmarkthändler (HG 8)

Ein Schmuggler und seine Wachen betreiben in einer Gasse Geschäfte mit einem Hehler und seinen Leuten. Sollten sie Ärger bekommen, kümmern sie sich schnell und gnadenlos darum, sofern sie die Oberhand haben, andernfalls neigen sie eher zur Flucht.

Gemeiner Hehler HG 2
EP 600
TP 14 (siehe Seite 132)

Schläger (4) HG 1
EP je 400
TP je 16 (*SLHB,* S. 281)

Shmuggler HG 4
EP 1.200
TP 31 (siehe Seite 132)

Trosswächter (3) HG 1
EP je 400
TP je 16 (*SLHB,* S. 296)

Treffen der Führungsspitze (HG 10)

Der Karawanenmeister und seine Komplizen treffen sich mit einigen rangniedrigeren Händlern zur strategischen Planung. Dies passiert meistens in einem Hinterzimmer einer Schenke oder eines Gasthauses.

Frontmann HG 5
EP 1,600
TP 36 (siehe Seite 135)

Karawanenmeister HG 6
EP 2.400
TP 49 (siehe Seite 136)

Korruptes Gildenmitglied HG 4
EP 1.200
TP 31 (siehe Seite 133)

Schmuggler HG 4
EP 1.200
TP 31 (siehe Seite 132)

Sicherheitsbeauftragter HG 5
EP 1.600
TP 55 (siehe Seite 134)

Trosswächter (4) HG 1
EP je 400
TP je 16 (*SLHB,* S. 296)

Jahrmarktstruppe

„Tretet näher, kommt herein und seht die Welt. – Ja, meine Damen und Herren, genießt eine Vorführung mit Künstlern und Tieren aus allen Winkeln der Welt! Für nur wenige funkelnde Münzen könnt ihr Wunder und Merkwürdigkeiten erblicken, wie ihr es noch nie in eurem beschaulichen Dorf erlebt habt – das seht ihr nicht an der Straßenecke oder unter den Augen und Ohren des Vogtes! Diese Zeltwände verbergen Wunder, wie ihr sie euch nicht vorstellen könnt! Missgestaltete Launen der Natur! Köstlich anzusehende Schönheiten! Beschwörer und Gummimenschen, Mysterien und Hypnotiseure, bezaubernde und verzückende Anblicke! Und alles für einen winzigen Eintrittspreis! Ignoriert die üble Nachrede, es ginge hier nicht mit rechten Dingen zu, meine Freunde. Wir wollen nur eines: euch mit den Wundern und den Gefahren der großen weiten Welt erstaunen und erfreuen! Tretet ein und lasst euch überraschen!

— Der Zirkusdirektor

Der Jahrmarkt ist eine Organisation, der trotz seiner Farbenpracht niemand vertraut, besitzt er doch eine dunkle Vergangenheit. Dennoch will jeder ihn sehen. Er bereist die Welt und hat so Ausreden, um verbotene Artefakte und gefährliche Monster mit sich zu führen und allen Arten exotischer Gestalten die Mitgliedschaft anzubieten, ohne sich über Hintergrund oder Moralvorstellungen Gedanken zu machen

Der Jahrmarkt kann an jedem Ort und zu jeder Zeit auftauchen und wird trotz früherer Verfehlungen und Untaten mit offenen Armen empfangen. Er kann für chaotische neue Entwicklungen sorgen, denn eines ist sicher: Wo die Jahrmarktstruppe auftaucht, wird die Welt zwar unterhalten, doch zugleich wird vieles komplizierter …

Auf den ersten Blick sind die Schausteller Kleinkriminelle, deren Pläne allerhand Gaunereien umfassen. Gemeine Arbeiter sind den Darstellern untergeordnet, welche ihrerseits in einer stetig von Veränderungen betroffenen Hackordnung organisiert sind, bei der es darum geht, wer mit wem verbündet ist und wer wie beliebt ist. Nur die Position des Zirkusdirektors genießt unangefochtene Autorität. Manche Angehörige des Jahrmarktes respektieren sein Genie und sein Charisma, andere gehorchen ihm dagegen aus Furcht oder weil sie dank seines hypnotisierenden Blicks keine andere Wahl haben.

Der Zirkusdirektor steuert die wirklich widerwärtigen Verbrechen, die seine reisende Truppe begeht, wobei die meisten seiner Untergebenen oft gar keine Ahnung davon haben. Während seine einfachen Fußsoldaten als Straßenbeobachter und Taschendiebe agieren, falsche Monster als wahre Schrecken ausgeben und zahlende Kunden dazu bringen, an manipulierten Glücksspielen teilzunehmen, kümmert der Direktor sich um großangelegte Raubzüge, Entführungen und Erpressungen.

Viele der auffälligeren und mächtigen Angehörigen des Jahrmarktes sind in Wahrheit Sklaven des Anführers und werden zur Teilnahme an seinen Plänen gezwungen. Der Zirkusdirektor nutzt seine magischen Fähigkeiten hauptsächlich, um neue und exotische Handlanger unter seine Kontrolle zu bringen, so dass er einerseits die Tarnung als Kuriositätenschau erhalten kann und zugleich auch Helfershelfer gewinnt. Korrupte Stadtwachen und Diebesgilden könnten letztendlich einem gedankenkontrollierenden Meister gehorchen, der nur ein Mal im Jahr die Stadt besucht, in der Zwischenzeit seine Interessen wahren und die Grundsteine zur Ausführung von Plänen legen, welche zu umfangreich oder schwierig sind, als dass man sie ohne die Fertigkeiten der Jahrmarktsangehörigen angehen könnte. Der Jahrmarkt seinerseits bietet Königshöfen exotische Unterhaltung und ungewöhnliche Helfer. Eine spezialisierte oder groteske Version des Jahrmarktes könnte sogar als öffentliche Fassade einer Arkanen Gesellschaft oder eines Todeskultes fungieren und Spaß und Unterhaltung als Deckmantel nutzen, um Opfer in die Fänge des Zirkusdirektors zu locken. Zudem kann er offen reisen, obwohl es ihm eigentlich darum geht, an seltene Artefakte und Kreaturen zu gelangen.

Abenteueraufhänger

Eine Jahrmarktstruppe könnte in jeder Geschichte auftreten, bei der ein Beutezug oder Lug und Trug eine Rolle spielen. Die kräftigen Halunken, welche das gemeine Fußvolk des Jahrmarktes bilden, beschäftigen sich meistens mit einfachen Gaunereien, während die Anführer großartige Pläne hegen und Intrigen schmieden, um die Gesellschaft und die Politik zu manipulieren.

Geburtstagsfeierlichkeiten: Die SC nehmen an einem Ball zu Ehren der Volljährigkeit des lokalen Prinzen teil. Das Königreich hat keine Kosten und Mühen gescheut, um exotische und interessante Unterhaltungskünstler zu rekrutieren, darunter Akrobaten, Dompteure und Feuerschlucker. Die SC hören den ganzen Abend Gerüchte über die Feinde des Königs und seiner Kühnheit, dass er diese in einer Zurschaustellung seines Mutes zur Feier eingeladen hat. Alles gipfelt aber dennoch in der Ermordung des Königs in seinen Gemächern gegen Ende des Festes. Alle Zeichen deuten augenscheinlich auf den Halbbruder des Königs als Täter hin, den Herzog, der nach örtlichem Recht den Thron erben würde, so dass der entsetzte junge Prinz den Thron besteigt, während sein Onkel in den Kerker geworfen wird. Tiefer gehende Ermittlungen enthüllen jedoch ein verworrenes Netz der Lügen und sobald die SC beginnen, nach der Wahrheit zu suchen, versucht eine Gruppe von Assassinen sie zum Schweigen zu bringen. Denn insgeheim hat die Zirkusdirektorin des Jahrmarktes genug vom rastlosen Leben unterwegs und plant, in allem Luxus und voller Annehmlichkeiten sich in ihrem eigenen Königreich zur Ruhe zu setzen. Sie hat Monate damit verbracht, den Prinzen und den Herzog in ihren Bann zu schlagen und zu gehorsamen Marionetten zu machen, ehe sie den älteren der beiden zwang, den eigenen Bruder zu ermorden, so dass der ihr hörige Prinz zum König gekrönt wird, um ihr natürlich anschließend den besten Lebensstil zu finanzieren.

Unfreiwillige Zirkusleute: Die SC erreichen eine für sie neue Ortschaft, allerdings scheinen alle sie dort zu kennen – und zu hassen. Vorsichtige Erkundigungen enthüllen, dass in ihren Erinnerungen eine Lücke von Tagen oder gar Wochen klafft. Die örtlichen Gesetzeshüter beschuldigen sie schließlich, die Stadtkasse gestohlen zu haben, so dass die SC entweder fliehen oder ihre Namen reinwaschen müssen. Anhand kursierender Gerüchte erfahren sie, dass man sie im Ort nicht als Abenteurer, sondern als Angehörige von einem Wanderzirkus kennt. Wenn die SC diesen Jahrmarkt aufspüren, entdecken sie endlich die Wahrheit: Der Direktor der Truppe hat sie vor Wochen unter seine hypnotische Kontrolle gebracht, um seine Mannschaft aufzustocken und praktische Sündenböcke für seine Schandtaten zu erlangen. Nachdem er sein finsteres Ziel erreicht hatte, entließ er die SC aus seiner Kontrolle und schickte sie ohne Erinnerungen an das Geschehen fort. Nun aber bedauert er, dass er solch fähige Diener gehen ließ und ist begierig, sie wieder unter seine Herrschaft zu zwingen …

Wölfe und Schafe: Die Abenteurer erreichen ein Dorf, dass seine Tore geschlossen hat und Reisenden den Zutritt verwehrt. Vor den Palisaden lagern bereits müde und frustrierte Händler, Pilger und Schausteller. Die Dorfbewohner behaupten, dass als Reisende verkleidete Werwölfe wiederholt Leute angegriffen hätten, während die Reisenden dies als Erfindung des Bürgermeisters bezeichnen, damit dieser exorbitant hohe Schutzgebühren eintreiben könne. Während sich die Lage aufheizt, scheint nur ein kleiner Wanderzirkus als ruhender Pol zu fungieren, welcher vereitelt, dass das nackte Chaos ausbricht. Natürlich weiß keine Seite, dass der Zirkus die Krise herbeigeführt hat, um Reisende ausnehmen zu können – ein listiger Wahrsager heizt das Misstrauen des Bürgermeisters des Dorfes an, während des Nachts missgestaltete Zirkusmitglieder die Dorfbewohner überfallen, um der Sorge des Mannes vor Lykanthropen Nahrung zu geben. Draußen bestehlen Lastenträger und Possenreißer die Reisenden und ermorden jene, die vom Warten genug haben und weiterziehen, während der Bestiendompteur seine gehorsamen Hunde einsetzt, um die Gerüchte über Werwölfe zu schüren.

Neue Regeln

Außergewöhnliche Darbietungen und Schausteller ermöglichen es einem Wanderzirkus, seine legalen Geschäfte und finsteren Pläne durchzuführen.

Archetyp

Viele Jahrmarktstruppen verfügen über einen oder mehrere Barden mit dem folgenden Archetyp:

Wahrsager (Barden-Archetyp)

Anstelle von Liedern und Tanz nutzt ein Wahrsager (siehe Seite 140) Zukunftsdeutungen, um andere zu beeinflussen. Auch wenn er vieles über die verzweigten Pfade des Schicksals in Erfahrung bringt, liegt sein wahres Können im Grunde darin, andere glauben zu lassen, er wisse mehr, als er tatsächlich tut.

Wahrsagezauber: Füge die folgenden Zauber mit dem aufgeführten Grad der Zauberliste des Barden hinzu; er erlangt sie aber nicht automatisch, sondern muss sie normal als ihm bekannte Zauber wählen, um sie nutzen zu können.

0. — *Göttliche Führung*; 1. — *Gegenstand lesen*[ABR VII]; 2. — *Vorahnung*; 3. — *Aura analysieren*[ABR VII]; 4. — *Erkenntnismagie*; 5. — *Retrokognition*[ABR VII]; 6. — *Vision, Wahrer Blick*.

Dies modifiziert die Zauberliste des Barden.

Wahrsagender Auftritt: Ein Wahrsager kann Auftreten (Redekunst) als Teil eines Bardenauftritts nutzen, um die Zukunft zu deuten. Er kann ein Mal pro Stunde unter Zuhilfenahme von Turmkarten, einer Kristallkugel oder ähnlicher Gegenstände die Zukunft eines der Ziele des Bardenauftritts deuten. Dies ist Teil derselben Aktion, mit welcher der Auftritt aktiviert wird. Der Wahrsager würfelt mit W% und addiert seine Bardenstufe, das Ergebnis findet er in der folgenden Tabelle. Es ist davon abhängig, ob er die Zukunft eines Verbündeten oder eines Gegners deutet.

W%	Ergebnis für Verbündeten	Ergebnis für Gegner
01–35	Wehe	Wohl
36–65	Unklar	Unklar
66+	Wohl	Wehe

Im Falle eines unklaren Ergebnisses erhält der Barde keine Informationen und das Ziel wird normal von dem Auftritt betroffen. Bei einem Verbündeten bedeutet das Ergebnis „Wohl“, dass sein durch den Auftritt erlangter Bonus um 1 steigt, während er bei „Wehe“ um 1 sinkt (Minimum 0). Dies betrifft nur numerische Boni. Ein Ziel würde z.B. keinen weiteren TW durch Lied der Größe erlangen. Bei einem Gegner bedeutet „Wohl“, dass er einen Bonus von +2 auf seinen Rettungswurf gegen den Bardenauftritt erhält, während „Wehe“ ihm einen Malus von -2 auf den Rettungswurf auferlegt; dies wirkt sich nur im Falle von Auftritten aus, die auch einen Rettungswurf erfordern.

Alle Anpassungen durch diesen Auftritt währen bei einem Gegner nur für diesen Bardenauftritt. Bei einem Verbündeten währen sie 1 Minute und kommen immer zur Anwendung, wenn der Barde den Bardenauftritt erneuert; die Anpassungen enden mit Ende der Minute, selbst wenn der Bardenauftritt fortdauert.

Dies modifiziert Bardenauftritt und ersetzt Ablenkung und Bannlied.

Wahrsagerequisiten: Mit der 2. Stufe kann ein Wahrsager beim Wirken eines Zaubers der Schule der Erkenntnismagie Turmkarten, eine Kristallkugel oder ähnliche Gegenstände anstelle der normalen Materialkomponente verwenden, solange die Kosten der Materialkomponente nicht 100 GM x Bardenstufe übersteigen. Sollte er Wahrsagerequisiten und die erforderliche Materialkomponente verwenden, dann wirkt er den Zauber mit einem Bonus von +1 auf seine Zauberstufe. Dieser besondere Fokus ist nicht kumulativ mit anderen besonderen Foki, die ähnliche Effekte entfalten, wohl aber mit sonstigen genutzten Fokuskomponenten.

Dies ersetzt Bewandert.

Bardenauftritt: Ein Wahrsager erhält den folgenden Bardenauftritt.

Ersichtliches Schicksal (ÜF): Mit der 8. Stufe kann der Wahrsager die nahe Zukunft aller Gegner innerhalb von 9 m Entfernung für alle sichtbar enthüllen. Jedem Gegner steht ein Willenswurf gegen SG 10 + ½ Bardenstufe + CH-Modifikator des Wahrsagers zu, um von dieser Fähigkeit nicht betroffen zu sein. Ansonsten erhält jede Kreatur, die von einem betroffenen Gegner angegriffen wird, einen Bonus von +2 auf ihre RK und Rettungswürfe gegen den Angriff. Sollten die Trefferpunkte eines betroffenen Gegners unter seinen Konstitutionswert reduziert werden, so hat er zudem eine Vision seines eigenen Todes und muss einen weiteren Willenswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, erhält er für 1 Runde den Zustand Verängstigt (ein betroffener Gegner muss während der Wirkungsdauer dieses Auftritts maximal 1 Rettungswurf ablegen, selbst wenn er mehrfach die Bedingung dafür erfüllen würde). Sollte der betroffene Gegner zudem Ziel des Wahrsagenden Auftritts sein, kommt die Anpassung seines Rettungswurfs auch bei diesem zweiten Rettungswurf zur Geltung. Der SL kann bestimmen, dass das Enthüllen des Schicksals der Kreatur noch andere Folgen haben könnte – z.B. könnten andere erkennen, dass der betroffene Gegner sie verraten wollte. Dies ersetzt Klagelied.

Magische Gegenstände

Jahrmarktstruppen nutzen die folgenden magischen Gegenstände, um ihre Auftritte zu unterstützen und ihre Menagerien eindrucksvoller erscheinen zu lassen:

Artistenzepter — **Preis** 3.200 GM

Ausrüstungsplatz Keiner | **ZS** 5 | **Gewicht** 5 Pfd.

Aura Schwache Verwandlungsmagie

An jedem Ende dieses abgegriffenen, 60 cm langen Messingstabes befindet sich eine kleine Metallschlaufe. Ferner weist der Stab drei Erhebungen im Material auf und wird eine dieser Erhebungen gedrückt, aktiviert man eine der besonderen Fähigkeiten des Zepters. Wird dieselbe Erhebung erneut gedrückt, nimmt es wieder seine gewöhnliche Gestalt an.

Balancierstange: Das Zepter verlängert sich auf 2,10 m und verleiht seinem Träger einen Kompetenzbonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik zum Balancieren und einen Verbesserungsbonus von +3 auf Reflexwürfe, um die Balance zu halten. Der Benutzer muss es mit beiden Händen festhalten, um diese Boni zu erlangen. In dieser Form fungiert das Zepter ferner als Kampfstab [Meisterarbeit].

Drahtseil: Aus jedem Ende des Zepters schießt in gerader Li-

nie ein Seil und erzeugt so ein Drahtseil von bis zu 30 m Länge. Ein Charakter kann sich an dem Seil mit einem Fertigkeitswurf für Klettern gegen SG 15 entlanghangeln oder mit einem Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 20 darauf entlang balancieren.

Trapez: Zwei bis zu jeweils 12 m lange Seile schießen aus den Enden des Zepters und verankern sich in der Decke. Um das Trapez zu nutzen, ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 erforderlich; der Nutzer kann auf diese Weise bis zu 15 m breite Lücken überwinden. Sollte er eine größere Entfernung zurücklegen wollen, kann er versuchen, beim Loslassen zu springen. Das Trapez verleiht ihm hierzu Anlauf und einen Kompetenzbonus von +5 auf den Fertigkeitswurf für Akrobatik zu Bestimmung seiner Sprungweite. Im Freien funktioniert diese Funktion nur, wenn es Äste, Gebäudeteile oder andere Überhänge gibt, an denen sich das Trapez verankern kann.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.600 GM

Zauberzepter herstellen, *Katzenhafte Anmut*, *Seil beleben*

FANTASTISCHER ZIRKUSWAGEN

PREIS 18.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 12	**GEWICHT** 600 Pfd.
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Dieser von Pferden gezogene Wagen verfügt über ein hölzernes Dach und Holzwände. Der Besitzer des Wagens kann mittels eines Befehlswortes die Farbe und die Muster auf den Wänden des Wagens verändern und so sogar Schriftzüge und Bilder erschaffen. Alternativ kann er eine Wand herunterklappen lassen und so eine Bühne erzeugen. Der Zirkuswagen enthält Schränke, Faltbetten und Klapptische und fasst bis zu sechs mittelgroße Kreaturen. Unabhängig von den Bedingungen draußen ist es im Inneren stets warm und trocken und die Insassen sind vor allem geschützt, solange draußen nicht Orkanwinde oder ähnliches toben. Der Besitzer kann ein Mal pro Woche am Königsbolzen des Wagens ziehen und dafür sorgen, dass er sich zu 18 m breiten Zelt mit derselben Farbe wie der Wagen entfaltet. Dabei kann er den Zweck des Zeltes erklären: Darbietungen, Feierlichkeiten, Treffpunkt oder Zuflucht in der Wildnis. Das Zelt erzeugt Bänke, Tische, Betten oder einfache Möbel passend zum genannten Zweck.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 9.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höhere Erschaffung*, *Stilles Trugbild*, *Winzige Hütte*

FELL DES KRAFTPROTZES

PREIS 3.515 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Rüstung	**ZS** 5	**GEWICHT** 20 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Diese *Fellrüstung +1* ist aus dem Pelz einer Raubkatze gefertigt und verleiht ihrem Träger einen Kompetenzbonus von +2 auf alle Attributswürfe für Kraftakte (z.B. Stangen verbiegen und Türen aufbrechen). Dieser Bonus wirkt nicht auf andere stärkebezogene Würfe (z.B. stärkebasierende Fertigkeitswürfe und Nahkampfangriffs- und Schadenswürfe). Der Träger berechnet seine Tragkapazität so, als wäre sein effektiver Stärkewert um 8 höher.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.915 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Ameisenstärke*[EXP], *Bärenstärke*

NARRENRING

PREIS 900 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

In diesen einfachen Bleiring ist ein verzerrtes Gesicht graviert. Wird der Ring angesteckt, so entwickelt der Träger im Laufe einer Minute eine Missbildung. Die Art der Missbildung wird beim Herstellen des Ringes bestimmt und kann nachträglich nicht verändert werden. Der Ring modifiziert das Aussehen des Trägers, verändert es aber nicht völlig, so dass er von Bekannten immer noch erkannt werden kann. Viele dieser Ringe ahmen die Symptome entsetzlicher Krankheiten nach, Fehlbildungen, umfangreiche Narben oder Tätowierungen. Sollte der Träger des Ringes bereits über die Missbildung verfügen, die der Ring eigentlich erzeugt, so entfernt der Ring stattdessen die sichtbaren Spuren des Zustandes. Der Ring hebt aber weder Schmerzen noch Mali auf, die mit dem Zustand verbunden sind.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 450 GM

Ring schmieden, *Gestalt verändern*

SPRACHROHR DES SCHARLATANS

PREIS 4.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 3 Pfd.
AURA Durchschnittliche Illusionsmagie		

Dieser Kegel hat an jedem Ende eine Öffnung und am kleineren Ende ein großes Mundstück. Er ist aus Messingringen gefertigt, mit Leder bespannt und grell bemalt. Wer ihn in Händen hält, kann durch den Kegel sprechen, um seine Stimme bis zu zehn Mal lauter zu machen. Sollte der Benutzer über das Klassenmerkmal Bardenauftritt verfügen, so kann er jeden Punkt in einem 9 m-Kegel vor sich als Ausgangspunkt jedes ihm bekannten Bardenauftritts behandeln, der normalerweise von seinem Standort ausgeht. Dies verdoppelt allerdings den normalen Aufwand an Runden an Bardenauftritt. Sollte der Benutzer seine Position verlassen, so enden durch den Kegel projizierte Bardenauftritte sofort, selbst wenn seine dann neue Position immer noch in Reichweite sein sollte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geisterhaftes Geräusch*, *Geisterhaftes Instrument*[ABR]

Gewichtheber

Die ständig reisenden Jahrmarktstruppen verlassen sich ebenso auf humanoide Muskelkraft wie auf Charisma und flinke Finger.

Lastenträger — HG 4

EP 1.200
Menschlicher Experte 3/Krieger 3
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 45 (6 TW; 3W8+3W10+15)
REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Zweihändige Keule [Meisterarbeit] +8 (1W10+3)
Fernkampf Dolch +6 (1W4+2/19–20)

TAKTIK

Vor dem Kampf Lastenträger täuschen Gegner, indem sie körperliche oder geistige Schwäche vortäuschen, ihre Anzahl verschleiern und sich als Waffen das greifen, was gerade zu finden ist.
Im Kampf Lastenträger nutzen Finten und versuchen, ihre Gegner zu demoralisieren.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 12, **KO** 12, **IN** 8, **WE** 9, **CH** 11
GAB +5; **KMB** +7; **KMV** 18
Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Heftiger Angriff, Improvisierter Nahkampf
Fertigkeiten Akrobatik +5, Auftreten (Schauspielkunst) +5, Beruf (Träger) +4, Bluffen +7, Diplomatie +2, Einschüchtern +9, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +5, Mit Tieren umgehen +5, Verkleiden +5, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Dolch, Kleidung eines Taschendiebs[ARK], Kleidung eines Unterhalters, *Narrenring*[*], Schminkzeug, Zweihändige Keule [Meisterarbeit], 110 GM

Lastenträger sind jene Allzweckarbeiter, welche den Großteil jeder reisenden Truppe ausmachen. Sie schleppen Versorgungsgüter, bauen Zelte auf, stehen Wache, bringen Tiere zur Räson und treten zuweilen auch auf. Viele weisen körperliche Absonderlichkeiten, Hautkrankheiten oder andere Merkmale auf, die ihnen das Alltagsleben erschweren würden, wären sie irgendwo sesshaft, ihnen als Teil der Schaustellertruppe aber neue Möglichkeiten eröffnen. Haben sie keine solch herausragenden Erkennungsmerkmale, täuschen sie diese mit Schminke oder Magie vor.

Muskelmann — HG 8

EP 4.800
Menschlicher Kämpfer 9
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +1 GE, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 90 (9W10+36)
REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +11; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Erdspalter +1*, +16/+11 (2W6+9/×3) oder Waffenloser Schlag +14/+9 (1W3+5)
Fernkampf Beil [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+4/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Hämmer +2, Nahbereichswaffen +1)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Muskelmann nutzt seinen *Trank: Bärenstärke*, falls er mit einem ernstzunehmenden Kampf rechnet.
Im Kampf Da er ein Meister darin ist, Gegnern ihre Vorteile zu rauben, zerschmettert er die Waffen anderer Krieger oder geht mit Zauberkundigen in den Ringkampf.

SPIELWERTE

ST 19, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +9; **KMB** +13 (+17 Ringkampf, +15 Gegenstand zerschmettern); **KMV** 25 (27 gegen Ringkampf oder Gegenstand zerschmettern)
Talente Abhärtung, Ausweichen, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Mächtiger Ringkampf, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Verbessertes Gegenstand zerschmettern
Fertigkeiten Auftreten (Schauspielkunst) +6, Bluffen +2, Diplomatie +2, Einschüchtern +13, Klettern +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Beil [Meisterarbeit], *Erdspalter +1*[ARK], *Fell des Kraftprotzes*[*], Kleidung eines Unterhalters, *Resistenzumhang +1*

Der Muskelmann ist in erster Linie Unterhaltungskünstler und dann erst Arbeiter. Bei Aufführungen präsentiert er verblüffende Kraftakte.

NEBENVORSTELLUNG

Die seltsame und exotische Nebenvorstellung eines Jahrmarkts nutzt die morbide Neugier des Publikums und das Bedürfnis nach billiger Spannung.

MISSGEBILDETER — HG 4

EP 1.200
Menschlicher Ogerartiger-Barbar 4 (*MHB II,* S. 183)
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Riese)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 15 (–1 GE, –2 Kampfrausch, +3 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 63 (4W12+32)
REF +1, **WIL** +6, **ZÄH** +12
Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m (9 m in Rüstung)
Nahkampf Großer Kriegshammer [Meisterarbeit] +13 (2W6+8/×3), Biss +10 (1W4+4)
Fernkampf Dolch +3 (1W4+8/19–20)
Besondere Angriffe Kampfrausch (15 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Animalische Wut, Kein Entkommen)

TAKTIK

Im Kampf Missgebildete werfen sich ohne nachzudenken oder Bedauern in den Kampf und ignorieren alle Schmerzen.
Grundspielwerte Befindet sich der Missgebildete nicht im Kampfrausch, besitzt er folgende Spielwerte: **RK** 17, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 17; **TP** 55; **WIL** +4, **ZÄH** +10; Großer Kriegshammer [Meisterarbeit] +11 (2W6+6/×3); Dolch +3 (1W4+6/19–20); **ST** 22, **KO** 21; **KMB** +10, **KMV** 19.

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 8, **KO** 25, **IN** 10, **WE** 10, **CH** 12
GAB +4; **KMB** +12; **KMV** 19
Talente Ausdauer, Eiserner Wille, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +4, Auftreten (Schauspielkunst) +5, Einschüchtern +8, Fingerfertigkeit +1, Mit Tieren umgehen +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung, Übergroßer Arm, Verkrüppelte Hand
Kampfausrüstung *Elixier des Versteckens*, Magenbalsam[ARK] (2), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Gift verzögern*; **Sonstige Ausrüstung** Eisennägel[ARK] (10), *Fellrüstung +1*, Großer Kriegshammer [Meisterarbeit], Kleidung eines Unterhalters, *Resistenzumhang +1*, 55 GM

FEUERSCHLUCKER — HG 6

EP 2.400
Menschlicher Kinetiker[ABR VII] (Pyrokinet) 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +4 GE, +4 Rüstung)
TP 77 (7W8+42); 21 Nichttödlicher Schaden durch Zehrung
REF +10, **WIL** +3, **ZÄH** +10
Verteidigungsfähigkeiten Bollwerk (15%), Glühende Haut (3 Schaden)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Schwerer Streitkolben +6 (1W8+1)
Fernkampf Feuergeschoss +11 (Berührungsangriff; 4W6+6 Feuer) oder Blaue-Flammengeschoss +11 (Berührungsangriff; 8W6+6 Feuer)
Besondere Angriffe Kinetisches Geschoss, Metakinese (stärken)
Bekannte Wilde Kinetikergaben
Allzweckgaben — Begabter Kinetiker, Feuerformer, Flammenstrahl, Hitzeanpassung, Kälteapassung, Schwache Pyrokinese
Infusionen — Brennendes Geschoss (SG 16), Flammenfächergeschoss (SG 16), Lenkgeschoss (SG 16)
Kinetische Geschosse — Blaue-Flammengeschoss (8W6+6 Feuer), Feuergeschoss (4W6+6 Feuer)
Verteidigung — Glühende Haut

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 13
GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 21
Talente Abhärtung, Kernschuss, Kinetisches Geschoss verzögern[ABR VII], Verstohlenheit, Zusätzliche Wilde Gabe[ABR VII]
Fertigkeiten Akrobatik +13, Auftreten (Tanzen) +5, Einschüchtern +7, Entfesselungskunst +16, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +9, Wissen (Natur) +6
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Elementare Aufladung +2, Energie sammeln, Erweiterter Elementarfokus (Feuer), Infusionsspezialist 1, Interner Speicher 1, Zehrung (2 Punkte/Runde, max. 7)
Kampfausrüstung Blitzpulver[ARK] (2), Feuerwerk (Himmelsrakete)[ARK] (3), Feuerwerk (Papierkerze)[ARK] (100), Kerosöl[ARK] (5), *Trank: Gasförmige Gestalt*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Kleidung eines Unterhalters, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, Schwerer Streitkolben, 85 GM

Feuerschlucker geben sich oft als exotische Anwender fremdländischer Magie aus.

Darsteller

Diese hochbegabten Stars der Manege eines verbrecherischen Wanderzirkus kümmern sich nur um die wichtigsten Beutezüge.

AKROBAT **HG 5**

EP 1.600
Menschlicher Schurke (Akrobat[EXP]) 6
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +4 GE, +4 Rüstung)
TP 42 (6W8+12)
REF +9, **WIL** +2, **ZÄH** +3
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +9 (1W4+1/19–20)
Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +9 (1W4+1/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6, Zweite Chance 1/Tag

TAKTIK

Vor dem Kampf Diese Akrobatin verwendet ihren *Trank: Spinnenklettern*, um sich in eine vorteilhafte Ausgangsposition zu bringen.
Im Kampf Die Akrobatin steht im Kampf niemals still und nutzt die Fähigkeit Meisterspringer, um die Position zu wechseln. So kann sie dann von oben auf Gegner Dolche herabregnen lassen, ohne von diesen erreicht zu werden.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 14
GAB +4; **KMB** +5; **KMV** 20
Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Tänzelnder Angriff, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +13, Auftreten (Tanzen) +11, Bluffen +11, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +13, Klettern +10, Wahrnehmung +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Meisterakrobat, Schurkentricks (Aufspringen, Meisterspringer[EXP], Schnelle Heimlichkeit)
Kampfausrüstung *Trank: Spinnenklettern*; **Sonstige Ausrüstung** *Artistenzepter*[*], Dolche [Meisterarbeit] (3), Kettenhemd, Kleidung eines Unterhalters, Kletterausrüstung, Seidenseil (60 m), Wurfhaken, 20 GM

Akrobaten turnen umher und präsentieren gewagte Luftauftritte hoch über dem Publikum. Auf kleineren Bühnen treten sie zuweilen als Messerwerfer, Zauberkünstler und Tänzer auf. Sie sind furchtlos und beweglich und schlüpfen mit derselben Eleganz in Museen und die Häuser der Reichen. Für jene, die von ihren Künsten keine Ahnung haben, wirken ihre Taten oft übernatürlich oder sogar unmöglich.

POSSENREISSER **HG 7**

EP 3.200
Menschlicher Attentäter[ABR VI] 8
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +7; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)
TP 72 (8W10+24)
REF +10, **WIL** +4, **ZÄH** +8; +2 gegen Gedankenlesen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Beil +1*, +13/+8 (1W6+4/×3)
Fernkampf Beil +12/+7 (1W6+3/×3)
Besondere Angriffe Feind studieren +2 (2 Gegner, Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +2W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Possenreißer suchen sich ihre Opfer in der Menge und schleichen diesen über Stunden oder Tage hinweg hinterher, bis sie schließlich aus dem Hinterhalt zuschlagen.
Im Kampf Da sie die Angst ihrer Opfer mehr genießen als den Sieg selbst, schlagen Possenreißer zu und ziehen sich dann zurück. Diese Attentäter verlangsamen ihre Beute und fügen ihr blutende Wunden zu, um ihnen dann mit gemütlichem Tempo folgen zu können.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14
GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 24
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Täuscher, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Beil)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Auftreten (Komödie) +10, Bluffen +17, Einschüchtern +13, Heimlichkeit +14, Klettern +10, Verkleiden +17, Wahrnehmung +6
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Blutende Wunde +2, Täuschen[ABR VI], Überraschungsangriff, Verlangsamender Hieb[ABR VI] [SG 14]), Pirscher, Spuren lesen +4
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Beil +1*, Beile (2), *Beschlagene Lederrüstung der Unscheinbarkeit +1*, Kleidung eines Unterhalters, *Resistenzumhang +1*, Schminkzeug, 254 GM

Possenreißer sind kaum gezähmte Mächte des Chaos und der Zerstörung, welche von der Jahrmarktstruppe zuweilen auf ihre Feinde losgelassen werden. Ihre bunte Kleidung, Schminke und Grazie verbergen die wahre Gefahr, die von ihnen ausgeht, sind sie doch kräftig und ausdauernd. Im Rahmen ihrer Auftritte fesseln sie leicht die Aufmerksamkeit des Publikums, allerdings können sie übergangslos von lustigem Spaß zu furchtbarer Gewalt wechseln. Sie pirschen den Feinden des Marktes hinterher und terrorisieren oder töten jene, welche die Truppe bedrohen.

Wahrsager

Wahrsager gehören vielen Wandermärkten an. Sie sind zugleich Schausteller, Betrüger und Zauberer, können die Geheimnisse des Schicksals erspähen, den Neugierigen erzählen, was sie hören wollen, und sie zu Entscheidungen bringen, welche er selbst und seine Verbündeten dann nutzen können.

WAHRSAGER **HG 7**

EP 3.200

Halb-Elfischer Barde (Wahrsager*) 8

NB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +2 GE, +5 Rüstung)

TP 55 (8W8+16)

REF +9, **WIL** +8, **ZÄH** +5; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Totschläger [Meisterarbeit] +6/+1 (1W6–1 Nichttödlich)

Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +9 (1W10/19–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 22 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Einflüsterung [SG 18], Ersichtliches Schicksal [SG 18], Faszinieren [SG 18], Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2, Wahrsagender Auftritt)

Bekannte Bardenzauber (ZS 8; Konzentration +12)

3. (3/Tag) — *Hellhören/Hellsehen*, *Redegewandtheit*, *Schnelle Erinnerung*[ABR VII]
2. (5/Tag) — *Feuerwerk* (SG 16), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Oberflächliche Gedanken lesen*[ABR VII], *Vorahnung*
1. (5/Tag) — *Déjà vu*[ABR VII], *Gegenstand lesen*[ABR VII], *Person bezaubern* (SG 15), *Unauffälliger Diener*, *Wertloser Anschein*[ABR VII] (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Tanzende Lichter*

TAKTIK

Vor dem Kampf Wahrsager versuchen, vor einem Kampf Verbündete zu finden, egal ob es sich um gleich gesonnene Kriminelle handelt oder sie unschuldige Dorfbewohner dazu überreden, sie zu verteidigen.

Im Kampf Wahrsager führen aus der letzten Reihe und nutzen *Feuerwerk* und *Redegewandtheit*, um Gegner zu verwirren, während sie ihren Bardenauftritt nutzen, um das Können ihrer Verbündeten zu unterstützen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 13, **WE** 13, **CH** 18

GAB +6; **KMB** +5; **KMV** 18

Talente Abhärtung, Ausweichen, Fertigkeitsfokus (Auftreten [Redekunst]), Große Zähigkeit, Zusätzlicher Bardenauftritt

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +18, Auftreten (Schauspielkunst) +15, Fingerfertigkeit +12, Magischen Gegenstand benutzen +15, Wahrnehmung +14, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Lokales) +14, Zauberkunde +8; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Elfenblut, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schauspielkunst), Wahrsagerequisiten

Kampfausrüstung Rauchstab, *Sprachrohr des Scharlatans**, *Zauberstab: Schweben* (5 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Kristallkugel (nichtmagisch), *Resistenzumhang +1*, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Totschläger [Meisterarbeit], Wahrsagehandbuch[ABR VII], Wahrsagekarten [Meisterarbeit][ARK]

Nicht jeder Schausteller arbeitet mit einem großen Publikum. Wahrsager treiben ihre Spielchen stets mit einem Opfer nach dem anderen, lauschen ihren Geheimnissen und suchen in ihrem Verstand nach Informationen, was sie wann sagen müssen. Die meisten besitzen tatsächlich eine zumindest geringe Gabe, in die Zukunft zu schauen, ziehen es aber vor, immer nur Brocken an Informationen weiterzugeben, damit ihre Klienten wiederkommen. Andere legen den Grundstein für langfristige Gaunereien, an denen dann auch die anderen Angehörigen der Truppe teilnehmen. Wahrsager mischen gerade genug Wahrheiten in ihre Worte, um ihre falschen Erkenntnisse verkaufen zu können – Zauber wie *Geisterhaftes Geräusch* und *Unauffälliger Diener* können einen trauernden Witwer davon überzeugen, dass seine verstorbene Gattin mit dem Wahrsager spricht, während *Gedanken wahrnehmen* und *Hellhören/Hellsehen* wortwörtlich diesen Betrügern die übernatürlichen Erkenntnisse verleihen können, nach denen ein Handelsfürst sucht.

Wahrsager sind nur selten Anführer, sondern dienen eher kriminellen Genies als Berater und Meisterspione. Sie unterhalten oft eine Handvoll laufender Projekte und besuchen wichtige Klienten bei jedem Halt des Wanderzirkus, um eine politische oder rechtlich günstige Atmosphäre für die Truppe zu kultivieren. Wenn diese Pläne schließlich Früchte tragen, wissen ihre Opfer meistens nicht, dass die Wahrsager überhaupt involviert waren.

Bestiendompteur

Bestiendompteure kontrollieren furchteinflößende Bestien und treten mit ihnen zusammen auf.

BESTIENDOMPTEUR **HG 8**

EP 4.800
Menschlicher Waldläufer 9
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +2 GE, +7 Rüstung, +1 Schild)
TP 81 (9W10+27)
REF +10, **WIL** +6, **ZÄH** +9
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +14/+9 (1W4+5/15–20), Kukri [Meisterarbeit] +14/+9 (1W4+5/15–20)
Fernkampf Wurfpfeil +11/+6 (1W4+5)
Besondere Angriffe Erzfeind (Tiere +4, Menschen +2), Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)

Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 6; Konzentration +7)
2. — *Rindenhaut*
1. — *Lange Schritte*, *Mit Tieren sprechen*, *Tier bezaubern* (SG 12)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Bestiendompteur trinkt seinen *Trank: Bärenstärke* und wirkt auf einen Tierverbündeten *Rindenhaut*.
Grundspielwerte Ohne *Bärenstärke* verfügt der Bestiendompteur über folgende Spielwerte: **Nahkampf** Kukri [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4+3/15–20), Kukri [Meisterarbeit] +12/+7 (1W4+3/15–20); **Fernkampf** Wurfpfeil +11/+6 (1W4+3); **ST** 16; **KMB** +12; **KMV** 24; **Fertigkeiten** Klettern +11.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 12
GAB +9; **KMB** +14; **KMV** 26
Talente Abhärtung, Ausdauer, Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Kritischer Treffer (Kukri), Verteidigung mit zwei Waffen, Waffenfokus (Kukri)
Fertigkeiten Akrobatik +7 (sich durch ein bedrohtes Feld oder gegnerische Angriffsfläche bewegen +11, Springen +3), Heimlichkeit +10, Klettern +13, Mit Tieren umgehen +13, Reiten +5, Überlebenskunst +10, Wissen (Natur) +10
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +4, Ebenen +2), Bund des Jägers (Tiergefährte: Würgeschlange), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +10, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenpanzer +1*, Kleidung eines Unterhalters, Kukri [Meisterarbeit] (2), *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, *Turngürtel*[ARK], Wurfpfeile (6), 81 GM

WÜRGESCHLANGE **HG —**

N Großes Tier
INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, –1 Größe, +8 Natürlich)
TP 45 (6W8+18)
REF +8, **WIL** +3, **ZÄH** +8; +4 gegen Verzauberung
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m, Schwimmen 6 m
Nahkampf Biss +11 (1W4+12 plus Ergreifen)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Würgen (1W4+8)

SPIELWERTE

ST 26, **GE** 17, **KO** 17, **IN** 1, **WE** 12, **CH** 2
GAB +4; **KMB** +13 (Ringkampf +18); **KMV** 26 (kann nicht zu Fall gebracht werden)
Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Natürliche Rüstung, Waffenfokus (Ringkampf)
Fertigkeiten Akrobatik +3 (Springen -1), Heimlichkeit +6, Klettern +20, Schwimmen +20
Besondere Eigenschaften Treue, Tricks (Angreifen, Bleiben, Bringen, Suchen, Wachen, Zurückziehen)

BÜHNENBILDNER

Die meisten Jahrmärkte präsentieren wahre Wunder, doch nur wenige haben auch wirklich all ihre Attraktionen und exotischen Freuden dabei. Solche Missstände werden vom Bühnenbildner mittels Pappmaché und Illusionen ausgeglichen. Im Gegensatz zu den waghalsigen Artisten, die um ihn herum nach dem Rampenlicht streben, ist er ruhig und zurückhaltend, um nicht aufzufallen, während er Ochsen in Minotauren verwandelt und ein paar zusammengewürfelte Musikanten in ein Orchester. Ein Bühnenbildner arbeitet am besten, wenn ihn niemand bemerkt.

BÜHNENBILDNER **HG 9**

EP 6.400
Menschlicher Magier (Illusionist) 10
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +2 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 57 (10W6+20)
REF +7, **WIL** +11, **ZÄH** +6

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kampfstab [Meisterarbeit] +5 (1W6–1)
Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 10; Konzentration +14)
At will — *Unsichtbarkeitsfeld* (10 Runden/Tag)
7/Tag — *Blendstrahl*
Vorbereitete Illusionistenzauber (ZS 10; Konzentration +14)
5. — *Gedankennebel* (SG 19), *Schattenhervorrufung* (SG 21), gestenloses *Tödliches Phantom* (SG 20)
4. — *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Regenbogenmuster* (SG 20), *Scheingelände* (SG 20), ausgedehnte *Sphäre der Unsichtbarkeit* (2x)
3. — *Mächtiges Trugbild* (2x, SG 19), *Monster herbeizaubern III*, *Standort vortäuschen*, lautloses *Unsichtbarkeit*
2. — *Einfaches Trugbild* (2x, SG 18), *Hypnotisches Muster* (SG 18), *Monster herbeizaubern II*, *Spiegelbilder*, *Unsichtbarkeit*
1. — *Bauchreden* (SG 17), *Magierrüstung*, *Person vergrößern* (SG 15), *Selbstverkleidung*, *Stilles Trugbild* (2x, SG 17)
0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 14), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Gift entdecken*
Verbotene Schulen Hervorrufungsmagie, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Dieser Bühnenbildner wirkt jeden Tag *Magierrüstung* als Schutz gegen Feinde und Unfälle. Sollte ein Kampf bevorstehen, wirkt er *Mächtiges Unsichtbarkeit*.
Im Kampf Die Bühnenbildner entfesselt *Gedankennebel*, um Gegner empfindlicher gegen andere Zauber zu machen. Dann nutzt er seinen Zauberstab: *Schattenbeschwörung*, um verschiedene furchtbare Monster herbeizuzaubern.
Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* verfügt der Bühnenbildner über folgende Spielwerte: **RK** 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 14
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Entreißen), Gestenlos zaubern, Im Kampf zaubern, Lautlos zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Illusion), Schriftrolle anfertigen, Zauber ausdehnen, Zauberfokus (Illusion)
Fertigkeiten Bluffen +12, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit +18, Motiv erkennen +5, Verkleiden +7, Wahrnehmung +10, Wissen (Arkanes) +17, Zauberkunde +17
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Schae
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zauberstab: Schattenbeschwörung*), Ausgedehnte Illusionen (5 Runden)
Kampfausrüstung Rauchstäbe (2), *Trank: Fliegen*, *Zauberstab: Schattenbeschwörung* (20 Ladungen),; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Kampfstab [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*

Zirkusdirektor

Der Zirkusdirektor ist redegewandt und platzt regelrecht vor Selbstvertrauen. Er kommandiert seine Schausteller im Zirkuszelt und außerhalb und leitet farbenfrohe Darstellungen und kriminelle Unternehmungen mit demselben Flair. Er unterdrückt rasch die Wünsche anderer und zieht sie in seine verbrecherischen Netze - entweder, um vorübergehend die Fertigkeiten der Truppe zu verstärken, oder um ihr auf unbegrenzte Zeit neue unwillige Mitglieder hinzuzufügen.

ZIRKUSDIREKTOR **HG 10**

EP 9.600

Menschlicher Mesmerist[ABR VII] 11

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +2 GE, +5 Rüstung)

TP 97 (11W8+44)

REF +11, **WIL** +14, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Peitsche [Meisterarbeit] +7/+2 (1W3–1 Nichttödlich)

Fernkampf *Leichte Armbrust +1*, +11 (1W8+1)

Besondere Angriffe Geisteskraft (+2), Hypnotischer Trick 9/Tag (Geisterhafter Rauch, Gemeinsame Reaktion, Harmloses Antlitz, Irreführen, Psychosomatischer Kraftschub, Spiegeleffekt [SG 19]), Hypnotisierender Blick (–3), Mannigfaltige Tricks (3), Mutiger Blick (Beeinflussbarkeit, Desorientierung, Mutlosigkeit), Schmerzhafter Blick (+5 oder +3W6+5)

Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 11; Konzentration +15)

4. (3/Tag) — *Person beherrschen* (SG 19), *Sonde*[ABR VII] (SG 18), *Tödliches Phantom* (SG 18)
3. (5/Tag) — *Aura verändern*[ABR VII], *Redegewandtheit*, *Standort vortäuschen*, *Tier beherrschen* (SG 18)
2. (5/Tag) — *Einflüsterung* (SG 17), *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Glitzerstaub* (SG 16), *Pracht des Adlers*, *Traumschrecken*[ABR VII] (SG 16)
1. (6/Tag) — *Befehl* (SG 16), *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 16), *Geheimtüren entdecken*, *Person bezaubern* (SG 16), *Schlaf* (SG 16), *Selbstverkleidung*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Licht*, *Magie entdecken*, *Schlaflied* (SG 15), *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Zirkusdirektor zieht niemals allein in den Kampf, sondern bringt entweder seine kriminellen Schausteller mit oder rekrutiert Verbündete mittels Zaubern und Hypnose. Er nutzt den Trick Gemeinsame Reaktion, um sich an aufmerksamere Diener zu binden, und wirkt *Pracht des Adlers* und *Schild* mittels seines Zauberstabes, ehe er sich Gegnern stellt.

Im Kampf Der Zirkusdirektor nutzt seinen Hypnotisierenden Blick gegen nahe Opfer und raubt ihnen die Willenskraft, ehe er dann *Person beherrschen* oder *Traumschrecken* folgen lässt. *Tödliches Phantom* hebt er sich für jene Bedauernswerten auf, welche seine sorgfältig erdachten Pläne ruinieren.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 18

GAB +8; **KMB** +7; **KMV** 20

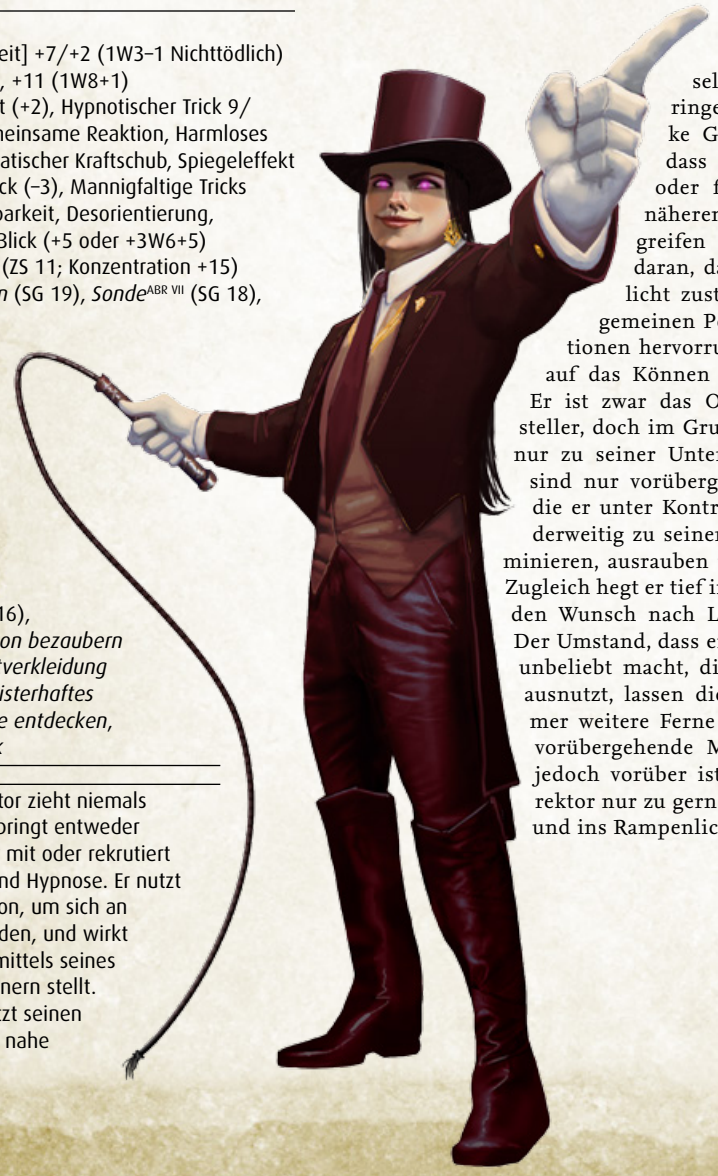
Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Große Zähigkeit, Kränkelnd machender Blick[ABR VII] (SG 19), Täuscher, Weitreichender Blick[ABR VII], Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Auftreten (Redekunst) +18, Bluffen +27, Diplomatie +14, Einschüchtern +22, Magischen Gegenstand benutzen +18, Motiv erkennen +15, Verkleiden +10, Wahrnehmung +15, Zauberkunde +8

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Heilende Berührung 7/Tag (Mächtig), Redegewandter Lügner (SG 26), Vollendeter Lügner +5

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Zauberstab: Schild* (40 Ladungen), *Zauberstab: Spiegelbilder* (8 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Illusionspulver*, *Leichte Armbrust+1* mit 20 Bolzen, *Mithralkettenhemd +1 der Unscheinbarkeit*, Peitsche [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, Schminkzeug, *Schutzring +1*, 42 GM



Der Zirkusdirektor macht sich nur selten wegen seiner geringen körperlichen Stärke Gedanken, da er weiß, dass er auf alle kräftigen oder fähigen Leute in der näheren Umgebung zurückgreifen kann. Er glaubt fest daran, dass ihm das Rampenlicht zustehe, so dass er beim gemeinen Pöbel machtvolle Emotionen hervorruft und nach Belieben auf das Können anderer zurückgreift. Er ist zwar das Oberhaupt der Schausteller, doch im Grunde existiert die Welt nur zu seiner Unterhaltung und Gegner sind nur vorübergehende Ablenkungen, die er unter Kontrolle bringen oder anderweitig zu seiner Unterhaltung unterminieren, ausrauben und demütigen kann. Zugleich hegt er tief in seinem Herzen auch den Wunsch nach Luxus und Verehrung. Der Umstand, dass er sich rasch bei denen unbeliebt macht, die er kontrolliert und ausnutzt, lassen diese Ziele aber in immer weitere Ferne rücken. Sobald seine vorübergehende Melancholie deswegen jedoch vorüber ist, kehrt der Zirkusdirektor nur zu gern wieder in die Manege und ins Rampenlicht zurück.

Begegnungen

Es kann nahezu überall zu einer Begegnung mit der Jahrmarktstruppe kommen, sei es in Städten, Dörfern oder auf abgelegenen Landsitzen des Adels. Jede Umgebung, die ein Publikum und Schätze zum Stehlen bietet, kann die Aufmerksamkeit der Truppe erlangen. Da die Schausteller nirgends daheim sind, stellen sie auch ansprechende Diener für andere schurkische Organisationen dar, sei es der Königshof oder die Geheimgesellschaft.

Freakshow (HG 8)

Die Freakshow sucht ständig nach neuen, merkwürdigen Darbietungen, von denen manche furchtbare Kraft zur Schau stellen.

Eingelegte Föten (2) — **HG 1**
EP je 400
TP je 11 (*MHB IV,* S. 63)

Feuerschlucker — **HG 6**
EP 2.400
TP 77 (siehe Seite 143)

Missgebildeter — **HG 4**
EP 1.200
TP 63 (siehe Seite 143)

Ningyo — **HG 1**
EP 400
TP 13 (*MHB IV,* S. 193)

Umherreisender Zoo (HG 10)

Diese Reisegruppe nutzt ihre Bestien, um Schutzgelder zu erpressen.

Bestiendompteur und Würgeschlange — **HG 8**
EP 4.800
TP 81 und 45 (siehe Seite 146)

Schreckhahn — **HG 3**
EP 800
TP 27 (*MHB,* S. 233)

Lastenträger (2) — **HG 4**
EP je 1.200
TP 45 je (siehe Seite 142)

Löwen (2) — **HG 3**
EP je 800
TP je 32 (*MHB,* S. 173)

Schattenzirkus (HG 13)

Mächtige Egos und eine Mischung flexibler Fertigkeiten bilden das Herz des Schattenzirkusses.

Akrobaten (4) — **HG 5**
EP je 1.600
TP je 42 (siehe Seite 144)

Bühnenzauberer — **HG 8**
EP 4.800
TP 51 (*NKO,* S. 200)

Muskelmann — **HG 8**
EP 4.800
TP 90 (siehe Seite 142)

Zirkusdirektor — **HG 10**
EP 9.600
TP 97 (siehe Seite 148)

Königshof

„Eine Ehe ähnelt stark einem Kaiserreich, mein Freund. Seit ich mein eigenes Ehegelübde abgelegt habe, verstehe ich dies bestens. Zu Beginn ist alles vielversprechend und voller Hoffnung und die Zukunft scheint golden. Liebe heißt das Gebot, Kinder und Wohlstand sind die Ernte, Macht und Vitalität sind die Währung. Das Leben ist voller Abenteuer und endloser Möglichkeiten und das Land scheint grenzenlos, als wären die einzigen Einschränkungen die eigene Vorstellungskraft und die Fähigkeit alles zu ergreifen, was in Reichweite ist. In jenen trunkenen Tagen glaubst du, es würde ewig so weitergehen, doch dem ist nicht so. Die Gebote werden etwas Alltägliches. Die Ernte wird eingefahren und verzehrt und was zurückbleibt, verfault in einem Graben. Die Zeit raubt uns allen die Kraft der Jugend, insbesondere wenn man nicht gegen das Unvermeidbare anzukämpfen imstande ist. Das Reich zerfällt und alles, was man noch tun kann, besteht darin, Dissidenten zu bekämpfen und zu überleben, allen subversiven Elementen, die man einfach nicht loswird, zum Trotz.“

— Die Königin zu ihrem Streiter

Hinter der Fassade von Übungsdrills und perfekt abgestimmten Ritualen, ist der Königshof ein Nest zuckender Giftschlangen voller Geheimnisse, Intrigen und kleinlicher Eifersucht, über welche der Glanz juwelenbesetzter Fächer und erzwungenes Lächeln hinwegtäuschen sollen. Der König und die Königin hatten geheiratet, nachdem er kurz, aber intensiv um sie geworben hatte. Wie ein Sturm tobten sie über das Land und zogen gemeinsam aufs Abenteuer aus. Sie ritten an der Spitze der Armee und tanzten auf königlichen Bällen. Beide waren scharfsinnige Strategen, opportunistische Verhandlungsführer und blutdurstige Tyrannen. Doch wie bei allen traumhaften Romanzen – selbst wenn sie auf einer gemeinsamen Leidenschaft zu herrschen und alle zu zerschmettern, die sich ihnen entgegenstellten, basieren – verblasste der Traum letztendlich und wich der grauen Realität. Denn wenn du und dein Partner jeden in der Umgebung unterworfen haben, bleibt nur noch dein Partner übrig, den du unter deine Knute zwingen kannst. Der König brachte seine Kinder gegen ihre Mutter auf und tötete ihren Favoriten, ehe er sie im großen Turm wegsperrte. Und als der Sturm sich legte, fiel auch der Hof in sich zusammen.

Es ist wahr, dass die Königin einen Aufstand angeführt hatte. Sie hat versucht, ihren Gatten zu ermorden. Doch so sind die Winkelzüge der Politik und die Werkzeuge zum Errichten einer Nation nun einmal. Es war nicht die Schuld der Königin, dass ihr Gemahl weich wurde. Es war nicht ihre Schuld, dass ihre Kinder mehr Interesse an prächtigen Kostümen hatten als an der Politik. Sie wollte einfach nur die schwärende Wunde herausschneiden, die in ihrem Reich eiterte.

Am überraschendsten ist allerdings, dass der König die Königin nicht für ihre Rebellion hinrichten ließ. Jene, die es wagen, ihn danach zu fragen, erhalten widersprüchliche Antworten. Manchmal erklärt der König, er liebe sie immer noch und sie sei ja machtlos in ihrem Turm. – Sie ist aber alles andere als untätig und unfähig. – Dann wieder verweist der König darauf, dass die Verträge, welche bei der Vereinigung ihrer Reiche unterzeichnet wurden, die Hinrichtung von Mitgliedern der königlichen Familie untersagen würden. – Und doch hat er seinen jüngsten Sohn hinrichten lassen, nur weil dieser sich wie ein Narr verhalten hatte. – Es trifft wohl am ehesten zu, dass der König weiß, dass die südlichen Provinzen unter Führung der Musketiere der Königin rebellieren würden, sollte er die Königin exekutieren lassen.

Fern des Hofes besteht das Königreich weiter. Die ersten Kriege und Reichszugewinne brachten großen Wohlstand, der erst seit kurzem nachzulassen beginnt. Der Hof herrscht immer noch, wenn auch auf weniger aktive Weise. In jüngeren Jahren streiften die Herrscher zusammen durch die Straßen der Stadt und hielten gemeinsam Hof, kommandierten die Wachen mit ruchloser Effizienz und brachten Ordnung in die Armuts- und Arbeiterviertel. Nun aber ist der Wesir die Stimme des Hofes, welcher angeblich den Verstand des Königs mit Lügen und Drogen vergiftet. Die Fäuste des Hofes sind die Königlichen Wachen, welche größtenteils sich selbst überlassen sind und ihre Macht oft zur persönlichen Bereicherung missbrauchen.

Der Königshof ist ein Ort der Intrigen und der Gefahr. Die Königin verfügt über mehr Macht, als der König oder Wesir glauben. Sie plant ihre Rückkehr an die Macht und den Sturz ihres Gatten. Hinter den Kulissen zieht sie zu diesem Zweck Mitglieder der Königlichen Wache auf ihre Seite und nutzt ihre Magie, um über die Mauern ihres Kerkers hinaus zu ihren Verbündeten Kontakt aufzunehmen und diese zu Hilfe zu rufen. Dies könnte ihr letztes großes Intrigenspiel sein. Im Herzen ihrer Pläne steht ihr letzter noch lebender Sohn, der Prinz. Die Höflinge allerdings wispern hinter seinem Rücken, dass er zu schwach sei, um eine Seite zu unterstützen. Sein seichtes Interesse an elfischer Kultur macht ihn zum Gespött; Elfen meiden ihn voller Abscheu, allerdings hat er einen Zirkel halb-elfischer Höflinge um sich geschart, welche für Außenstehende größtenteils wie Betrüger erscheinen, die keine legitimen Adelstitel besitzen. Diese Speichellecker beschäftigen den Prinzen mit unnützen Freizeitaktivitäten, die seine Zeit verschlingen, oder locken ihn aus der Sicherheit des Palastes, um „uralte elfische Ruinen“ zu erkunden. Den Gerüchten nach wird der Prinz das Jahr wohl nicht überleben – entweder wird er während einer seiner archäologischen Expeditionen einem Unfall oder bei Hofe einer Intrige feindlicher Machtgruppen zum Opfer fallen.

Die anderen Beteiligten des Intrigenspiels sind da schon zuverlässiger: Der Hauptmann der Wacht hasst die Königin für ihren Verrat und steht treu auf Seiten des Königs. Er ist unermüdlich dabei, Verräter unter seinen Leuten und innerhalb der Bürokratie aufzuspüren und zu entfernen, was aber ermüdend und zeitaufwendig ist. Höflinge, welche die Königin unterstützen, bringen allerdings einen endlosen Strom möglicher Ersatzleute an den Hof, die dafür bezahlt werden, die Bemühungen des Hauptmannes zu stören und über ihn zu berichten. Der Hauptmann kann zwar einige enttarnen und ihnen den Beitritt zur Wache verweigern, er weiß aber, dass er nicht alle identifizieren kann; daher besticht er sogar ein paar, damit sie ihren Auftraggebern falsche Informationen liefern. Der Wesir unterstützt den König nur solange, wie es in seinem Interesse ist. Er wird dabei reich, dürfte aber fliehen, sobald der Kampf ausbricht. Der Streiter der Königin dient dieser bis zum bitteren Ende, ist er ihr doch vollkommen treu.

Abenteueraufhänger

Es folgen einige Vorschläge, wie der Königshof in deiner Kampagne genutzt werden könnte:

Der Bittsteller: Die SC begegnen auf der Straße zur Hauptstadt dem Bittstellenden Paladin. Er will dem König eine Bitte hinsichtlich Gebietsansprüchen im Norden des Reiches vortragen, hat aber gehört, dass der Hof ein Hort der Intrigen und der Gefahr sein soll. Daher bittet er die SC, zu seinem Gefolge zu stoßen und ihn bei seinem Unterfangen zu unterstützen.

Der Ruf der Königin: Der Streiter der Königin wendet sich an die SC und trägt ihnen vor, dass die Königin die wahre Herrscherin des Reiches sei. Sie steht kurz davor, ihren Plan zur Rückkehr auf den Thron durchzuführen, und benötigt eine fähige Abenteurergruppe zur Unterstützung.

Korrupte Wachen: In der Hauptstadt werden die SC Zeugen, wie Angehörige der Königlichen Wache eine lokale Händlerin drangsalieren. Die Händlerin bittet die Helden um Hilfe und erklärt, sie hätte nichts Unrechtes getan, während die Wachen ihren Laden ausplündern und ihr Gold stehlen würden. Die SC müssen sich entscheiden, ob sie der Händlerin helfen und sich dabei den Königshof zum Feind machen.

Neue Regeln

Dieser Abschnitt nutzt die folgenden neuen Regelelemente:

Archetyp

Nachdem die Königin eingesperrt und ihr ihr früherer Vertrauter weggenommen wurde, hat sie gelernt, mittels Spiegelmagie mit ihrem Schutzherrn zu sprechen.

Spiegelhexe (Hexen-Archetyp)

Viele Spiegel besitzen einen Funken magisches Potential. Manche Hexen erlernen die Geheimnisse dieser Kraft und nutzen sie, um eine Verbindung zu Schutzherren aufzubauen, welche in fremdartigen Dimensionen hausen.

Spiegelvertrauter (ÜF): Mit der 1. Stufe erschafft eine Spiegelhexe eine direkte Verbindung zur Macht ihres Schutzherrn. Sie wählt wie üblich einen Schutzherrn, erhält als Verbindung zu diesem, aber keinen Vertrauten. Stattdessen nutzt sie einen Spiegel von wenigstens 10 GM Wert, um mit einem Fragment der Macht ihres Schutzherrn zu sprechen. Dieses Fragment lehrt sie ihre Magie und fungiert als Berater.

Der Spiegel ist im Grunde ein unbeweglicher Vertrauter. Die Spiegelhexe kann ihn mit einem einminütigen Ritual aktivieren und das Fragment des Schutzherrn herbeirufen, so dass es sich durch den Spiegel manifestiert. Solange diese Verbindung dann besteht, kann sie Zauber vorbereiten, dem Spiegel neue Zauber hinzufügen und dessen besondere Fähigkeiten nutzen. Anstelle der Vorteile eines gewöhnlichen Vertrauten, verleiht der Spiegel der Hexe einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie unabhängig von der Entfernung. Der Spiegel kann nicht für Fähigkeiten eingesetzt werden, welche die Anwesenheit eines Vertrauten erfordern, z.B. die Hexerei Pesthauch.

Sollte der Spiegelvertraute zerstört werden, kann die Spiegelhexe ihn im Rahmen eines besonderen Rituals 1 Tag später ersetzen, in dessen Rahmen sie einen neuen Spiegel auf ein anderes Fragment ihres Schutzherrn einstimmt. Hierzu muss sie einen passenden Spiegel erwerben und pro Hexenstufe 500 GM aufwenden. Das Ritual erfordert 8 Stunden, nach seinem Abschluss hat die Spiegelhexe eine Verbindung zu einem neuen Fragment ihres Schutzherrn aufgebaut und verliert den Zugang zu den im alten Spiegel gelagerten Zaubern, wie dies auch beim Verlust eines normalen Hexenvertrauten der Fall ist.

Wenn die Spiegelhexe neue Hexenstufen erlangt, verbessern sich auch die Verteidigungsfähigkeiten des Spiegels und wird ihre Verbindung zu ihrem Schutzherrn stärker, so dass dieser mehr von seiner Persönlichkeit manifestieren kann – siehe unten, „Spiegelvertrauter“.

Dies ersetzt Hexenvertrauter.

Spiegelvertrauter

Verwende die folgende Tabelle zur Bestimmung der Kräfte eines Spiegelvertrauten anstelle der Tabelle für Vertrautenfähigkeiten im *Grundregelwerk*.

Härte: Wenn die Verbindung zwischen Hexe und Spiegelvertrauten stärker wird, gewinnt dieser auch an Härte und wird schwerer zu beschädigen. Dieser Wert ist die Härte des Spiegelvertrauten.

Trefferpunkte: Die Anzahl der Grundtrefferpunkte des Spiegelvertrauten einer Spiegelhexe hängt von der Art Spiegel ab, die sie wählt. Ein Stahlspiegel besitzt 4 TP, ein Glasspiegel 1 TP. Der Spiegelvertraute erhält die aufgeführten Trefferpunkte zusätzlich zu den normalen TP des Spiegels; die Anzahl seiner TP wächst entsprechend der Stufe der Hexe.

Intelligenz: Ein Schutzherr ist ein mächtiges und unerklärliches Wesen, das über große Entfernungen blicken und weisen Rat anbieten kann. Die Macht des manifestierten Fragments hängt von der Stärke der Verbindung der Hexe zu ihrem Spiegelvertrauten ab. Dieser Eintrag benennt den effektiven Intelligenzwert des Spiegelvertrauten entsprechend der Hexenstufe der Spiegelhexe. Der Spiegelvertraute ist keine Kreatur, daher kann seine Intelligenz nicht auf andere Weise gehoben werden.

Speziell: Mit steigender Hexenstufe erhält die Spiegelhexe durch ihren Spiegelvertrauten neue Fähigkeiten (siehe die Tabelle).

Kryptischer Ratschlag (AF): Wenn die Hexe ihren Spiegelvertrauten konsultiert, kann dieser ihr einen wenige Worte umfassenden, kryptischen Ratschlag zu ihrer Zukunft geben. Der Sinn der Worte ist meist verborgen, ergibt sich aber fast immer im richtigen Moment, wenn die Hexe Bedrohungen gegenübersteht. Nachdem die Hexe diesen Rat erlangt hat, erhält sie einmal am Tag einen der folgenden Vorteile, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen: Verständnisbonus von +2 auf einen anstehenden Rettungswurf, Verständnisbonus von +2 auf einen anstehenden Fertigkeitswurf für Bluffen, Diplomatie oder Motiv erkennen oder anstelle die Initiative auszuwürfeln, kann sie davon ausgehen, dass das Ergebnis des Wurfes eine 12 ist. Die letzte Option steht ihr nicht offen, wenn sie während einer Überraschungsrunde nicht handeln kann. Der Vorteil wird nicht während des Gesprächs mit dem Spiegel gewählt, sondern wenn ein Rettungs-, Initiative- oder passender Fertigkeitswurf ansteht.

Hexenstufe	Härte	TP	IN	Speziell
1.–2.	5	2	12	Kryptischer Ratschlag, Spiegelvertrauter, Um Rat ersuchen
3.–4.	10	5	13	Mächtige Ratschläge
5.–6.	15	5	14	Spezialisiertes Wissen
7.–8.	20	5	15	Hellhören/Hellsehen
9.–10.	20	5	16	—
11.–12.	25	10	17	Ausspähen
13.–14.	25	10	18	Spiegelzauberei
15.–16.	25	10	19	—
17.–18.	30	10	20	—
19.–20.	30	15	21	—

Um Rat ersuchen (AF): Wenn die Hexe ihren Spiegelvertrauten konsultiert, kann sie statt der üblichen 1 Minute 10 Minuten aufwenden und einen Fertigkeitswurf für eine Wissensfertigkeit ablegen. Sie erhält einen Verständnisbonus von +2 auf diesen Wurf.

Mächtige Ratschläge (AF): Die tägliche Anzahl der Fähigkeit Kryptischer Ratschlag steigt um einen Betrag in Höhe des Intelligenzmodifikators des Spiegelvertrauten. Nachdem sie ihren Spiegelvertrauten 1 Minute lang konsultiert hat, kann sie eine Anwendung ihrer Fähigkeit Spiegelvertrauter aufwenden, um anstelle eines der üblichen drei Vorteile die Effekte von *Vorahnung* zu erlangen.

Spezialisiertes Wissen (AF): Die Spiegelhexe wählt eine Anzahl an Wissensfertigkeiten entsprechend dem Intelligenzmodifikator ihres Spiegelvertrauten aus (sollte dieser Modifikator später steigen, erlangt sie entsprechend weitere Wissensfertigkeiten). Wenn sie die Fähigkeit Um Rat ersuchen für eine der gewählten Wissensfertigkeiten nutzt, während sie ihren Spiegelvertrauten konsultiert, addiert sie den Intelligenzmodifikator des Spiegelvertrauten auf den Verständnisbonus. Sie erhält z.B. auf der 5. und 6. Stufe einen Verständnisbonus von +4 auf eine gewählte Wissensfertigkeit anstelle des normalen Bonus von +2.

Hellhören/Hellsehen (ZF): Indem die Spiegelhexe ihren Spiegelvertrauten 10 Minuten lang konsultiert, kann sie eine Anwendung ihrer Fähigkeit Kryptischer Ratschlag anwenden, um als Zauberähnliche Fähigkeit *Hellhören/Hellsehen* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe ihrer Hexenstufe zu wirken.

Ausspähen (ZF): Indem die Spiegelhexe ihren Spiegelvertrauten 1 Stunde lang konsultiert, kann sie eine Anwendung ihrer Fähigkeit Kryptischer Ratschlag aufwenden, um als Zauberähnliche Fähigkeit *Ausspähen* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe ihrer Hexenstufe zu wirken.

Spiegelzauberei (ÜF): Wenn die Spiegelhexe die Fähigkeit Ausspähen ihres Spiegelvertrauten nutzt, kann sie durch den Sensor verlässlich *Böses entdecken, Botschaft, Chaotisches entdecken, Gutes entdecken, Magie entdecken, Rechtschaffenes entdecken* und *Zungen* wirken. Mit der 15. Stufe besteht ferner eine Chance von jeweils 5%, einen der folgenden Zauber erfolgreich durch den Sensor wirken zu können: *Befehl, Fesseln, Furcht, Furcht auslösen, Gedanken wahrnehmen, Person bezaubern, Person festhalten, Mondsucht*[EXP], *Schlaf, Tiefe Verzweiflung* und *Tiefschlaf*. Gelingt einer Kreatur dann aber der Rettungswurf gegen einen dieser durch den Sensor gewirkten Zauber, so wird sie gegen alle weiteren Versuche der Spiegelhexe immun, diesen Zauber auf die Kreatur durch den Spiegel zu wirken.

MAGISCHER GEGENSTAND

Die Königin besitzt - ohne Wissen des Königs - immer noch ihren *Ring der Herrschaft*.

RING DER HERRSCHAFT		PREIS 14.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	**ZS** 12	**GEWICHT** —
AURA Starke Verzauberungsmagie		

Dieser auffällige Siegelring hat allein schon aufgrund von Materialien und Verarbeitung einen Wert von 1.500 GM. Wie bei einem *Zepter der Herrschaft* kann der Träger des Rings anderen, ihm untergebenen Kreaturen Befehle erteilen. Er muss allerdings mit jener Familie blutsverwandt sein, deren Symbol der Ring trägt, und kann nur Bürger oder Vasallen befehligen, welche auf Besitztümern der Familie leben (dies wirkt aber auch bei unzufriedenen, untreuen und sogar verräterischen Untertanen). Der Träger kann das Befehlswort äußern und eine maximal 15 m weit entfernte Kreatur, welche die Voraussetzungen erfüllt, zum Ziel machen. Sollte die Intelligenzwert des Zieles 9 oder weniger betragen, wirkt der Effekt automatisch, andernfalls steht dem Ziel ein Willenswurf gegen SG 14 zu; misslingt dieser Rettungswurf, muss es dem Ringträger gehorchen, als wäre dieser sein uneingeschränkter Herrscher. Gelingt der Rettungswurf, wird die Zielkreatur dagegen gegen die Effekte des Ringes für 24 Stunden immun.

Diese ist ein geistesbeeinflussender Verzauberungseffekt der Unterschule des Zwanges und zählt hinsichtlich *Verzauberung brechen* als Zauber des 3. Grades. Sollte der Ringträger einen Befehl geben, welcher im Widerspruch zum Wesen einer Zielkreatur steht, erhält diese einen weiteren Rettungswurf, um den Effekt abzuschütteln. Selbst wenn dieser Rettungswurf misslingt, kann sie diesen Befehl immer noch verweigern. Der SL hat das letzte Wort, ob ein Befehl im Widerspruch zum Wesen des Zieles steht. Sollte der Ringträger eine Zielkreatur ständig befehligen, steht ihr jeden Tag ein neuer Rettungswurf zu. Eine Zielkreatur steht unter der Herrschaft des Ringträgers, bis eine der folgenden Bedingungen eintritt: Sie erhält einen ihrem Wesen widersprechenden Befehl und schüttelt den Effekt ab, eine äußere Quelle (z.B. *Verzauberung brechen*) hebt den Zwangseffekt auf, der Träger legt den Ring ab, der Träger entlässt die Kreatur aus seiner Herrschaft (dies erfordert eine Standard-Aktion, aber nicht die Gegenwart der Zielkreatur) oder ein anderes Mitglied der Familie des Herrschers nutzt einen anderen *Ring der Herrschaft* gegen die Zielkreatur.

Die Macht des Ringes kann maximal drei Kreaturen zugleich kontrollieren; um eine andere Kreatur zu befehligen, muss der Träger zuerst eine der bisherigen drei Kreaturen aus seiner Herrschaft entlassen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 7.750 GM
Ring schmieden, *Massen-Einflüsterung*	

Niedere Höflinge

Herumschnüffelnde Höflinge mögen nicht über viel persönliche Macht verfügen, können aber dennoch eine Menge Ärger machen, während die Königlichen Wachen oft danach aufräumen müssen.

GEWIEFTER HÖFLING **HG 7**

EP 3.200
Halb-Elfischer Barde 8
CN Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +2; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 63 (8W8+24)
REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +5; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachenabhängige Effekte, +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1* +8/+3 (1W6+1/18–20)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 22 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Bannlied, Einflüsterung [SG 18], Faszinieren [SG 18], Klagelied, Lied des Erfolges +3, Lied des Mutes +2)
Bekannte Bardenzauber (ZS 8; Konzentration +12)
3. (3/Tag) — *Affenschwarm herbeizaubern*[ABR], *Ausgelöste Einflüsterung*[ABR VI] (SG 17), *Gedanken suchen*[EXP] (SG 17)
2. (5/Tag) — *Glitzerstaub* (SG 16), *Prüfender Blick*[ABR VI], *Silberzunge*[EXP], *Unsichtbarkeit*
1. (5/Tag) — *Bewunderung*[ABR II], *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 15), *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern* (SG 15), *Stolperzunge*[ABR] (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 18
GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 18
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Gestenlos zaubern, Pfad des Verstoßenen[ABR III], Wachsamkeit, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +13, Auftreten (Redekunst, Schauspielkunst) +15, Entfesselungskunst +13, Fingerfertigkeit +13, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +17; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Elfenblut, Gelehrter 1/Tag, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schauspielkunst)
Kampfausrüstung *Trank: Pracht des Adlers*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Mithralkettenhemd +1*, *Rapier +1*, *Resistenzumhang +1*, Zauberkomponentenbeutel, 80 GM

KÖNIGLICHER GARDIST **HG 8**

EP 4.800
Menschlicher Kämpfer 9
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 22 (+2 GE, +9 Rüstung, +3 Schild)
TP 90 (9W10+36)
REF +7, **WIL** +6, **ZÄH** +10; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Langschwert +1*, +17/+12 (1W8+9/19–20)
Nahkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +13 (1W10+1/19–20)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +2, Armbrüste +1)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +9; **KMB** +13; **KMV** 25
Talente Abhärtung, Ausmanövrieren[EXP], Genauer Schlag[EXP], Heftiger Angriff, Mächtiger Waffenfokus (Langschwert), Rudelangriff[ABR II], Schildwall[EXP], Siegessicher[ABR III], Sturmangriff stören[ABR VI], Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Akrobatik –3 (Springen -7), Einschüchtern +12, Motiv erkennen +10
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Langschwert +1*, *Plattenpanzer +1*, *Resistenzumhang +2*, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, *Schwerer Stahlschild +1*

Die Königliche Garde besteht aus den am besten ausgebildeten und diszipliniertesten Kriegern des Königreiches. Jeder Soldat möchte dem König und der Königin dienen und sich zugleich die Taschen füllen. Die meisten Angehörigen der Wache machen lukrative „Nebengeschäfte“; allerdings würden nur wenige sich gegen den Hauptmann stellen oder ihm den Befehl verweigern, egal wie viel man ihnen dafür bietet. Einige Gardisten sind jedoch Maulwürfe, die Höflinge im Auftrag des Königs oder der Königin eingeschleust haben; sie sollen ihren Auftraggeber über die Pläne und Aktivitäten des Hauptmanns auf dem Laufenden halten und ihn sabotieren, sollte er die Interessen ihres jeweiligen Auftraggebers bedrohen. Der Hauptmann rekrutiert aus den ihm loyalsten Angehörigen der Garde seine eigenen Agenten. Diese suchen für ihn nach Spionen, warnen ihn vor Intrigen gegen einen der Monarchen, fördern die Loyalität innerhalb der Truppe und füttern die Höflinge mit Fehlinformationen.

HAUPTMANN DER KÖNIGLICHEN WACHE

Sieht man vom mächtigen Wesir des Königs ab, ist der Hauptmann der Königlichen Wache die Macht hinter dem Thron. Er hat die Hilfe einer Legion von Bürokraten, welche ihm die Mittel aus den Schatztruhen des Reiches besorgen, um die erforderlichen Soldaten und Mittel zu erhalten, damit er im Palast und jenseits seiner Mauern für eiserne Disziplin sorgen kann.

HAUPTMANN DER KÖNIGLICHEN WACHE **HG 10**

EP 9.600

Halb-Orkischer Waldläufer (Plänkler[EXP]) 11
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 22 (+2 GE, +7 Rüstung, +5 Schild)
TP 109 (11W10+44)
REF +11, **WIL** +6, **ZÄH** +11
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Schwerer Stachelstahlschild +3,* +18/+13/+8 (1W8+7), Krummsäbel [Meisterarbeit] +12/+7 (1W6+2/18–20) oder *Schwerer Stachelstahlschild +3*, +18/+13/+8 (1W8+7) oder Krummsäbel [Meisterarbeit] +16/+11/+6 (1W6+4/18–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] 14/+9/+4 (1W8+4/×3)
Besondere Angriffe Beute, Erzfeind (Menschen +6, Elfen +2, Zwerge +2), Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +11; **KMB** +15; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Ausdauer, Ausmanövrieren[EXP], Kampf mit zwei Waffen, Schildhieb, Schildmeister, Schildwall[EXP], Verbesserter Schildstoß, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Zerreißen mit zwei Waffen
Fertigkeiten Akrobatik +8 (Springen +4), Einschüchtern +14, Heilkunde +7, Klettern +13, Motiv erkennen +12, Überlebenskunst +15, Wahrnehmung +15; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +4, Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Jagdtricks (Ablenkender Angriff, Hasserfüllter Angriff, Unterstützender Angriff, Vergeltungsschlag), Orkblut, Schneller Verfolger, Spuren lesen +5, Tierempathie +10, Unterholz durchqueren
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Person vergrößern*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, *Resistenzumhang +2*, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (ST +3) mit 20 Pfeilen, Krummsäbel [Meisterarbeit], *Schwerer Stachelstahlschild +3*

Der spätere Hauptmann der Wache ist eine Waise der ersten Kriege, welche der König und die Königin führten. Er zeigte schon damals unglaubliches Potential, so dass der alte Hauptmann ihn persönlich ausbildete. Als dieser während der Rebellion der Königin zu Tode kam, rückte der neue Hauptmann auf seinen Platz. Seitdem hat er sich den furchtsamen Respekt jedes Mitglieds der Königlichen Wache verdient.

Der Hauptmann behauptet zwar, in dem Konflikt zwischen dem König und der Königin neutral zu sein, und erklärt stolz, sein Interesse bestünde nur darin, die Ordnung im Reich zu wahren und den rechtmäßigen Herrscher zu unterstützen, allerdings verbringt er doch viel Zeit damit, den König zu beraten, und scheint zudem den ihm treuen Höflingen zu vertrauen. Begehen die Diener dieser Höflinge in der Stadt Straftaten, so kommen sie mit Ermahnungen davon, und artet ein Streit zwischen Höflingen in eine Schlägerei aus, so drücken die Wachen ein Auge zu, solange die Sieger zu den Unterstützern des Königs zählen. Die Unterstützer der Königin dagegen werden unter dem geringsten Vorwand belästigt und umher gescheucht. Mit dem Streiter der Königin hatte der Hauptmann deshalb schon wiederholt heftigen Streit.

Unberechenbare

Am Hofe befinden sich auch zahlreiche Personen, die weder im Lager des Königs noch dem der Königin stehen. Dazu zählen feindliche Spione und rechtschaffene Adelige der Grenzlande, welche den König um Gerechtigkeit ersuchen.

Bittstellender Paladin — HG 9

EP 6.400
Menschlicher Paladin (Göttlicher Verteidiger[EXP]) 10
RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +1
Aura Entschlossenheit (3 m), Geteilte Verteidigung (3 m), Mut (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Natürlich, +10 Rüstung)
TP 99 (10W10+40)
REF +7, **WIL** +12, **ZÄH** +13
Immunitäten Bezauberung, Furcht, Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Zweihänder +1*, +16/+11 (2W6+7/19–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +11/+6 (1W8+4/×3)
Besondere Angriffe Böses niederstrecken 4/Tag, Positive Energie fokussieren (SG 17, 5W6)
Zauberähnliche Paladinfähigkeiten (ZS 10; Konzentration +12)
Beliebig oft — *Böses entdecken*
Vorbereitete Paladinzauber (ZS 7; Konzentration +10)
2. — *Gerechte Kraft*[EXP] (SG 15), *Litanei der Rechtschaffenheit*[ABR II] (SG 15)
1. — *Anmut*[EXP], *Göttlicher Gefallen*, *Schutz vor Bösem*

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 10, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 16
GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 24
Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Zorn[EXP], Siegessicher[ABR III], Waffenfokus (Zweihänder)
Fertigkeiten Akrobatik –5 (Springen -9), Diplomatie +16, Motiv erkennen +14
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Göttlicher Bund (Rüstung +2, 2/Tag), Hand auflegen 8/Tag (5W6)
Kampfausrüstung *Öl: Waffe segnen* (2x), *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (ST +3), *Resistenzumhang +1*, *Ritterrüstung +1*, silbernes Heiliges Symbol der Iomedae, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, *Zweihänder +1*

Elfischer Spion — HG 10

EP 9.600
Elfischer Ninja[ABR II] 11
CG Mittelgroßer Humanoider (Elf)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +4 GE, +5 Rüstung)
TP 86 (11W8+33)
REF +11, **WIL** +7, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbesserter Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier der Schärfe +1*, +14/+9 (1W6+2/15–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 12
GAB +8; **KMB** +8; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Ausweichen, Eiserner Wille, Große Zähigkeit, Wachsamkeit
Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +15, Entfesselungskunst +18, Heimlichkeit +23, Klettern +14, Motiv erkennen +20, Verkleiden +28, Wahrnehmung +22; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Elfenmagie, Gift einsetzen, Keine Spuren +3, *Ki*-Vorrat (6 Punkte), Leichte Schritte, Ninjatricks (Erfahrener Kletterer[ABR II], Meisterverkleidung[ABR II], Meucheln[ABR II] [SG 16], Rasche Verkleidung[ABR II], Unerkannte Sabotage[ABR II])
Kampfausrüstung *Trank: Heldenmut*; **Sonstige Ausrüstung** *Elfenstiefel*, *Elfenumhang*, *Mithralkettenhemd +1*, *Rapier der Schärfe +1*, Schminkzeug, *Verkleidungshut*

Die Elfische Spionin legt tagsüber die Verkleidung eines liebenswerten und eleganten Höflings an, während sie nachts nach wichtigen Informationen sucht, welche den Elfenlanden im schwärenden Konflikt mit dem Königshof helfen könnten. Obwohl der Prinz zunehmend großzügigere Annäherungsversuche macht, hält die Elfische Spionin ihn auf Abstand und wehrt seine Versuche, mit ihr ins Gespräch zu kommen, mit kaum verhüllter Abscheu ab. Sie verbirgt ihr Desinteresse zwar nicht gegenüber dem Gefolge des Prinzen, hat diese Höflinge mit ihrer Silberzunge und ihrem Charme aber davon überzeugt, trotz allem ein vertrauenswürdiger Freund zu sein. Entsprechend lassen sie sich von ihr in Lokalitäten der Oberklasse einladen, um sie dazu zu überreden, Teil ihrer Verschwörungen zu werden, während sie sie lediglich aushorcht.

BEDEUTENDE HOFANGEHÖRIGE

Der König und die Königin verfügen über ihre Streiter bei Hofe. Die Königin verfügt über einen zwergischen Streiter, der geschworen hat, sie zu beschützen, während der König dieses Amt seinem Sohn übertragen hat, der sich in Zeiten der Schwäche fragt, ob er wirklich seinem Vater dienen will.

PRINZ **HG 10**

EP 9.600
Menschlicher Kämpfer 7/Schurke 4
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +11 Rüstung)
TP 68 (11 TW; 7W10+4W8+7)
REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +7; +3 gegen Geistesbeeinflussende Effekte
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +18/+13 (1W8+11/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 14
GAB +10; **KMB** +15; **KMV** 26
Talente Auf alles vorbereitet[ABR VIII], Blitzschnelle Reflexe, Eiserner Wille, Gesellschaftliche Tapferkeit[ABR VIII], Heftiger Angriff, Inspirierende Tapferkeit[ABR VIII], Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Verbesserte Tapferkeit[ABR VIII], Wachsamkeit, Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)
Fertigkeiten Bluffen +16, Diplomatie +14, Einschüchtern +16, Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +14, Sprachenkunde +3, Wahrnehmung +12
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Rüstungstraining 3, Schurkentricks (Schwer zu täuschen[EXP], Waffentraining)
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Riesenstärke +2, Langschwert +1, Resistenzumhang +1, Schärpe des Kriegshelden[ARK], Unscheinbare Ritterrüstung +2*

Der Prinz ist verzogen, verwöhnt, arrogant und ein eingebildeter Dummkopf. Er hat sich auf die Seite seines Vaters gestellt, ist innerlich hinsichtlich seiner Treue aber zerrissen. Der Großteil des Hofes geht davon aus, dass seine Loyalität wankelmütig ist. Er tut seiner Mutter zum Teil freiwillig, zum Teil aufgrund ihrer Verzauberungen kleine Gefallen. Er ist von der elfischen Kultur fasziniert, allerdings erwidern die meisten Elfen sein Interesse nicht im Ansatz.

STREITER DER KÖNIGIN **HG 11**

EP 12.800
Zwergischer Kämpfer (Unbeugsamer[ABR II]) 12
RN Mittelgroßer Humanoider (Zwergisch)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 23 (+7 Rüstung, +1 Ablenkung, +1 GE, +2 Natürlich, +3 Schild)
TP 118 (12W10+48)
REF +9, **WIL** +8, **ZÄH** +13; +4 gegen Gift, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten, +3 gegen Geistesbeeinflussende Effekte
Verteidigungsfähigkeiten Unbeeinflussbar +3, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Kriegshammer der Säure +1*, +20/+15/+10 (1W8+10/19–20/×3 plus 1W6 Säure)
Besondere Angriffe Hass

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 6
GAB +12; **KMB** +17; **KMV** 29 (33 gegen Ansturm und Zu-Fall-bringen)
Talente Ausdauer, Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Doppeltodesstoß[ABR II], Eisenhaut[EXP], Heftiger Angriff, Heldenhafte Erholung[EXP], Heldenhafter Trotz[EXP], Mächtige Waffenspezialisierung (Kriegshammer), Mächtiger Waffenfokus (Kriegshammer), Stählerne Seele[EXP], Unverwüstlich, Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Kriegshammer), Waffenfokus (Kriegshammer), Waffenspezialisierung (Kriegshammer)
Fertigkeiten Motiv erkennen +14, Wahrnehmung +14 (bei Steinarbeiten +16); **Volksmodifikatoren** Schätzen bei Metallen oder Edelsteinen +2, Wahrnehmung bei Steinarbeiten +2
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2, Schnelle Erholung
Ausrüstung *Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Gürtel der Riesenstärke +2, Kettenpanzer +2, Kriegshammer der Säure[ARK] +1, Resistenzumhang +2, Schutzring +1, Schwerer Stahlschild +1*

Dieser loyale Zwergenkrieger hat geschworen, eher zu sterben, als seine Königin zu Schaden kommen zu lassen.

Wesir

Kurz bevor die Königin rebellierte, ist der Wesir in die Dienste des Königs getreten und lauert seitdem stets im Schatten des Thrones. Er ist ein listiger und verräterischer Bursche. Die Getreuen der Königin betrachten ihn als die wahre Macht im Königreich und sehen in ihm den Verantwortlichen für den Zwist bei Hofe.

WESIR **HG 12**

EP 19.200

Menschlicher Mesmerist[ABR VII] (Wesir[ABR VIII]) 13
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +3 GE, +1 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 101 (13W8+39)
REF +13, **WIL** +10, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +9/+4 (1W4–1/19–20)
Besondere Angriffe Hypnotischer Trick 12/Tag (Geisterhafter Rauch, Harmloses Antlitz, Illusionäres Spiegelbild, Irreführen, Übertragene Willenskraft, Unglaubliches Entrinnen, Vorgetäuschter Tod), Hypnotisierender Blick (–3), Mannigfaltige Tricks (4 Tricks), Mutiger Blick (Beeinflussbarkeit, Desorientierung, Unsichere Magie), Schmerzhafter Blick (+6 oder +4W6+6)
Bekannte Mesmeristenzauber (ZS 13; Konzentration +22)
5. (2/Tag) — *Besessenheit*[ABR VII] (SG 21), *Hass anfachen*[ABR VII] (SG 23)
4. (4/Tag) — *Dimensionstür*, *Erinnerung verändern* (SG 22), *Person beherrschen* (SG 22), *Tödliches Phantom* (SG 20)
3. (5/Tag) — *Ausspähen* (SG 19), *Redegewandtheit*, *Synaptischer Impuls*[ABR VII] (SG 21), *Verwirrung* (SG 21), *Zeuge*[ABR]
2. (7/Tag) — *Einflüsterung* (SG 20), *Gedanken wahrnehmen* (SG 18), *Gerüchtekoch*[ABR VIII], *Schuld zuweisen*[ABR VIII] (SG 20), *Spiegelbilder*
1. (7/Tag) — *Betörendes Geschenk*[EXP] (SG 19), *Déjà vu*[ABR VII], *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 19), *Mentaler Block*[ABR VII] (SG 17), *Person bezaubern* (SG 19), *Rascher Rückzug*
0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 18), *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 16), *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magierhand*

TAKTIK

Im Kampf Der Wesir nutzt seine Fähigkeit Macht hinter dem Thron, um seine Verbündeten als die wahre Bedrohung erscheinen zu lassen. Er zieht es vor, Gegner kampfunfähig zu machen und dann der Rechtsprechung des Königs zu überantworten, doch im Ernstfall wirkt er *Tödliches Phantom*, um mit Gegnern kurzen Prozess zu machen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 22
GAB +9; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Drittes Auge[ABR VII], Große Zähigkeit, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Subtile Verzauberungen[ABR VIII], Täuscher, Hartnäckiger Zauber, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Bluffen +29, Diplomatie +25, Einschüchtern +25, Heimlichkeit +17, Magischen Gegenstand benutzen +13, Motiv erkennen +16, Verkleiden +11, Wahrnehmung +16, Wissen (Adel) +17, Zauberkunde +17
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Heilende Berührung 8/Tag (Mächtig), Macht hinter dem Thron (SG 22), Redegewandter Lügner (SG 28), Starker Einfluss
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*, *Trank: Gasförmige Gestalt*, *Trank: Schild des Glaubens* (ZS 12); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Dolch [Meisterarbeit], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Mithralkettenhemd +2*, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*

Der Wesir gibt sich als der treueste Berater des Königs aus, ist in Wahrheit aber ein absoluter Egoist. Mittels Unterschlagung leert er langsam die Schatzkammern des Reiches, er manipuliert die Bürokratie und sammelt niedere Adelstitel und Ansprüche auf ein Flickwerk an Gebieten, aus denen er eines Tages eine einzige, vom Königreich unabhängige Länderei formen will. Er manipuliert den König und den Prinzen auf meisterhafte Weise, doch die Königin steht ihm immer noch im Wege; sie vereitelt manche seiner Pläne, auch wenn sie andere unterstützt, und verfügt über mehr Macht bei Hofe, als alle anderen denken. Der Wesir ahnt, dass sie seine große Rivalin ist, aber nicht, über welches Ausmaß an Einfluss sie verfügt. Auf subtile Weise schlägt er vorsichtig vor, die Königin sollte zum Wohle des Reiches hingerichtet werden, doch der König verweigert sich dieser Idee noch immer. Entsprechend übt der Wesir nun Druck auf andere Angehörige des Hofes aus wie den Prinzen und den Hauptmann der Wache.

KÖNIG

Der König ist schon immer ein kleiner Tunichtgut gewesen, der sich mit Charme oder blitzender Klinge aus allen Problemen herauswinden konnte. Jahrelang hat er mit der Königin am Aufbau des Reiches gearbeitet, doch seit ihrer Rebellion und folgenden Einkerkerung wächst ihm alles mehr und mehr über den Kopf.

KÖNIG **HG 13**

EP 25.600

Menschlicher Schurke (Prahlhans[EXP]) 14
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +10; **Sinne** Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 28, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +6 GE, +1 Natürlich, +6 Rüstung, +3 Schild)
TP 122 (14W8+56)
REF +18, **WIL** +10, **ZÄH** +9
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Verbesserter Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +2*, +19/+14 (1W6+8/15–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +7W6, Säbelrassler

TAKTIK

Im Kampf Der König zieht Verhandlungen dem Kampf vor, nutzt diese Gelegenheit allerdings, den Gegner zu studieren, um später zur rechten Zeit den tödlichen Schlag auszuführen. Er verlässt sich darauf, dass andere ihn beschützen, und setzt sich rasch aus einem Kampf ab, sollte sich das Blatt gegen ihn wenden – dann aber plant er seine Rache.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 22, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 12
GAB +10; **KMB** +9; **KMV** 26
Talente Abhärtung, Anmutiges Fechten[ABR VIII], Ausweichen, Eiserner Wille, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier), Zusätzlicher Schurkentrick[EXP]
Fertigkeiten Akrobatik +23, Bluffen +28, Diplomatie +22, Einschüchtern +18, Fingerfertigkeit +23, Entfesselungskunst +23, Heimlichkeit +22, Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +18, Wissen (Adel) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schurkentricks (An einem anderen Tag[EXP], Angriff umlenken[EXP], Charmeur[EXP], Schurkenfinesse, Schwächender Schlag, Meucheln[ABR II] [SG 18], Überzeugende Lüge[ABR II], Waffentraining)

Kampfausrüstung *Trank: Heldenmut*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Federleichte Schuhe*[ARK], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Mithralkettenhemd +2, Mithraltartsche +2, Rapier +2, Resistenzumhang +3, Schutzring +1*

Als jüngstes von drei Geschwistern rechnete niemand damit, dass der gutaussehende Prinz einmal König werden könnte, zumal er ein Herumtreiber war, der sich mehr fürs Feiern als fürs Herrschen interessierte. Als aber seine Geschwister und alle anderen Rivalen an seltsamen Unfällen und Missetaten verstarben, deren Drahtzieher offenbar Verschwörer außerhalb des Reiches waren, flüsterte so mancher, dass der Thronfolger vielleicht hinterhältiger und verräterischer war, als er nach außen schien. Die meisten waren aber angenehm überrascht, dass er mittels subtiler Verträge und strategischer Kriegsführung das Königreich zu neuem Wohlstand führte.

Der größte Sieg des Königs aber bestand darin, die Königin des Nachbarreiches zu bezaubern und zu heiraten, so dass zwei Nationen vereint und dadurch stärker wurden. Viele sahen in ihrer Ehe über Jahre hinweg eine Romanze wie aus einem Märchen – die Vereinigung zweier Gleichgestellter, welche ihre Grenzen erweiterten und ihrem Volk stetig wachsenden Reichtum und Wohlstand brachten.

Die beiden waren derart fähig und zugleich schön anzusehen, dass sie als Messlatte betrachtet wurden, was eine gute Ehe erreichen konnte. Barden schrieben Balladen über ihre wunderbare Liebe und die Alten verwiesen ihre Kinder und Enkel auf ihr Beispiel.

Doch ebenso rasch wie die Einheit glanzvoll erblüht war, zerfiel sie wieder. Aus unbekannten Gründen rebellierte die Königin gegen ihren Gatten und versuchte, den gemeinsamen Thron für sich allein zu beanspruchen, wobei gut der halbe Hof auf ihrer Seite stand. Mit Hilfe des Prinzen und des Wesirs konnte der König die Königin besiegen und in ihrem Turm einsperren. Das gemeine Volk glaubt, dass der König seine Frau nicht als Verräterin hinrichten lässt, weil er sie immer noch liebe. Der König hat für sie zwar immer noch Gefühle, ist aber ein berechnender und praktischer Mann, der weiß, dass der Süden des Reiches rebellieren und die verstreuten Musketiere der Königin sich sofort vereinen und die Streitkräfte des Westens ins Gefecht führen würden, sollte die Königin zu Schaden kommen. Daher arbeitet er zunächst daran, den Einfluss der Königin bei Hofe zu schwächen.

Königin

Auch wenn die Königin eingesperrt ist, bleibt sie die wahre Macht hinter den Intrigen am Königshof.

KÖNIGIN **HG 14**

EP 38.400

Menschliche Hexe[EXP] (Spiegelhexe*) 15
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** *Unsichtbares sehen*; Wahrnehmung +18

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 Ablenkung, +1 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 111 (15W6+56)
REF +10, **WIL** +14, **ZÄH** +9; +6 gegen Geistesbeeinflussende Effekte
Immunitäten Erkenntnismagie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +9/+4 (1W4–1/19–20)
Besondere Angriffe Hexereien (Albträume, Bezauberung, Hexenblick, Hexenflug, Kichern, Schlummer, Unglück, Vision, Wetterkontrolle)
Zauberähnliche Hexenfähigkeiten (ZS 15; Konzentration +22)
Beliebig oft — *Federfall* (nur selbst), *Fliegen* (nur selbst)
1/Tag — *Schweben* (nur selbst)
Vorbereitete Hexenzauber (ZS 15; Konzentration +22)
8. — *Gedankenleere*
7. — *Heilung*, *Mächtige Insektenspione*[ABR VIII], *Massen-Einflüsternde Botschaft*[ABR VIII] (SG 24)
6. — *Des Magiers Mitteilung*[ABR III], *Fluch des Ausgestoßenen*[ABR VIII] (SG 23), *Mächtiger Heldenmut*, hartnäckige *Verwirrung*
5. — *Mächtiger Fluch*[ABR] (SG 22), *Monster festhalten* (SG 22), schnelles *Schlechtes Omen*[EXP], *Schwachsinn* (SG 22), *Teleportieren*
4. — *Dimensionstür*, *Entkräftung*, *Mächtiges Falsches Leben*[ABR], *Monster bezaubern* (SG 21), *Todesschutz*
3. — *Heldenmut*, *Magie bannen*, *Stinkende Wolke* (SG 20), *Vampirgriff*, *Wünsche wahrnehmen*[ABR VIII] (SG 20), *Zeuge*[ABR]
2. — *Herzflimmern*[ABR VI], *Person festhalten* (SG 19), *Spinnennetz* (SG 19), *Totenglocke* (SG 19), *Unsichtbares sehen*
1. — *Leichte Wunden heilen*, *Magierrüstung*, *Person bezaubern* (SG 18), *Schlechtes Omen*[EXP], *Selbstüberschätzung*[ABR] (SG 18), *Verhüllender Nebel*
0. (beliebig oft) —*Gift entdecken*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*
Schutzherr Vorzeichen[ABR]

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Königin wirkt jeden Tag *Gedankenleere*, *Heldenmut*, *Mächtiges Falsches Leben* und *Magierrüstung*.
Grundspielwerte Ohne die genannten Zauber verfügt die Königin über folgende Spielwerte: **Sinne** Kein *Unsichtbares sehen*; **RK** 15, auf dem Falschen Fuß 14; **TP** 85 (15W6+30); **REF** +8, **WIL** +12, **ZÄH** +7, Kein +6 gegen Gedankenbeeinflussung; **Immunitäten** Keine Immunitäten; **Nahkampf** Dolch [Meisterarbeit] +7/+2 (1W4–1/19–20); **Fertigkeiten** alle 2 niedriger.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 13, **KO** 10, **IN** 24, **WE** 12, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +6; **KMV** 20
Talente Abhärtung, Beredsamkeit, Fluchhexerei[ABR], Hartnäckiger Zauber, Materialkomponentenlos zaubern, Ring schmieden, Schnell zaubern, Verzweigte Hexerei[ABR], Zusätzliche Hexerei[EXP]
Fertigkeiten Bluffen +22, Diplomatie +28, Einschüchtern +29, Motiv erkennen +18, Schwimmen +5, Wahrnehmung +18, Wissen (Adel) +24, Wissen (Arkanes, Die Ebenen, Geschichte) +27, Zauberkunde +27
Sprachen Abyssisch, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Sylvanisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Spiegelvertrauter
Sonstige Ausrüstung *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, Dolch [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +2*, *Ring der Herrschaft**, *Schutzring +3*, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +4*, *Überzeugungsstirnreif*

Der König und der Wesir glauben beide, dass die Königin eingesperrt und machtlos sei, irren sich aber gewaltig. In Wahrheit könnte sie jederzeit ihren Kerker verlassen – und dies schon seit Jahren, seit sie die Geheimnisse der Spiegelmagie erlernt hat. Nur ihr Streiter weiß dies und die beiden arbeiten in den Schatten daran, den Hof weiter zu unterminieren, selbst wenn es bedeutet, manche gierigen Machtspielchen des Wesirs zu unterstützen. So ihre Pläne Früchte tragen, wäre dies zum Vorteil der Königin, sie glaubt aber auch ernsthaft, dass es zum Besten des Reiches sei. In ihren Augen wachsen der Egoismus des Königs und seine Unfähigkeit, das gemeinsam Aufgebaute zu beherrschen, mit dem Alter, und ihr Sohn ist zwar bestrebt, aber durch die Schwäche und Laster seines Vaters vergiftet und bedürfe Unterweisung durch einen besseren Regenten. Den Wesir betrachtet sie als nervigen und arroganten Emporkömmling, daher will sie alsbald seinen Kopf auf einer Lanze aufgespießt sehen – noch aber hat er eine Rolle zu spielen…

Begegnungen

Die meisten Begegnungen mit dem Königshof passieren im Königspalast. Zu manchen kann es aber auch in den luxuriösen Herrenhäusern adeliger Höflinge oder auf den Straßen der Hauptstadt kommen. Manchmal reisen Königliche Wachen an die Grenzen des Reiches im Auftrag des Königs oder des Wesirs, so dass es zu solchen Begegnungen überall innerhalb des Reiches kommen kann.

Unruhestifter (HG 12)

Die Elfische Spionin geht mit Hilfe verbündeter Höflinge und Verbündeter aus den nahen Elfenlanden gegen einen Angehörigen des Adels vor.

Elfischer Spion HG 10
EP 9.200
TP 86 (siehe Seite 156)

Gewiefte Höflinge (2) HG 7
EP 3.200
TP 63 je (siehe Seite 154)

Herrin der Höhen HG 10
EP 9.200
TP 84 (*NKO*, S. 52)

Wachpatrouille (HG 14)

Die Königliche Wache patrouilliert die Gänge des Palastes. Ihre Mitglieder arbeiten oft mit der Korrupten Stadtwache der Stadt zusammen, wenn einer der Höflinge mit dem Gesetz in Konflikt kommt. Die Art der Zusammenarbeit hängt allerdings davon ab, auf wessen Seite der fragliche Höfling steht.

Hauptmann der Königlichen Wache HG 10
EP 9.600
TP 109 (siehe Seite 155)

Königlicher Gardist (6) HG 8
EP je 4.800
TP je 90 (siehe Seite 154)

Königliche Audienz (HG 16)

Eine Audienz beim König kann eine gefährliche Angelegenheit sein, da seine Diener seinen Anweisungen folgen, wenn er sich zum Zuschlagen entscheidet. Glücklicherweise ist der König nicht aufbrausend – außer er erkennt, dass in seiner Audienzkammer Verbündete der Königin sind, die ihm schaden wollen.

Bittstellender Paladin HG 9
EP 6.400
TP 99 (siehe Seite 156)

Gewiefter Höfling HG 7
EP 3.200
TP 63 (siehe Seite 154)

Hauptmann der Königlichen Wache HG 10
EP 9.600
TP 109 (siehe Seite 155)

König HG 13
EP 25.600
TP 122 (siehe Seite 159)

Königlicher Gardist (4) HG 8
EP je 4.800
TP je 90 (siehe Seite 154)

Prinz HG 10
EP 9.600
TP 68 (siehe Seite 157)

Wesir HG 12
EP 19.200
TP 101 (siehe Seite 158)

Korrupte Stadtwache

„Man sagt, die Wachen seien effektiv, aber gerecht. Hah! Effektiv, das kann ich unterschreiben. Aber jeder, der auch nur des kleinsten Verbrechens in dieser Stadt jemals für schuldig befunden wurde, weiß, wie gerecht sie sind. Wenn du Glück hast, gibt es nur ein hohes Bußgeld oder eine lange Gefängnisstrafe. Meistens landet man aber bei ihrem Verhörer, der aus jedem ein Geständnis pressen kann. Manche, die bei einem Vergehen gegen die Reichen und Mächtigen gefasst wurden, verschwinden spurlos. – Kein Verfahren, kein Urteil. Ganz so, als hätte es sie niemals gegeben. Lasst euch sagen, wenn ihr euch länger hier aufhalten wollt, dann macht euch nicht die Finger schmutzig. Es gibt viel bessere Orte, um ein paar lumpige Kupfermünzen zu erbeuten. Ich habe einen stinkenden Geldbeutel gestohlen und schuldete der Wache das Hundertfache des Inhaltes, um ‚meine Schuld gegenüber der Gesellschaft hier und jetzt' zu begleichen. Desna sei Dank, dass der Beutel fast leer gewesen war und ich den gierigen Mistkerl auszahlen konnte. Was ist das für eine wirre Welt, wenn du betest, dass in einer von dir gestohlenen Börse keine Platinmünzen sind?"

— Ratschlag von Telemara Quint, ehemalige Taschendiebin

Die Korrupte Stadtwache ist eine Gruppe von Ordnungshütern, die für den Erhalt von Recht und Gesetz in einer Stadt oder einem großen Dorf zuständig ist. Manche ihrer Angehörigen sind bestechlich und ignorieren kriminelle Aktivitäten, während andere sich als wachsame Hüter der öffentlichen Ordnung betrachten. Ihre Anführer glauben, dass die Annahme von Bestechungsgeldern einfach zum Leben dazugehört und dass es die normale Weltordnung widerspiegelt, wenn sie bei der Durchsetzung der Gerechtigkeit Unterschiede zwischen Arm und Reich machen – kleine Nebenverdienste und Gefallen, um dafür zuweilen wegzusehen. Denn dies bildet die Schmiere, welche die Räder der Gerechtigkeit am Laufen hält. Wer andeutet, dass das Leben auch durchaus anders verlaufen könnte, riskiert, dass man ihm ein Verbrechen in die Schuhe schiebt oder nur mit den Schultern zuckt, sollte er zum Opfer einer Untat werden. Wo selbst die Führungsspitze der Wache korrupt ist, kann man kaum auf wahre Gerechtigkeit hoffen …

Die Wache besitzt eine strenge Hierarchie und Befehlskette: Ausgucke, welche lediglich Wache halten sollen, befinden sich am unteren Ende der Hackordnung. Sie werden im Umgang mit Fernkampfwaffen ausgebildet, wissen aber auch, sich zu verteidigen oder wie sie heimlich Kriminelle einfangen, bei denen es zu gefährlich wäre, sich ihnen in einem fairen Kampf zu stellen. Diesen Ausgucken übergeordnet sind jene Wachen, die auf Wertsachen und gefährliche Kriminelle aufpassen sollen. Die Ermittler und Angehörigen der Strafverfolgung gehören der nächsten Ebene der Organisation an; hier findet man u.a. mehrere Angehörige des örtlichen Abadar-Klerus. Diese Priester werden aufgrund ihrer Treue zur Ordnung und ihres Wissens über das Gesetz respektiert, auch wenn ihre Kritiker gerne darauf hinweisen, dass sie zwar den Wortlaut der Gesetze genau kennen, sich aber keine Gedanken über die Absichten und Inhalte zu machen scheinen. Letztendlich untersteht jeder Angehörige der Stadtwache dem Kommando des Hauptmanns der Wache, welchem der Leitende Ermittler zur Seite steht.

Diese Organisation ist durch und durch korrupt. Die dienstjüngeren und rangniedrigeren Angehörigen beschränken sich zwar auf Bestechlichkeit und kleinere Grausamkeiten, doch der Hauptmann und der Leitende Ermittler führen ein Doppelleben als Mitglieder einer lokalen Verbrecherorganisation – und dabei kennt nicht einmal der Ermittler die geheime Identität des Hauptmanns. Sie bemühen sich sehr, ihre Schandtaten geheim zu halten. Zudem steht ihnen das volle Potential der Stadtwache zur Verfügung, um Rivalen und Feinde unter Bergen von Anklagen und Beschuldigungen regelrecht verschwinden zu lassen. Der Hauptmann plant zudem, die örtliche Verbrecherorganisation zu übernehmen und kommandiert er erst einmal beide Gruppierungen, könnte er auch die Politik zu seinen Gunsten manipulieren und zum reichsten und mächtigsten Bürger der Stadt werden.

Allerdings sind auch nicht alle Angehörigen der Wache korrupt. Viele kümmern sich wirklich um die Bürger und setzen die harten Gesetze der Stadt gerecht durch – vielleicht zählt sogar ein Paladin zu ihnen. Die meisten gesetzestreuen Bürger respektieren die Wache ob ihrer Effizienz und harten Behandlung von Kriminellen. Sie halten die Geschichten über Bestechlichkeit und Korruption für übertrieben oder das es dabei um ein paar faule Äpfel in einer ansonsten einwandfreien Truppe geht.

Die Korrupte Stadtwache könnte mit mehreren anderen Organisationen in diesem Band interagieren. Ihr natürlicher Verbündeter wäre die Teuflische Kirche, teilt diese doch ihr Interesse am Erhalt der Ordnung. Sollte sich die Korrupte Stadtwache mit der Teuflischen Kirche verbünden, könntest du die Gottheit des Verhörers zu Asmodeus ändern. Die Wachen könnten zudem die Handelskarawane als Hehler nutzen. Sollte der Königshof in der Stadt der Wache herrschen, gehorcht die Wache dem Hof, während sie zugleich vermeidet, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Ein Angehöriger des Königshofes könnte die SC sogar beauftragen, die Korruption in der Wache offenzulegen und auszulöschen – dabei handelt es sich aber um ein Muskelspiel gegenüber dem Hauptmann der Wache und nicht um echte Besorgnis. Die Ruchlosen Räuber, Wilden Plünderer und Diebesgilden könnten möglicherweise allesamt mit der Stadtwache im Wettstreit um Macht und Einfluss liegen, allerdings könnte der Hauptmann ebenso gut einer dieser Organisationen angehören. Die Fröhlichen Gesetzlosen sind ein natürlicher Feind der Korrupten Stadtwache; sollte ein SC in den Verdacht geraten, die Gesetzlosen zu unterstützen, kommt er sicher rasch mit der Wache in Konflikt. Die Wachen bekämpfen auch die Geißel der Natur und deren Versuche, die Zivilisation zu zerstören.

Abenteueraufhänger

Da die Korrupte Stadtwache auf beiden Seiten des Gesetzes laviert, könnte sie zu einem Verbündeten oder einem Gegner werden. Dies hängt letztendlich davon ab, ob ihre Angehörigen faul sind und Probleme verursachen, oder aber ihre Ortschaft gegen eine gefährlichere Bedrohung verteidigen.

Beutezug: Die Wache beschützt einen mächtigen magischen Gegenstand, ein unbezahlbares Kunstwerk oder etwas Anderes, dass im Mittelpunkt der Queste der SC steht. Es könnte sich um ein beschlagnahmtes Beweismittel handeln oder soll bei einer Auktion versteigert werden, wobei der Hauptmann einen satten Anteil am Erlös erhält. Die SC könnten zudem nicht die einzigen sein, welche den Gegenstand stehlen wollen – ihre Konkurrenz könnte eine Gruppe eher unfähiger Diebe sein, welche Fehler machen und so dafür sorgen, dass die Wachen noch aufmerksamer als gewöhnlich sind, die SC könnten es aber auch mit Meisterdieben zu tun bekommen, welche sie austricksen, wenn sie nicht achtgeben. Nutze hierzu auch die *Ausbauregeln VIII: Intrigen* zum Thema Beutezüge.

Falsch beschuldigt: Obwohl die SC von den Wachen gewarnt wurden, dass Gesetz nicht selbst in die Hand zu nehmen, beginnen sie mit eigenen Ermittlungen gegen eine örtliche Verbrecherorganisation. Der Hauptmann der Wache befürchtet, die SC könnten auf seine eigenen Schandtaten stoßen, so dass er sie fälschlich beschuldigen lässt, eben der Verbrecherorganisation anzugehören, gegen die sie ermitteln. Da dies die meisten Stadtbewohner gegen die SC aufbringt, dürfte es ihnen nicht leicht fallen, den Fängen der Wache zu entgehen, die Wahrheit aufzudecken und ein für alle Mal ihre Namen reinzuwaschen.

Ungewollte Verbrecher: Die Korrupte Stadtwache setzt seit Kurzem bizarre und veraltete Gesetze durch, welche nie aus dem Kanon entfernt wurden, um Rivalen und Nervensägen zu verhaften. Einer oder mehrere SC brechen eines dieser Gesetze, so dass mitten in der Nacht eine Gruppe Wachen in ihrer Unterkunft auftaucht, um sie zu verhaften. Einer der Offiziere bietet den SC aber einen Handel an: Sollten die SC ihnen unauffällig dabei helfen, jenen berüchtigten Verbrecher zu erwischen, welcher der Grund für das übertriebene Vorgehen der Wache ist, dann wird die Anklage fallengelassen.

Neue Regeln

Die Korrupte Stadtwache hat einige neue Methoden zur Erhaltung der Ordnung entwickelt:

Talente

Die Wachen arbeiten als Team zusammen, um ihre Gegner zu bezwingen.

Bevorzugte Ortschaft

Du kennst deine Ortschaft wie deine Westentasche.

Voraussetzungen: Wissen (Lokales) 2 Fertigkeitsränge, muss in der fraglichen Ortschaft wenigstens seit 1 Jahr leben.

Vorteil: Wähle eine dauerhafte, feststehende Ortschaft. Während du dich in dieser Ortschaft aufhältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Initiativewürfe und Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Geographie) (wie durch das Klassenmerkmal Bevorzugtes Gelände des Waldläufers). Diese Boni sind mit einem passenden Bonus durch Bevorzugtes Gelände kumulativ, nicht aber mit anderen Effekten, welche Boni auf Bevorzugtem Gelände liefern oder verbessern (z.B. *Stiefel des Freundlichen Geländes*[EXP]).

Koordiniertes Einfangen [Gemeinschaft, Kampf]

Du arbeitest mit deinen Verbündeten zusammen, um Gegner an der Flucht zu hindern.

Voraussetzungen: GAB +1

Vorteil: Wenn du und wenigstens ein Verbündeter mit diesem Talent den selben Gegner bedrohen, erleidet der Gegner einen Malus auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik und Konzentrationswürfe zur Vermeidung von Gelegenheitsangriffen entsprechend der Anzahl an Kreaturen mit diesem Talent, die ihn bedrohen (maximal -5).

Ausrüstung

Viele korrupte Wachen führen die folgenden Gegenstände mit sich:

Alchemistisches Reinigungsmittel

Preis 300 GM
Gewicht 1 Pfd.

Diese säurehaltige alchemistische Mixtur löst Blut, Haar und kleinere Hautfetzen und Fleischbrocken auf. Mit einer Vollen Aktion kann sie auf ein Feld mit 1,50 m Seitenlänge aufgetragen werden und erhöht dann den SG von Fertigkeitswürfen für Wahrnehmung zum Aufspüren der fraglichen Spuren um 20. (Misslingt der Wurf um 5 oder weniger, erkennt der Ausführende wenigstens, dass der Bereich mit nicht herkömmlichen Mitteln gereinigt wurde; dies gilt nur im Falle eines richtigen Wurfs für Wahrnehmung und nicht falls von einer Option Gebrauch gemacht wird, stattdessen eine andere Fertigkeit zu verwenden.) Mit einem Tiegel dieses Reinigungsmittels kann man fünf Felder mit 1,50 m Seitenlänge bestreichen. Alternativ kann er auch als Wurfwaffe mit Flächenschaden geworfen werden und funktioniert dann wie ein Alkalifläschchen[EXP]. Zur Herstellung des Alchemistischen Reinigungsmittels ist ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) mit SG 25 erforderlich.

Stadtwachen-Ausrüstung

Preis 20 GM
Gewicht 20 Pfd.

Die Standardausrüstung einer Stadtwache besteht aus einem Rucksack, einer Gürteltasche, Feuerstein und Stahl, Handschellen, 15 m Hanfseil, einer Signalpfeife, Seife und 5 Fackeln.

Zauber

Stadtwachen greifen bei der Jagd auf Kriminelle auf folgende Zauber zurück:

Fluchtalarm

Schule Bannmagie; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2, OKK 2, MEN 2, PKM 2, SPI 2, WDL 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, F (ein kleines Kettenglied)
Reichweite Mittel (30 m plus 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich zehn Würfel mit 3 m-Seitenlänge/Stufe
Wirkungsdauer 24 Stunden
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Du belegst einen Bereich mit einem Zauber, der dich informiert, sollte eine Kreatur den Wirkungsbereich verlassen wollen. Dies funktioniert wie *Alarm*, allerdings mit den folgenden Ausnahmen: Du wirst informiert, wenn eine Kreatur den Bereich verlässt, statt ihn zu betreten, und du kannst kein Passwort wählen, um diesen Effekt zu

umgehen. Stattdessen kannst du bei Wirken des Zaubers bis zu 1 weitere Kreatur pro Zauberstufe auf den Effekt einstimmen. Du selbst bist automatisch auf den Zauber eingestimmt und löst ihn nicht aus. Eingestimmte Kreaturen können ebenfalls den Bereich nach Belieben betreten und verlassen. Solltest du statt eines hörbaren einen mentalen Alarm wählen, so nehmen alle eingestimmten Kreaturen dann diesen wahr, wenn jemand den geschützten Bereich verlässt.

LEUCHTFEUER DER SCHULD

Schule Hervorrufungsmagie [Fluch]; **Grad** BAR 2, HXM/MAG 2, INQ 2, OKK 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Berührung
Ziel Ein Gegenstand
Wirkungsdauer 24 Stunden oder bis zur Entladung, dann Augenblicklich
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (Gegenstand); siehe Text; **Zauberresistenz** Ja

Du platzierst einen unsichtbaren Schutzzauber auf einem Gegenstand, der ausgelöst wird, wenn eine Kreatur das nächste Mal den Gegenstand von seinem Platz fortbewegt. Die den Gegenstand berührende Kreatur wird dazu verflucht, für alle um sie herum klar erkennbar zu sein. Ihr steht ein Willenswurf zu und misslingt dieser Rettungswurf, wird sie von einer Aura blinkenden, roten Lichts umgeben (dies funktioniert wie *Feenfeuer*; Zauberresistenz kommt zur Anwendung). Der Fluch kann nicht gebannt, wohl aber mittels *Begrenzter Wunsch*, *Fluch brechen*, *Verzauberung brechen*, *Wunder* oder *Wunsch* aufgehoben werden.

Magische Gegenstände

Die Wache nutzt bei ihren Untersuchungen die folgenden Gegenstände.

Buch der Austilgung

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 1	**Gewicht** 3 Pfd.
Aura Schwache Verwandlungsmagie		**Preis** 400 GM

Der Träger dieses unscheinbar wirkenden, ledergebundenen Buches kann ein Mal am Tag als Standard-Aktion den enthaltenen, geschriebenen Text löschen. Der Benutzer kann keine Schriften austilgen, welche eine Materialkomponente erfordern (z.B. einen *Symbol*zauber oder *Tintenschlange*). Das Buch kann als Formel- oder Zauberbuch verwendet werden; niedergeschriebene Formeln und Zauber werden behandelt, als erforderten sie allesamt Materialkomponenten und sind daher gegen den *Austilgen*-Effekt immun. Das Austilgen entfernt Tinten- und sonstige Flecken sowie kleinere Wasserschäden, repariert aber keine gegen Austilgen immunen Texte, die aufgrund schwerer Schäden verlorengegangen sind (z.B. durch teilweises Herausreißen von Seiten).

Erschaffungsvoraussetzungen	**Kosten** 200 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Austilgen*

Dienstmarke

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 3	**Gewicht** 1/2 Pfd.
Aura Schwache Illusionsmagie		**Preis** 1.500 GM

Als Standard-Aktion kann der Träger dieser stabilen Metallmarke dieser das Aussehen einer Dienstmarke oder eines Autoritätssymbols annehmen lassen, dass er rechtmäßig nutzen kann. Der

Träger kann die Marke ein Mal am Tag als Standard-Aktion präsentieren, um die Bewegungsrate vom Boden von bis zu drei Kreaturen innerhalb von 9 m zu reduzieren (wie *Humpeln**; ZÄH, SG 11, keine Wirkung). Sollte der Träger einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern nutzen, um eine Kreatur zu zwingen, sich friedlich zu verhalten, und diese Kreatur seine Autorität anerkennen, so verändert sich ihre Einstellung nach 1W6 x 10 Minuten nicht zu Unfreundlich und sie meldet den Träger auch nicht bei den Behörden.

Erschaffungsvoraussetzungen	**Kosten** 750 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Furcht auslösen*, *Stilles Trugbild*

Elixier der Folgsamkeit

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 5	**Gewicht** —
Aura Schwache Verzauberungsmagie		**Preis** 500 GM

Eine Kreatur, die dieses Elixier trinkt, wird für 10 Minuten mental und emotional beeinflussbar (WIL, SG 16, keine Wirkung). Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gelingen gegen sie automatisch, Ausnahme bilden Würfe für Diplomatie, um ihre Einstellung zu verbessern. Solche haben den normalen SG. Dies gestattet allerdings Kreaturen, denen der Benutzer gegenüber Unfreundlich oder Feindselig eingestellt ist, nicht, ihn mittels Diplomatie um etwas zu bitten. Nach 1 Minute kann man die Auswirkungen des Elixiers beim Anwender mit einem Fertigkeitswurf für Motiv erkennen mit SG 25 bemerken; der SL kann den Wurf mit Situationsmodifikatoren versehen, sollte der Effekt besonders auffällig sein, etwa wenn der Anwender sich selbst widerspricht oder etwas zustimmt, das keinen Sinn ergibt. Übertrifft man beim Identifizieren des Elixiers den SG nicht um 10 oder mehr, so hält man es für *Elixier der Wahrheit*.

Erschaffungsvoraussetzungen	**Kosten** 250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Person bezaubern*, *Zone der Wahrheit*

Federkiel der Bestätigung

Ausrüstungsplatz Keiner	**ZS** 1	**Gewicht** —
Aura Schwache Erkenntnismagie		**Preis** 1.000 GM

Dieser Schwanenfederkiel hilft seinem Benutzer, bis zu drei Mal am Tag die Echtheit von Unterschriften zu überprüfen. Der Benutzer kann eine Unterschrift im Federkiel speichern, indem er mit ihm eine Signatur berührt und dabei das Befehlswort spricht. Im Anschluss kann er mit der Spitze eine andere Signatur berühren, um festzustellen, ob sie von derselben Kreatur stammt. Der Federkiel überprüft die Echtheit so, als hätte er mit einem Fertigkeitswurf für Sprachenkunde ein Gesamtergebnis von 20 erzielt. Sollte er die Echtheit bestätigen (oder der SG zum Erkennen einer gefälschten Unterschrift größer sein als 20), dann leuchtet er blau. Der Benutzer kann die gespeicherte Unterschrift beliebig oft zwischen den Bestätigungsversuchen auswechseln.

Erschaffungsvoraussetzungen	**Kosten** 500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Identifizieren*

Ausgucke

Die Ausgucke der Korrupten Stadtwache halten Ausschau nach verdächtigem Verhalten und kümmern sich aus der Ferne darum.

STREIFE DER WACHE **HG 1**

EP 400
Halb-Elfischer Kämpfer 2
RN Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)
TP 19 (2W10+4)
REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +4; +2 gegen Verzauberung; +1 gegen Furcht
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Morgenstern +4 (1W8+2)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +6 (1W8+2/×3)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Schießen
Fertigkeiten Klettern +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +8; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Elfenblut
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kettenhemd, Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+2 ST) mit 20 Pfeilen, Morgenstern, Stadtwachenausrüstung*, 17 GM

Manche Streifen patrouillieren die Straßen der Ortschaft, um nach Missetaten Ausschau zu halten. Andere sind auf Wachtürmen am Ortsrand postiert, von wo aus sie nach wilden Tieren und anderen Gefahren Ausschau halten und kriminelle Aktivitäten erschweren.

SCHARFSCHÜTZE DER WACHE **HG 2**

EP 600
Menschlicher Waldläufer 3
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)
TP 27 (3W10+6)
REF +6, **WIL** +1, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +6 (2W4+3/18–20)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/×3)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +2), Waldläuferkampfstil (Bogenschießen)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 18
Talente Ausdauer, Fernschuss, Kernschuss, Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit
Fertigkeiten Handwerk (Bögen) +7, Heilkunde +8, Heimlichkeit +8, Klettern +7, Mit Tieren umgehen +5, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +4
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Städtisch +2), Spuren lesen +1, Tierempathie +2
Kampfausrüstung Blauer Ginster (2), *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Heilertasche, Kettenhemd [Meisterarbeit], Kompositlangbogen [Meisterarbeit] (+2 ST) mit 20 Stumpfen Pfeilen[EXP] und 20 Flugpfeilen[EXP], Krummschwert [Meisterarbeit], Stadtwachenausrüstung*, 11 GM

Scharfschützen der Wache nehmen gefährliche und gewalttätige Kriminelle fest. Sie sind stolz auf ihr heimliches Vorgehen und ihre Künste im Umgang mit Pfeil und Bogen. Oft verbringen sie ihre freie Zeit damit, Pfeile anzufertigen oder sich mit Anatomie zu befassen, um effektiver zuzuschlagen. Sie fangen ihre Ziele nach Möglichkeit lebend, hierzu nutzen sie Gift, um Ziele bewusstlos zu machen, oder aber sie nutzen Stumpfe Pfeile, wenn das Gift wirkungslos bleibt.

Verteidiger

Einige Angehörige der Wache sind ausgebildet, Leute oder Gegenstände zu beschützen.

Kämpfer der Wache — HG 2

EP 600
Zwergischer Kämpfer (Schildkämpfer[EXP]) 3
RN Mittelgroßer Humanoider (Zwergisch)
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +6 Rüstung, +2 Schild)
TP 30 (3W10+9)
REF +3, **WIL** +3, **ZÄH** +5; +2 gegen Gift, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Aktive Verteidigung, Verteidigungsschulung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Zwergische Streitaxt [Meisterarbeit] +7 (1W10+2/×3)
Fernkampf Wurfaxt +5 (1W6+2)
Besondere Angriffe Hass

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 15, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 15, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 17 (21 gegen Ansturm, 21 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Heftiger Angriff, Koordiniertes Einfangen*, Schützender Schild[EXP], Waffenfokus (Zwergische Streitaxt)
Fertigkeiten Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +2 (Steinarbeiten +4)
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Kampfausrüstung Gegengift (2x), Magenbalsam[EXP] (2x), Seuchenschutz[EXP] (2x), *Trank: Leichte Wunden heilen* (8x); **Sonstige Ausrüstung** Brechstange, Brustplatte [Meisterarbeit], Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], silbernes Heiliges Symbol des Torag, Stadtwachenausrüstung*, Wurfäxte (5), Zwergische Streitaxt [Meisterarbeit], 18 GM

Magier der Wache — HG 3

EP 800
Menschlicher Magier (Beschwörer) 4
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 28 (4W6+12)
REF +3, **WIL** +5, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +1 (1W4–1/19–20)
Fernkampf Leichte Armbrust +3 (1W8/19–20)
Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 4; Konzentration +8)
7/Tag — Säurepfeil (1W6+2 Säure)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 4; Konzentration +8)
2. — *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Glitzerstaub* (SG 17), *Leuchtfeuer der Schuld** (SG 16), *Monster herbeizaubern II*
1. — *Magierrüstung*, *Monster herbeizaubern I*, *Person vergrößern* (SG 15), *Schmieren*, *Unauffälliger Diener*
0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Kältestrahl*, *Licht*, *Öffnen/Schließen* (SG 14)
Verbotene Schulen Illusionen, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Magier der Wache hat während des Dienstes stets *Magierrüstung* aktiv. Sollte er mit einem Kampf rechnen, wirkt er *Person vergrößern* auf einen Verbündeten.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 18, **WE** 10, **CH** 13
GAB +2; **KMB** +1; **KMV** 12
Talente Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Verstärkte Herbeizauberung, Zauberfokus (Beschwörung)
Fertigkeiten Sprachenkunde +11, Wissen (alle) +9, Zauberkunde +11
Sprachen Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Elfisch, Finsterländisch, Halblingisch, Infernalisch, Sylvanisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zauberstab: Verschwimmen*), Charme des Beschwörers (2 Runden)
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Sprachen verstehen*, *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Zauberstab: Verschwimmen* (6 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, *Perle der Macht* (1. Grad), *Resistenzumhang +1*, Stadtwachenausrüstung*, Zauberbuch, Zauberkomponentenbeutel, 1 GM

Ungewöhnliche Mitglieder

Die Wache rekrutiert zuweilen Mitglieder mit einzigartigem Hintergrund und Können.

Fehlgeleiteter Paladin — HG 2

EP 600
Menschlicher Paladin von Abadar 3
RG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung –1
Aura Mut (3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)
TP 27 (3W10+6)
REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +6
Immunitäten Furcht, Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Langschwert [Meisterarbeit] +4 (1W8/19–20) oder Totschläger +3 (1W6)
Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Böses niederstrecken 1/Tag (+2 auf Angriff und RK, +3 auf Schaden)
Zauberähnliche Paladinfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +5)
Beliebig oft — *Böses entdecken*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 17, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 8, **CH** 14
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Kernschuss, Schnelles Nachladen, Waffenfokus (Leichte Armbrust)
Fertigkeiten Akrobatik +3, Diplomatie +8, Heilkunde +5, Mit Tieren umgehen +8
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Gnade (Erschüttert), Hand auflegen 3/Tag (1W6)
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe* (2x), *Öl: Waffe segnen*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], Langschwert [Meisterarbeit], Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 40 Bolzen, Leichter Holzschild [Meisterarbeit], silbernes Heiliges Symbol von Abadar, Stadtwachenausrüstung*, Totschläger, 26 GM

Reuiger Verbrecher — HG 3

EP 800
Menschlicher Schurke 4
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Rüstung)
TP 29 (4W8+8)
REF +8, **WIL** +1, **ZÄH** +2
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Totschläger +7 [Meisterarbeit] (1W6+2 Nichttödlich), Totschläger [Meisterarbeit] +7 (1W6+1 Nichttödlich) oder Totschläger [Meisterarbeit] +9 (1W6+2 Nichttödlich)
Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +4 (1W6+2/×3)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 19
Talente Kampf mit zwei Waffen, Koordiniertes Einfangen*, Totschläger[ABR II], Waffenfinesse, Waffenfokus (Totschläger)
Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +6, Diplomatie +6, Entfesselungskunst +10, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +7, Schätzen +8, Verkleiden +6, Wahrnehmung +7
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Kampfkniff, Schurkenfinesse)
Kampfausrüstung *Trank: Dunkelsicht*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Kettenhemd [Meisterarbeit], Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] (ST +2) mit 20 Pfeilen, Stadtwachenausrüstung*, Totschläger [Meisterarbeit] (2), 3 GM

Der Hauptmann der Wache hat diesem Reuigen Verbrecher eine neue Identität angeboten, sofern er schwor, seine Fähigkeiten künftig im Kampf gegen das Verbrechen zu nutzen.

Priester

Die Wache rekrutiert die Priester rechtschaffener Gottheiten.

Heiler der Wache **HG 1**

EP 400

Menschlicher Kleriker von Abadar 2
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 Rüstung)
TP 16 (2W8+4)
REF +1, **WIL** +7, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Dolch +0 (1W4–1/19–20)
Fernkampf Leichte Armbrust +1 (1W8/19–20)
Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 7/Tag (SG 13, 1W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 2; Konzentration +5)
6/Tag — Hauch der Ordnung, Hauch der Resistenz (+1)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 2; Konzentration +5)
1. — *Furcht bannen*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Chaos*[D], *Segnen*
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Nahrung und Wasser reinigen*, *Stabilisieren*
D Domänenzauber; **Domänen** Ordnung, Schutz

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte der Heiler mit einem Kampf rechnen, wirkt er *Schild des Glaubens* und *Segnen* auf seine Verbündeten.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 10, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 17, **CH** 14
GAB +1; **KMB** +0; **KMV** 10
Talente Gezieltes Fokussieren, Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Beruf (Anwalt) +8, Diplomatie +7, Heilkunde +10, Motiv erkennen +8
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Kampfausrüstung *Zauberstab: Leichte Wunden heilen* (20 Ladungen), *Zauberstab: Schild des Glaubens* (5 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, Heilertasche, Kettenhemd [Meisterarbeit], Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, silbernes Heiliges Symbol von Abadar, Stadtwachenausrüstung*, 42 GM

Heiler der Wache kümmern sich um verletzte Stadtwachen.

Verhörer **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Inquisitor[EXP] von Abadar 5
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+3 GE, +6 Rüstung)
TP 36 (5W8+10)
ZÄH +5, **REF** +4, **WIL** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Morgenstern +3 (1W8)
Fernkampf *Leichte Repetierarmbrust +1*, +7 (1W8+3/19–20)
Besondere Angriffe Richtspruch 2/Tag, Verderben (5 Runden/Tag)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)
6/Tag — Hauch der Ordnung
Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 5; Konzentration +8)
Beliebig oft — Gesinnung entdecken, *Lügen erkennen* (5 Runden/Tag)
Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 5; Konzentration +8)
2. (3/Tag) — *Ehrfurchtgebietende Waffe*[EXP] (SG 15), *Fluchtalarm**, *Waffe des Glaubens*
1. (5/Tag) — *Furcht auslösen* (SG 14), *Göttlicher Gefallen*, *Magische Waffe*, *Rascher Rückzug*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Aussieben*[EXP], *Brandzeichen*[EXP] (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Säurespritzer*
Domäne Ordnung

TAKTIK

Vor dem Kampf Dieser Verhörerer wirkt *Ehrfurchtgebietende Waffe* auf ihre Leichte Armbrust.
Grundspielwerte Ohne *Ehrfurchtgebietende Waffe* verfügt der Verhörerer über folgende Spielwerte:
Fernkampf *Leichte Repetierarmbrust +1*, +7 (1W8+1/19–20).

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 16, **CH** 12
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 16
Talente Ausguck[EXP], Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Kernschuss, Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit
Fertigkeiten Bluffen +9, Einschüchtern +14, Heilkunde +11, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +13, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Durchbringender Blick +2, Einzelkämpfertaktiken, Monsterkunde +3, Spuren lesen +2
Ausrüstung Brustplatte [Meisterarbeit], *Elixier der Folgsamkeit**, *Leichte Repetierarmbrust +1* mit 50 Bolzen, Morgenstern, Stadtwachenausrüstung*, 12 GM

Verhörer sind berühmt dafür, anderen Geständnisse zu entreißen. Man glaubt zumeist, sie würden auf Folter zurückgreifen, doch viele von ihnen lassen oft nur Fragen auf ihre Ziele hageln und suchen nach Widersprüchen oder Lügen bei den Antworten. Sie ziehen es zwar vor, mit echten Geständnissen zu arbeiten, nutzen zuweilen aber auch magische Hilfsmittel, um Leute zu Geständnissen zu verleiten – dies aber nur, wenn sie von der Schuld der Verdächtigen überzeugt sind.

Ordnungshüter

Die „Friedenshüter“ der Korrupten Stadtwache sind Meister der Manipulation und der Einschüchterung.

Überzeugungskünstler **HG 3**

EP 800
Menschlicher Barde 4
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Rüstung)
TP 28 (4W8+7)
REF +6, **WIL** +4, **ZÄH** +3; +4 gegen Bardenauftritt, sprachabhängige und Schalleffekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Rapier +4 (1W6/18–20)
Fernkampf Kurzbogen [Meisterarbeit] +5 (1W6/×3)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 14 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 16], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1)
Bekannte Bardenzauber (ZS 4; Konzentration +8)
2. (2/Tag) — *Einflüsterung* (SG 17), *Silberzunge*[EXP]
1. (4/Tag) — *Furcht bannen*, *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 16), *Person bezaubern* (SG 16), *Rechtzeitige Inspiration*[EXP], *Rettender Ausklang*[EXP] (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 14), *Benommenheit* (SG 15), *Botschaft*, *Instrument herbeizaubern*, *Licht*, *Öffnen/Schließen* (SG 14)

TAKTIK

Im Kampf Der Überzeugungskünstler wirkt *Einflüsterung* auf den Gegner, der ihm am gefährlichsten wirkt, um ihn zu Aufgabe oder Flucht zu bewegen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 18
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 14
Talente Nachwirkende Darbietung[EXP], Waffenfinesse, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Auftreten (Blasinstrumente) +13, Diplomatie +11, Einschüchtern +11, Magischen Gegenstand benutzen +11, Motiv erkennen +6, Schätzen +9, Wahrnehmung +6, Zauberkunde +9
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Vielseitiger Auftritt (Blasinstrumente)
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Zauberstab: Bauchreden* (15 Ladungen), *Zauberstab: Sprachen verstehen* (15 Ladungen), *Zauberstab: Unauffälliger Diener* (15 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, Horn [Meisterarbeit], Kettenhemd [Meisterarbeit], Kurzbogen [Meisterarbeit] mit 40 Pfeilen, Rapier, *Resistenzumhang +1*, Stadtwachenausrüstung*, 1 GM

Überzeugungskünstler nutzen Zauber, um ihre natürliche Beredsamkeit zu untermauern und ihre Gegner davon zu überzeugen, kampflos aufzugeben.

Kerkerwächter **HG 4**

EP 1.200
Menschlicher Kämpfer 5
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 GE, +7 Rüstung)
TP 47 (5W10+15)
REF +3, **WIL** +2, **ZÄH** +7; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Schwerer Streitflegel [Meisterarbeit] +11 (1W10+7/19–20)
Fernkampf Kompositlangbogen +6 (1W8+4/×3)
Besondere Angriffe Waffentraining (Streitflegel +1)

TAKTIK

Im Kampf Der Kerkerwächter nutzt Heftigen Angriff und greift mit seinem Schweren Streitflegel an. Er versucht, mit dem Flegel Gegner zu Fall zu bringen und jene zu entwaffnen, die ihn mit Nahkampfwaffen angehen.
Grundspielwerte Ohne die Vorteile des Talents Bevorzugte Ortschaft verfügt der Kerkerwächter über folgende Spielwerte: **INI** +1; **Fertigkeiten** Wahrnehmung +4, Heimlichkeit +3, Überlebenskunst +0.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +5; **KMB** +9 (Entwaffnen +11, Zu-Fall-bringen +11); **KMV** 20 (22 gegen Entwaffnen, 22 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Bevorzugte Ortschaft (Heimatstadt der Wache)*, Defensive Kampfweise, Dranbleiben, Heftiger Angriff, Koordiniertes Einfangen*, Verbessertes Entwaffnen, Verbessertes Zu-Fall-bringen
Fertigkeiten Bluffen +3, Einschüchtern +6, Heimlichkeit +5, Mit Tieren umgehen +4, Überlebenskunst +2, Wahrnehmung +6, Wissen (Lokales) +3
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe*, *Trank: Leichte Wunden heilen* (x3), *Trank: Person vergrößern*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, Kompositlangbogen (ST +4) mit 40 Pfeilen, *Resistenzumhang +1*, Schwerer Streitflegel [Meisterarbeit], Stadtwachenausrüstung*, 33 GM

Kerkerwächter versuchen, Gegner rasch zur Strecke zu bringen, indem sie diese entwaffnen und/oder zu Fall bringen.

Leitender Ermittler

Der Leitender Ermittler leitet alle polizeilichen Untersuchungen in der Stadt.

LEITENDER ERMITTLER **HG 5**

EP 1.600

Menschlicher Ermittler[ABR VI] 6

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +0; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 21 (+3 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 42 (6W8+12)

REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +3; +4 gegen Gift

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +2, *Gesinnung verbergen*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier +1*, +8 (1W6+3/18–20)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +5 (1W6+2/×3)

Angriffsfläche 1,50 m; **Reichweite** 3 m

Besondere Angriffe Gegner einschätzen (+3, 4 Runden), Punktgenauer Schlag +2W6

Vorbereitete Ermittler-Extrakte (ZS 6; Konzentration +10)

2. — *Alchemistische Aufteilung*[EXP], *Gesinnung verbergen*, *Rindenhaut*, *Unsichtbares sehen*

1. — *Langer Arm*[ABR VI], *Rascher Rückzug*, *Schild*, *Selbstverkleidung*, *Zielsicherer Schlag*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Leitende Ermittler trinkt seine *Extrakte: Langer Arm*, *Rindenhaut* und *Schild*. Er nutzt ferner zu Beginn jedes Tages seinen *Extrakt: Gesinnung verbergen* und wirkt, wenn erforderlich, *Alchemistische Aufteilung* auf einen seiner Tränke.

Im Kampf Der Leitende Ermittler greift mit seinem Rapier an und nutzt gegen angrenzende Gegner zunächst Gegner einschätzen, ehe er zuschlägt.

Moral Da er darauf vertraut, dass die Stadtwache ihn rettet, ergibt sich der Ermittler, sollte er unter 10 TP reduziert werden. Enthüllen die SC allerdings, dass sie von seinem Doppelleben wissen, oder sollte der Hauptmann der Wache in Lebensgefahr sein, so kämpft der Leitende Ermittler bis zum Tod.

Grundspielwerte Ohne *Langer Arm*, *Rindenhaut* oder *Schild* verfügt der Leitende Ermittler über folgende Spielwerte: **RK** 14, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 14; **Reichweite** 1,50 m; **Verteidigungsfähigkeiten** kein *Gesinnung verbergen*.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 8

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 16

Talente Koordiniertes Einfangen*, Zusätzliche Inspiration[ABR VI], Zusätzlicher Ermittlertrick[ABR VI], Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +8, Einschüchtern +8, Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +10, Sprachenkunde +10, Verkleiden +8, Wahrnehmung +10, Wissen (Lokales) +13, Zauberkunde +10

Sprachen Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Infernalisch, Orkisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +6), Ermittlertricks (Alchemistische Entdeckung [Haltbares Mutagen[EXP]], Empathie, Schurkentricks [Spürnase]), Fallen finden +3, Giftkunde, Inspiration (10/Tag), Schnelle Alchemie, Umfangreiches Wissen

Kampfausrüstung Alchemistisches Reinigungsmittel*, *Trank: Heldenmut*, *Trank: Bärenstärke;* **Sonstige Ausrüstung** Alchemistenausrüstung[EXP], *Buch der Austilgung**, Formelbuch, Kettenhemd [Meisterarbeit], Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] mit 40 Pfeilen, *Rapier +1*, Schminkzeug, Stadtwachenausrüstung*, 58 GM

Der Leitende Ermittler ist der fähigste Ermittler in der Stadt – jedenfalls sagen dies seine Vorgesetzten und die anderen Angehörigen der Stadtwache jedem, der fragt. Er hat sich der Wache zwar erst vor einigen Jahren angeschlossen, konnte aber dank bester Ermittlungsergebnisse, Kontakten zu den richtigen Leuten und einigen bestens platzierten, nicht zurückverfolgbaren Bestechungsgeldern schnell aufsteigen. Er mag korrupt und bestechlich sein, ist aber tatsächlich ein fähiger Ermittler und zugleich ein gewiefter Politiker, der seine Fertigkeiten nutzt, um Ziele für Bestechungen oder Druckausübung aufzuspüren. Zugleich dient er der örtlichen Verbrecherorganisation als Spion und konnte bisher sogar den Hauptmann der Wache überreden, einige prominente Kriminelle in seine Obhut zu übergeben. Ironischerweise hat er aber bislang nicht herausgefunden, dass der Hauptmann ein ähnliches Geheimnis hütet, ist sein Alter Ego doch ein hochrangiges Mitglied derselben kriminellen Verbindung und obendrein eben jene Person, die überhaupt erst vorgeschlagen hat, dass er den Hauptmann um die Freilassung der fraglichen Ganoven bittet. Die Hybris des Ermittlers und das Talent des Hauptmanns, alle anderen um sich herum zu täuschen, haben den Ermittler bisher daran gehindert, dies aufzudecken. Allerdings vermutet er mittlerweile, dass sich unter den Wachen ein weiterer Spion befinden muss – nur den Hauptmann verdächtigt er bislang noch nicht.

Hauptmann der Wache

Der Hauptmann der Wache führt ein Doppelleben – nach außen hin führt er die Stadtwache, doch insgeheim gehört er der lokalen Unterwelt an.

HAUPTMANN DER WACHE **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Vigilant[ABR VIII] 7

RN/RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +8; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung)

TP 56 (7W8+21)

REF +10, **WIL** +7, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +11 (1W8+4/18–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +9 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Überraschendes Auftreten, Verborgener Schlag +4W8/+4W4

TAKTIK

Vor dem Kampf Sollte der Hauptmann mit einem Kampf rechnen, verwendet er seinen *Trank: Unsichtbarkeit*.

Im Kampf Der Hauptmann der Wache kämpft mit seinem Rapier und turnt um seine Gegner herum, um seinen Trick Auf Tuchfühlung zu nutzen. Er löst sich im rechten Moment aus dem Kampf, um später erneut dann zuzuschlagen, wenn seine Gegner nicht damit rechnen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 12, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +6; **KMV** 20

Talente Anmutiges Fechten[ABR VIII], Kampfreflexe, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +19, Bluffen +10, Diplomatie +6, Einschüchtern +7, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +11, Verkleiden +12, Wahrnehmung +11, Wissen (Lokales) +11

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Gesellschaftstricks (Bekanntheit, Treue Helfer, Örtlichkeit ausspähen, Unschuld vortäuschen), Unerschütterlich, Vigilantentricks (Auf Tuchfühlung, Blöße ausnutzen, Pirschergespür)

Kampfausrüstung *Öl: Magische Waffe* (2x), *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Elfenstiefel*, Handschellen [Meisterarbeit], Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Rapier [Meisterarbeit], *Maske der Schnellen Verkleidung*[ABR VIII], *Mithralkettenhemd +1*, *Resistenzumhang +1*, Schminkzeug, Stadtwachenausrüstung*, 73 GM

Der Hauptmann der Wache präsentiert sich als aufrechter Bürger und Anführer mit einem Sinn für harte, aber gerechte Rechtsprechung. Er ist ein Meister darin, ernst-aber-dennoch-traurig zu wirken, wenn er erklärt, keine Ausnahmen bei Übeltätern machen zu können, egal wie nachvollziehbar die Umstände sein mögen oder wie tragisch vielleicht die Hintergrundgeschichte ist. Der Gerechtigkeit muss genüge getan werden und sie muss für alle Bürger gelten, egal welcher Gesellschaftsschicht sie angehören oder sich die jeweilige Situation entfaltet hat. – Denn würde man für einen eine Ausnahme machen, müsste man dies dann bei jedem tun und die Gesellschaft würde schon bald kollabieren! Im stillen Kämmerlein und fernab der Öffentlichkeit verhöhnt er allerdings eben diese Ideale. Warum schließlich sollten jene, die stark oder reich oder schlau genug dazu sind, sich nicht ihre eigene Ordnung schaffen können? Wer ist denn besser qualifiziert? Die Mächtigen halten die Gesellschaft am Laufen und sollten sich nicht die kleinliche Moral des gemeinen Volkes aufladen müssen.

Die meisten Leute, welche bemerken, dass Wachen bestechlich sind oder anderen finsteren Aktivitäten nachgehen, glauben, dass dem Hauptmann derartiges fernliegt, geht er doch dann und wann sehr publikumswirksam gegen die Korruption in seinen Reihen vor. Dabei verhaftet er dann mehrere Angehörige der Stadtwache, bei denen es sich in der Regel um bestens aufgebaute Sündenböcke handelt. Nach dieser Scharade scheint die Korruption im Ort nachzulassen, doch hinter den Kulissen schallt seine Botschaft an die ihm untergeordneten Ränke klar und deutlich: Macht nicht derart viel Ärger, dass der Hauptmann ein Exempel statuieren muss! Ihm ist der Ruf der Organisation wichtiger als ihre Taten. Aus diesem Grund hat er auch einen Paladin rekrutiert, den er für publikumswirksame Aufgaben als strahlenden Streiter in glänzender Rüstung nutzt.

Wenn ihn nicht gerade seine Pflichten als Hauptmann fesseln, wechselt er in sein Alter Ego zu einem Angehörigen einer Verbrecherorganisation, die sich immer wieder als zu schwer fassbar erwiesen hat, als dass die Wache sie gänzlich hätte eliminieren können. In dieser Verkleidung füttert er die Kriminellen mit gerade genug Informationen zu potentiellen Zielen, um ihre Vertrauen zu erlangen. Zugleich trifft er Vorbereitungen, um die gefährlichsten Pläne der Organisation zu torpedieren und so seinen Ruf als effektiver Hauptmann der Wache zu unterstreichen.

Er führt stets seine *Maske der Schnellen Verkleidung* mit sich, sollte er auf Probleme stoßen, die es erfordern, dass er rasch in seine Identität als Angehöriger der Stadtwache wechseln muss.

Begegnungen

Die Korrupte Stadtwache setzt das Gesetz mit ruchloser Effizienz durch, allerdings können klingende Münze oder gute Beziehungen helfen, die Konsequenzen einer Missetat nicht ziehen zu müssen.

Stadttorwächter (HG 5)

Angehörige der Torwache inspizieren die mit Handelsgütern beladenen Wagen und Karren der Händler und halten Verdächtige fest. Abenteurer fallen ihnen wahrscheinlich ins Auge.

Heiler der Wache HG 1
EP 400
TP 16 (siehe Seite 169)

Streife der Wache HG 1
EP 400
TP 19 (siehe Seite 166)

Überzeugungskünstler HG 3
EP 800
TP 28 (siehe Seite 170)

Tatortermittler (HG 8)

Diese Truppe trifft unglaublich rasch an den Tatorten schwerer Verbrechen ein. Sie halten alle potentiellen Zeugen zur Befragung fest und tolerieren keine Einmischung Außenstehender.

Leitender Ermittler HG 5
EP 1.600
TP 42 (siehe Seite 171)

Heiler der Wache (2) HG 1
EP je 400
TP je 16 (siehe Seite 169)

Verhörer HG 4
EP 1.200
TP 36 (siehe Seite 169)

Überzeugungskünstler HG 3
EP 800
TP 28 (siehe Seite 170)

Wachhausverteidiger (HG 9)

Die ambitioniertesten Pläne der SC gegen die Wache bringen sie letztendlich mit deren mächtigsten Angehörigen in direkten Konflikt.

Hauptmann der Wache HG 6
EP 2.400
TP 56 (siehe Seite 172)

Kerkerwächter HG 4
EP 1.200
TP 47 (siehe Seite 170)

Streife der Wache (4) HG 1
EP je 400
TP je 19 (siehe Seite 166)

Verhörer HG 4
EP 1.200
TP 36 (siehe Seite 169)

Ruchlose Räuber

„Hört mir zu, ihr wunderbaren Mistkerle! Ich komme gerade von Verhandlungen mit der Baronin zurück. Und nun kann ich euch berichten, meine Damen und Herren, dass wir für diesen Auftrag wunderbar bezahlt werden. Ihr wisst, was das bedeutet – im Gegenzug müssen wir wunderbare Arbeit leisten! Wenn die Hunde des Königs in ein paar Tagen durch dieses Tal kommen, dann erwarten wir sie in den Bäumen. Dann erwarten wir sie zwischen den Felsen. Dann erwarten wir sie dort, wo sie am wenigsten mit uns rechnen. Und wir werden bereit sein, sie alle unter die Erde zu bringen. Ihr werdet hart kämpfen. Ihr werdet für mich kämpfen. Ihr werdet für den Mann zu eurer Rechten und die Frau zu eurer Linken kämpfen. Wenn nötig, werdet ihr bis zum Tod kämpfen. Und vor allem werdet ihr kämpfen, damit wir diesem von den Göttern verlassenen Ort den Rücken zuwenden und die Schönheit der freien Städte für ein paar Monate oder länger genießen können, bis uns das Gold ausgeht oder unser Appetit gestillt ist!“

- Ansprache des Söldnerhauptmanns in besseren Zeiten

Die Ruchlosen Räuber versetzen Reisende im ganzen Land in Furcht und Schrecken. Sie berauben Pilger auf dem Weg zu heiligen Stätten, mit Luxuswaren beladene Handelszüge und Flüchtlinge, die eigentlich anderen Gefahren entkommen wollen. Solche Banditen lauern in der Wildnis zwischen den Zentren der Zivilisation und verbergen sich in den Bergen und Wäldern, wo sie ihre Lager aufschlagen und die Straßen nach möglichen Opfern im Auge behalten. Manche Räuberbanden entstehen langsam, in vielen Fällen sind es ein paar Gauner und Söldner, die sich zu einem gemeinsamen Ziel – meisten das Erlangen von Reichtümern – zusammentun und nur so lange zusammenbleiben, wie dieses Ziel auch verfolgt wird. Andere haben zu Beginn andere, ehrenvollere Ziele im Blick.

Die hier vorgestellten Ruchlosen Räuber sind eigentlich eine Gruppe Söldner, die gegenwärtig keinen Auftraggeber haben. Bislang waren sie dem Söldnerkodex gefolgt, für jene zu kämpfen, die dafür bezahlen, und den Vertrag nicht zu verletzen. Doch nun haben sie sich entschieden, zur Abwechslung für sich selbst zu arbeiten – zumindest eine Weile lang, bis der nächste größere, traditionellere Konflikt ausbricht, bei dem Söldner benötigt werden.

Diese Räuber halten sich an eine klassische Struktur und Organisation. Ein cleverer und charismatischer Hauptmann führt sie an – in diesem Fall eine Frau, welche weiß, wie sie ihre Truppen zufrieden und motiviert hält. Sie weiß, dass sie deren Treue nur hat, wenn sie mit ihrem Beispiel vorrangeht – und zum Glück verfügt sie über den nötigen Mut und das taktische Können. Sie verhandelt mit jenen Adeligen, Händlern und Gemeindeoberhäuptern, die ihre Truppe anheuern wollen. Dabei feilscht sie gnadenlos, schließlich kämpfen ihre Leute letztendlich für das Gold, das in ihre Taschen fließen soll.

Der Hauptmann umgibt sich mit kompetenten Offizieren, darunter ein harscher Leutnant, der von seinen Untergebenen Disziplin und Verantwortung fordert. Dieser Leutnant kümmert sich um die Alltagsangelegenheiten der Kompanie, damit der Hauptmann ungestört die nächsten Aktionen der Truppe planen und mit potentiellen Arbeitsgebern verhandeln kann.

Die Kompanie besteht weitestgehend aus gewöhnlichen Kämpfern, die unterschiedlichen Kulturen und Lebensweisen entstammen – typische Soldaten, wie man sie in fast jeder Armee und auch Stadtwache antreffen kann. Der große Unterschied zwischen den Söldnern und anderen Kämpfern besteht aber darin, dass ihnen oft Moral und Charakter fehlen. Sie folgen dem Hauptmann, da sie hierdurch persönliche Erfüllung finden und zugleich dafür gut bezahlt werden. Die meisten von ihnen haben kein Interesse an einem geordneten, gesetzestreuen Leben, sollte also jemals der Moment kommen, zu dem es nicht länger profitabel oder sicher ist, dem Hauptmann die Treue zu halten, werden sie nicht zögern, sich abzusetzen.

Neben den gewöhnlichen Fußsoldaten und berittenen Kämpfern verfügt die Söldnertruppe über eine Handvoll Spezialisten, welche auf den folgenden Seiten im Rampenlicht stehen. Die Individuen, welche dafür verantwortlich sind, dass der Räuberhaufen ausgerüstet, genährt, gesund und glücklich ist, stellen ein wichtiges Element dar. Dies gilt ebenfalls für die ungewöhnlicheren Truppen, die für komplexere und erfolgreichere Taktiken sorgen, darunter meisterhafte Plänkler und Experten für magische Hinterhalte.

Du könntest es als vorteilhaft erachten, komplexere Handlungsfäden mit Hilfe mehrerer der in diesem Band enthaltenen Widersachergruppen zu weben. In diesem Fall passen die Ruchlosen Räuber zu verschiedenen anderen Gruppen. So könnten sie für einige der gesellschaftlich höhergestellten Gruppierungen arbeiten wie der Arkanen Gesellschaft, der Teuflischen Kirche, der Geheimgesellschaft oder dem Königshof. Alle diese Fraktionen könnten die Räuber als Söldner anheuern, um ihre eigenen Truppen zu stärken. Ebenso könnten die Räuber zusammen mit den Grausamen Musketieren oder den Wilden Plünderern in derselben Armee dienen, insbesondere wenn diese gerade im Herzen eines Krieges kämpft. Die Räuber könnten sich auch im Konflikt mit den Brutalen Sklavenhändlern, der Handelskarawane oder der Jahrmarktstruppe wiederfinden, wenn sie diese überfallen, oder mit den Fröhlichen Gesetzlosen in Streit geraten, falls diese den Eindruck bekommen, Konkurrenz wolle ihnen das Revier streitig machen.

Abenteueraufhänger

Jeder der folgenden Handlungsaufhänger kann genutzt werden, um die Ruchlosen Räuber einer Abenteurergruppe als Verbündete oder Gegner zu präsentieren:

Karawanenwachen: Die SC arbeiten als Wachen für eine Handelskarawane. Vielleicht brauchen sie das Geld, vielleicht wollen sie nur an dasselbe Ziel oder haben in ein Geschäft investiert und möchten nun, dass es auch Erfolg hat. Unabhängig von den Umständen greifen die Räuber unterwegs an, um die Händler auszurauben und sich dann abzusetzen. Die Wachen – darunter die SC – müssen die Räuber abwehren, ehe die Wagen zu große Schäden erleiden und nicht weiterfahren können oder zu viele Händler verletzt oder getötet werden.

Verrat: Während eines Feldzuges kämpfen die SC an der Seite einer Söldnertruppe. Die Söldner kämpfen bewundernswert, wechseln aber in einem kritischen Moment die Seiten, da der Gegner ihnen mehr bezahlt, und greifen u.a. die Charaktere an. Die SC müssen den Verrat nicht nur überleben, sondern die Räuber auch zur Strecke bringen, um den Tag zu retten!

Würgegriff: Die Charaktere treffen in einem abgeschiedenen, ländlichen Flecken ein, wo der örtliche Adelige mit den Räubern Probleme hat. Die Ruchlosen Räuber greifen nahezu jeden Händler an, der sein Lehen zum Ziel hat, was den Handel abwürgt und dem Volk dringend benötigte Güter verwehrt. Schlimmer noch, die Händler weigern sich nun, überhaupt zu kommen, bis jemand den Räubern das Handwerk legt. Der Adelige heuert in seiner Verzweiflung die SC an (oder überredet sie), das Lager der Banditen zu finden und sie zu verjagen.

Neue Regeln

Die folgenden Regeln enthalten einen neuen Archetyp, Zauber und magische Gegenstände, die bei den Räubern Verwendung finden:

Archetyp

Der folgende Archetyp eignet sich für Kämpfer, welche Truppen befehligen:

Erfahrener Befehlshaber (Kämpfer)

Der Erfahrene Befehlshaber führt seine Truppen mittels Inspiration und Truppentaktiken.

Strategische Ausbildung (AF): Ein Erfahrener Befehlshaber erlangt pro Stufe 4 + IN-Modifikator Fertigkeitsränge statt der für Kämpfer üblichen 2 + IN-Modifikator Fertigkeitsränge. Er fügt Diplomatie, Motiv erkennen, Sprachenkunde, Wissen (Adel) und Wissen (Geographie) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu. Dies modifiziert die Anzahl an Fertigkeitsrängen pro Stufe und die Klassenfertigkeiten des Kämpfers und ersetzt das Bonustalent, welches ein Kämpfer mit der 1. Stufe erhält, sowie Umgang mit Schwerer Rüstung und Turmschilden.

Taktiker (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Erfahrener Befehlshaber das Ritterklassenmerkmal Taktiker; seine effektive Ritterstufe für diese Fähigkeit entspricht seiner Kämpferstufe. Dies ersetzt Rüstungstraining 1.

Inspirierende Ansprache (AF): Mit der 5. Stufe kann ein Erfahrener Befehlshaber als Standard-Aktion einmal am Tag eine Inspirierende Ansprache halten. Alle Verbündeten, die ihn hören, erhalten die Vorteile des Bardenauftritts Lied des Mutes; die effektive Bardenstufe entspricht hinsichtlich dieser Fähigkeit der Kämpferstufe, der Bonus ist aber um 1 niedriger. Der Effekt währt 1 Runde pro Kämpferstufe + CH-Modifikator (Fähigkeiten, welche sich auf Bardenauftritt auswirken, z.B. Nachwirkende Darbietung[EXP] haben keine Auswirkungen auf diese Fähigkeit). Mit der 7. Stufe kann der Erfahrene Befehlshaber diese Fähigkeit als Bewegungsaktion nutzen und mit der 13. Stufe als Schnelle Aktion. Dies ersetzt Waffentraining 1 und 3.

Lied der Größe (AF): Mit der 9. Stufe erhält ein Erfahrener Befehlshaber eine weitere tägliche Anwendung seiner Fähigkeit Inspirierende Ansprache. Er kann mittels dieser Fähigkeit nun alternativ den Bardenauftritt Lied der Größe auf einen einzelnen Verbündeten wirken. Pro 2 Stufen jenseits der 9. Stufe kann er einen weiteren Verbündeten mit dieser Fähigkeit betreffen (maximal 6 Verbündete mit der 19. Stufe). Ansonsten gelten dieselben Mechanismen wie für den Bardenauftritt Lied des Mutes (s.o.). Sollte der Erfahrene Befehlshaber eine Inspirierende Ansprache halten, ehe die Wirkungsdauer der vorherigen Inspirierenden Ansprache endet, beendet die neue Ansprache die Wirkungsdauer der alten Ansprache. Dies ersetzt Waffentraining 2.

Mächtiger Taktiker (AF): Mit der 11. Stufe erlangt der Erfahrene Befehlshaber das Ritterklassenmerkmal Mächtiger Taktiker; seine effektive Ritterstufe entspricht dabei seiner Kämpferstufe. Dies ersetzt Rüstungstraining 3.

Lied des Heldenmuts (AF): Mit der 15. Stufe erhält ein Erfahrener Befehlshaber eine zusätzliche tägliche Anwendung seiner Fähigkeit Inspirierende Ansprache. Er kann nun alternativ einem Verbündeten die Vorteile des Bardenauftritts Lied des Heldenmuts verleihen. Pro 2 Stufen jenseits der 15. Stufe kann er einen weiteren Verbündeten mit dieser Fähigkeit betreffen (maximal 3 Verbündete mit der 19. Stufe). Ansonsten gelten dieselben Mechanismen wie für den Bardenauftritt Lied des Mutes (s.o.). Dies ersetzt Rüstungstraining 4.

Meistertaktiker (AF): Mit der 17. Stufe erhält ein Erfahrener Befehlshaber das Ritterklassenmerkmal Meistertaktiker. Seine effektive Ritterstufe entspricht dabei seiner Kämpferstufe. Dies ersetzt Waffentraining 4.

Zauber

Die folgenden Zauber dienen den Ruchlosen Räubern bestens, geben sie ihnen doch die Möglichkeit, tückische Angriffe zu planen und mit der Wildnis zu verschmelzen, wenn es die Situation erfordert.

Geheime Pfade

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 1, DRU 1, HEX 1, INQ 1, SHA 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein glatter Stein)
Reichweite Berührung
Ziel Eine Kreatur
Wirkungsdauer 8 Stunden (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos); **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Das Ziel kennt intuitiv den kürzesten, leichtesten und schnellsten Weg durch die Wildnis. Zur Bestimmung der Überlandreisegeschwindigkeit behandelt das Ziel wegloses Gelände, als gäbe es Straßen oder Pfade, und jedes Gelände mit einer Straße oder Pfaden, als gäbe es Hellwege oder ausgebaute Straßen (siehe *Grundregelwerk*, S. 171 – 172). Eine Anzahl an Kreaturen in Höhe deiner Zauberstufe, die mit dem Ziel reist, kann ebenfalls von diesem Effekt profitieren. Der Zauber funktioniert nur im Freien und wirkt nicht in magisch verändertem Gelände.

Planungstisch

Schule Erkenntnismagie; **Grad** BAR 3, HXM/MAG 4, MED 3, WDL 3
Zeitaufwand 10 Minuten
Komponenten V, G, M (Handvoll Sand)
Reichweite siehe Text
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Die Zauber ermöglicht es dir, ein maßstabgetreues Modell des Schlachtfeldes rund um deine Position zu erschaffen. Es zeigt die Anzahl an Truppen, ihre relativen Positionen und ihre Bewegung, als würdest du alles aus etwa 300 m Höhe beobachten. Du wirkst diesen Zauber auf einen Tisch oder andere flache Oberfläche und lässt das Modell auf

einem 1,50 m x 1,50 m-Abschnitt dieser Oberfläche erscheinen. Es gibt Gelände und Topographie genau wieder, enthält aber keine Feinheiten und zeigt auch keine verborgene oder getarnte Topographie. Ebenso zeigt es alle normalerweise sichtbaren kleineren oder größeren Kreaturen innerhalb des Wirkungsbereichs, zeigt diese aber nur als undeutliche Farbflecken ohne Beschriftung oder Legende von weniger als 1 Millimeter Größe.

Der Zauber markiert offensichtliche Lagerstätten und Truppenkontingente mit dem jeweiligen Banner, sofern dieses offen gezeigt wird. Der Zauber liefert eine Abbildung des Geländes und der Standorte der Kreaturen zu dem Moment, an dem er gewirkt wird. Während der Wirkungsdauer auftretende Veränderungen werden nicht dargestellt. Gezeigt wird die Region in maximal 1,5 Kilometer Radius um deinen Standort herum. Der Zauber enthüllt keine unsichtbaren oder körperlosen Kreaturen, sowie keine unterirdischen, unter Wasser, in Gebäuden, unter Bäumen oder anderen Deckungsquellen befindliche Kreaturen und keine Kreaturen, die höher als 300 m fliegen. Man kann in der Darstellung Kreaturen der Größenkategorie Klein oder größer finden, die sich mittels Heimlichkeit verstecken, allerdings sind aufgrund des Maßstabes hierzu Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung mit einem Malus von -10 erforderlich.

Sollte die Oberfläche, auf welche der Zauber gewirkt wurde, bewegt oder erschüttert werden, so endet seine Wirkungsdauer vorzeitig.

Magische Gegenstände

Die folgenden Gegenstände werden gern von Räubern genutzt, die ständig auf der Flucht sind, keinen festen Lagerplatz haben oder clevere Hinterhalte legen:

Befehlshaberzelt

PREIS 9.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 9 | **GEWICHT** 1 Pfd.

AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie

Im inaktiven Zustand hat dieser Gegenstand die Form eines dünnen hölzernen Flaggenstabes, an dem ein kleines Banner von 5 cm Breite und 7,5 cm Länge hängt. Stößt eine Kreatur den Stab in den Boden und spricht das Befehlswort aus, so dehnt sich die Flagge zu einem militärischen Zelt aus widerstandsfähigem Stoff aus, an dessen mittleren Pfosten die Fahne weht. Das Zelt belegt eine Fläche von 4,50 m x 9 m. Der Zugang besteht aus einer doppelten Plane, welche vereitelt, dass Licht herausfällt. Das Zelt enthält einen Tisch mit mehreren Stühlen und Kissen. An den Pfosten hängen mehrere Laternen und spenden genug Licht, um Briefe, Karten usw. zu lesen. Trotz dieser Beleuchtung fällt kein Licht nach draußen, solange eine der Planen im Eingang geschlossen ist. Auf dem Tisch liegt eine leere Karte. Eine Kreatur im Zeltinneren kann ein Mal pro Woche ein zweites Befehlswort aussprechen, um die Karte in ein Modell der Umgebung zu verwandeln (wie *Planungstisch*, s.o.). Während der Gegenstand Zeltgestalt besitzt, kann der Benutzer ein drittes Befehlswort aussprechen, während er ein neues Banner hält, um die Fahne auf dem Zelt mit seiner eigenen zu ersetzen. Die beiden Banner tauschen dann die Plätze. Mit einem vierten Befehlswort zieht sich das Zelt wieder zusammen und nimmt die Form einer Miniaturfahne an.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 4.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Planungstisch**, *Seiltrick*

Moosumhang

PREIS 18.700 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern | **ZS** 7 | **GEWICHT** 5 Pfd.

AURA Durchschnittliche Beschwörungsmagie

Dieser schwere Umhang trägt eine dünne, feuchte Schicht Erde, auf welcher eine verschlungene Moosschicht wächst. Der Träger kann sich in ihn einwickeln, um ein gewisses Maß an Tarnung zu erlangen: Wird ein *Moosumhang* in einem Dschungel oder einem Wald angelegt, erhält der Träger einen Kompetenzbonus von +10 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit. Unabhängig vom Gelände kann der Träger sich ferner einmal am Tag als Standard-Aktion von einem Gifteffekt befreien, unter dem er gegenwärtig leidet. In diesem Fall nimmt das Moos einen kränklichen Braunton an, wenn es die Giftstoffe aus dem Körper des Trägers entzieht; dies hebt den Bonus auf Würfe für Heimlichkeit für 24 Stunden auf, bis der Umhang sich selbst geheilt hat.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN | **KOSTEN** 9.350 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Genesung*, *Gift neutralisieren*, *Unsichtbarkeit*

Voller Heubeutel

PREIS VARIIERT

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner | **ZS** 5 | **GEWICHT** 5 Pfd.

AURA Schwache Beschwörungsmagie

Bei diesem Gegenstand scheint es sich um ein gewöhnliches Tragnetz zu handeln, welches mit Heu vollgestopft ist. Er kann an einem Pfosten, einer Wäscheleine oder auch einem Ast aufgehängt werden, um Pferde und Ponys zu füttern. Der Beutel produziert genug Futter für eine Anzahl an Pferden oder ähnlichen Reittieren gemäß seines Typs.

Typ	Gewicht	Versorgte Reittiere/Tag	Preis
I	15 Pfd.	4	2.000 GM
II	20 Pfd.	10	4.000 GM
III	25 Pfd.	25	7.500 GM
IV	30 Pfd.	50	15.000 GM

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN variieren
Typ I	1.000 GM
Typ II	2.000 GM
Typ III	3.750 GM
Typ IV	7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Nahrung und Wasser erschaffen*

TROSS

Die Trossangehörigen sorgen dafür, dass die Kompanie genährt, gekleidet und ausgerüstet bleibt. Dies heißt aber nicht, dass sie selbst harmlos sind. Während des Kampfes findet man sie zwar fast nie an der Frontlinie, allerdings können sie dennoch zu den Waffen greifen und das Lager verteidigen.

SCHMIERIGER KOCH HG 2

EP 600
Menschlicher Kämpfer 2/Schurke 1
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 11, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 10 (+1 GE)
TP 29 (3 TW; 1W8+2W10+10)
REF +3, **WIL** +0, **ZÄH** +7; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +7 (1W8+4/×3) oder Dolch +5 (1W4+3/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

TAKTIK

Im Kampf Der Schmierige Koch hält sich zwar gern aus Kämpfen heraus, kann aber dennoch kämpfen und kümmert sich um die Verletzten, wenn er gebraucht wird.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +2; **KMB** +5; **KMV** 16
Talente Abhärtung, Ausdauer, Dranbleiben, Große Zähigkeit, Waffenfokus (Speer)
Fertigkeiten Beruf (Brauer), Beruf (Koch) +6, Heilkunde +3, Reiten +7, Mit Tieren umgehen +5, Überlebenskunst +6
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +1
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen* (2x), Heilertasche; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Dolch, Speer [Meisterarbeit]

CLEVERER QUARTIERMEISTER HG 3

EP 800
Menschlicher Schurke 4
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)
TP 21 (4W8)
REF +6, **WIL** +2, **ZÄH** +1
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +4 (1W6/19–20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 15
GAB +3; **KMB** +3; **KMV** 15
Talente Ausdauer, Zusätzlicher Schurkentrick[EXP] (2)
Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +9, Einschüchtern +9, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +9, Mit Tieren umgehen +6, Motiv erkennen +8, Schätzen +9, Sprachenkunde +9, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8, Wissen (Geographie) +4, Wissen (Lokales) +7
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnoll, Gnomisch, Halblingisch, Orkisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Charmeur[EXP], Schwarzmarktkontakte[ABR II], Schwer zu täuschen[EXP], Überlebenskünstler[EXP])
Kampfausrüstung *Trank: Pracht des Adlers*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Kurzschwert [Meisterarbeit]

Da Quartiermeister oft jahrelang nach Nahrung suchen mussten, um zu überleben, sind sie erfahrene Plünderer. Mit Cleverness und Charme können sie zusätzliche Nahrung, Waffen, Kleidung, Decken und andere wichtige Versorgungsgüter erlangen, die von den Räubern möglicherweise benötigt werden. Dabei enthüllen sie nur selten, wie sie an ihre Ressourcen gelangen, sondern genießen lieber ihren Status als Wunderwirker.

Fähige Handwerker

Diese Trossangehörigen kümmern sich um Erhalt und Verbesserung der Ausrüstung der Räuber.

Cleverer Bastler **HG 1**

EP 400

Menschlicher Ermittler[ABR VI] (Logiker) 2
NG Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +8

Verteidigung

RK 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Rüstung)
TP 16 (2W8+4)
REF +7, **WIL** +4, **ZÄH** +1

Angriff

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +6 (1W6/19–20)
Fernkampf Kurzbogen +5 (1W6/×3)
Vorbereitete Ermittler-Extrakte (ZS 2, Konzentration +5)
1. — *Handwerkers Glück*[EXP] (SG 14), *Schild*, *Steinfaust*[EXP]

Taktik

Vor dem Kampf Der Clevere Bastler trinkt seinen *Trank: Katzenhafte Anmut.*
Grundspielwerte Ohne die Vorteile eines *Tranks: Katzenhafte Anmut* verfügt der Clevere Bastler über folgende Spielwerte: **INI** +2; **RK** 14, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12; **REF** +5; **Nahkampf** Kurzschwert [Meisterarbeit] +4 (1W6/19–20); **Fernkampf** +3 (1W6/×3); **GE** 14; **KMV** 13.

Spielwerte

ST 10, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 17, **WE** 13, **CH** 8
GAB +1; **KMB** +1; **KMV** 15
Talente Fertigkeitsfokus (Mechanismus ausschalten), Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +1 (Springen -3), Beruf (Baumeister) +6, Diplomatie –1 (Informationen sammeln +3), Handwerk (Belagerungsgerät) +8, Handwerk (Mechanik) +8, Handwerk (Rüstungen) +8, Handwerk (Waffen) +8, Magischen Gegenstand benutzen +8, Mechanismus ausschalten +9, Motiv erkennen +8, Schätzen +8, Wahrnehmung +8
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +2), Fallen finden +1, Inspiration (4/Tag), Unermüdliches Beobachten
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*; **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug, Kurzbogen mit 20 Pfeilen, Kurzschwert [Meisterarbeit], Lederrüstung, verschiedene Werkzeuge eines Handwerkers

Bombastischer Ingenieur **HG 3**

EP 800

Zwergischer Kämpfer 4
NB Mittelgroßer Humanoider (Zwergisch)
INI +0; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +2

Verteidigung

RK 20, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 20 (+7 Rüstung, +3 Schild)
TP 34 (4W10+8)
REF +1, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +2 gegen Gift, Zauber, und Zauberähnliche Fähigkeiten; +1 gegen Furcht
Verteidigungsfähigkeiten Verteidigungsschulung

Angriff

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Kriegshammer [Meisterarbeit] +7 (1W8+2/×3)
Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W10/19–20)
Besondere Angriffe Hass

Taktik

Im Kampf Der Bombastische Ingenieur hält Abstand und nutzt seine Armbrust, bis Gegner auf Nahkampfreichweite herankommen.

Spielwerte

ST 14, **GE** 10, **KO** 15, **IN** 16, **WE** 14, **CH** 6
GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 16 (20 gegen Ansturm, 20 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Defensive Kampfweise, Defensives Kampftraining, Koordinierte Verteidigung[EXP], Schnelles Nachladen, Waffenfokus (Schwere Armbrust)
Fertigkeiten Bluffen +2, Beruf (Baumeister) +9, Einschüchtern +5, Handwerk (Belagerungsgerät) +8, Handwerk (Mechanik) +8, Schätzen +3 (Nichtmagische Metalle und Edelsteine einschätzen +5), Wahrnehmung +2 (Ungewöhnliche Steinarbeiten bemerken +4), Wissen (Baukunst) +10; **Volksmodifikatoren** Schätzen bei nichtmagischen Metallen und Edelsteine einschätzen +2, Wahrnehmung ungewöhnlicher Steinarbeiten +2
Sprachen Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kriegshammer [Meisterarbeit], Schienenpanzer [Meisterarbeit], Schwere Armbrust [Meisterarbeit], *Schwerer Stahlschild +1*

Bombastische Ingenieure sind in der Regel Großmäuler, die oft damit angeben, dass ihre Belagerungswaffen jedes Bollwerk überwinden können. Sie sind daher auch stets dabei, neue Gerätschaften zu bauen und zu prüfen. Allerdings könnten sich diese Gerätschaften zum Teil aber auch für ihre Verbündeten als gefährlich erweisen...

Erfahrene Furier

In jeder Militärkompanie gibt es eine Handvoll Individuen, die abseits der übrigen operieren. Diese Furier und Wildbeuter sind zwar am liebsten für sich, erfüllen aber dennoch für den Erfolg der Räuber wichtige Funktionen.

ERFAHRENER WILDBEUTER **HG 2**

EP 600

Menschlicher Jäger[ABR VI] 3
N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13 (+4 GE, +3 Rüstung)
TP 23 (3W8+6)
REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +4

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Kurzschwert +2 (1W6/19–20) oder Dolch +2 (1W4/19–20)
Fernkampf Langbogen [Meisterarbeit] +8 (1W8/×3)
Bekannte Jägerzauber (ZS 3; Konzentration +5)

1. (4/Tag) — *Ameisenstärke*[EXP] (SG 13), *Gute Beeren*, *Schattenumhang*[EXP] (SG 13), *Tiere oder Pflanzen entdecken*, *Verbündeten der Natur herbeizaubern I*
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Nahrung und Wasser reinigen* (SG 12), *Richtung wissen*, *Stabilisieren*, *Wasser erschaffen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wildbeuter trinkt einen *Trank: Katzenhafte Anmut*.
Im Kampf Der Wildbeuter schickt seinen Tiergefährten in den Nahkampf, während er selbst sie mit Pfeilen beschießt.
Grundspielwerte Ohne seinen *Trank: Katzenhafte Anmut* verfügt der Wildbeuter über folgende Spielwerte: **INI** +2, **RK** 15, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 13; **REF** +5; **Fernkampf** Langbogen [Meisterarbeit] +6 (1W8/×3); **GE** 14; **Fertigkeiten** Heimlichkeit +8, Reiten +10.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 15, **CH** 12
GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 16
Talente Kernschuss, Koordinierter Schuss[ABR VI], Präzisionsschuss, Verbundenheit mit Tieren, Waffenfokus (Langbogen)
Fertigkeiten Heilkunde +8, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Mit Tieren umgehen +9, Reiten +12, Schwimmen +4, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Jägertaktiken, Naturausbildung, Spuren lesen +1, Tieraspekt (3 Minuten/Tag), Tierempathie +4, Tiergefährte (Berglöwe)
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*; **Sonstige Ausrüstung** Dolch, Kurzschwert, Langbogen [Meisterarbeit], *Lederrüstung +1*

BERGLÖWE **HG —**

Löwe (*MHB*, S. 173)
N Mittelgroßes Tier
INI +4; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 13 (+4 GE, +3 Natürlich)
TP 16 (3W8+3)
REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Biss +5 (1W6+2), 2 Klauen +5 (1W4+2)
Besondere Angriffe Krallen (2 Klauen +5, 1W4+2)

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 13, **IN** 2, **WE** 15, **CH** 10
GAB +2; **KMB** +4; **KMV** 18 (22 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Koordinierter Schuss[ABR VI], Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klaue)
Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +8), Heimlichkeit +10
Besondere Eigenschaften Tieraspekt, Tricks (Angreifen [jedes Ziel], Bei Fuß, Bleiben, Bringen, Kommen, Verteidigen, Wachen)

Erfahrene Wildbeuter und ihre Berglöwen dienen den Ruchlosen Räubern auch als Späher. Sie pirschen der Hauptstreitmacht voraus auf der Suche nach Hinterhalten und feindlichen Truppen.

Magische Unterstützung

Diese Mitglieder verstärken die Räuberbanden mit Magie und Heilung und liefern bei knappen Gefechten wichtige Unterstützung. Ihre heilenden Hände können zuweilen den Unterschied zwischen dem Sieg und einem blutigen Tod bedeuten.

FRECHER SPASSMACHER **HG 2**

EP 600

Menschlicher Barde 3

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Rüstung)

TP 17 (3W8)

REF +5, **WIL** +4, **ZÄH** +0; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachenabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzschwert [Meisterarbeit] +3 (1W6/19–20)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +5 (1W6/×3)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 10 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren [SG 13], Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +1)

Bekannte Bardenzauber (ZS 3; Konzentration +5)

1. (4/Tag) — *Fürchterlicher Lachanfall* (SG 14), *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern* (SG 14), *Unschuld*[EXP]

0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Instrument herbeizaubern*, *Licht*, *Magierhand*, *Schlaflied* (SG 13), *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 15, **KO** 8, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 15

GAB +2; **KMB** +2; **KMV** 14

Talente Nachwirkende Darbietung[EXP], Zauberfokus (Verzauberung), Zauberlied[ABR]

Fertigkeiten Akrobatik +8, Auftreten (Komödie) +8, Diplomatie +8, Entfesselungskunst +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +7, Verkleiden +8, Wahrnehmung +7

Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +1, Vielseitiger Auftritt (Komödie)

Kampfausrüstung *Trank: Rindenhaut +3*; **Sonstige Ausrüstung** Kompositkurzbogen [Meisterarbeit], Kurzschwert [Meisterarbeit], Lederrüstung [Meisterarbeit]

ERGRAUTER HEILER **HG 4**

EP 1.200

Menschlicher Kriegspriester[ABR VI] des Gorum 5

CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +4, *Totenwache*

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 17 (-1 GE, +8 Rüstung)

TP 36 (5W8+10)

REF +2, **WIL** +8, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Zweihänder +1*, +7 (2W6+4/19–20)

Besondere Angriffe Eifer 6/Tag (2W6), Geweihte Waffe (1W8, +1, 5 Runden/Tag), Positive Energie fokussieren 3/Tag (SG 17, 2W6), Segnungen 5/Tag (Krieg: Blutlust, Taktisches Verständnis; Zerstörung: Meister des Massakers, Zerstörerische Angriffe)

Vorbereitete Kriegspriesterzauber (ZS 5; Konzentration +9)

2. — *Gift verzögern*, *Mittelschwere Wunden heilen* (2x)

1. — *Furcht bannen*, *Krankheit erkennen*[ABR], *Leichte Wunden heilen*, *Totenwache*, *Übelkeit bannen*[ABR] (SG 15)

0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Gift entdecken*, *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 8, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 12

GAB +3; **KMB** +5; **KMV** 14

Talente Blitzschnelle Reflexe, Doppelschlag, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder)

Fertigkeiten Heilkunde +12, Reiten +1, Überlebenskunst +12

Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung *Schienenpanzer +1*, silbernes Heiliges Symbol des Gorum, *Zweihänder +1*

Strenger Leutnant

In seiner Funktion als Aufseher und Antreiber hält der Leutnant die Soldaten im Zaum und sorgt dafür, dass sie im Gefecht so hart kämpfen wie möglich. Als Überlebender vieler Feldzüge ist er davon überzeugt, dass unnachgiebige Disziplin der Schlüssel zum Sieg ist.

STRENGER LEUTNANT **HG 5**

EP 1.600
Menschlicher Kämpfer (Taktiker[ABR II]) 6
RN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 18 (-1 GE, +7 Rüstung, +2 Schild)
TP 61 (6W10+24)
REF +1, **WIL** +2, **ZÄH** +9

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langschwert +1*, +10/+5 (1W8+3/19–20) oder Dolch +8/+3 (1W4+2/19–20)
Besondere Angriffe Taktiker 2/Tag (6 Runden)

TAKTIK

Im Kampf Der Strenge Leutnant nutzt seine Fähigkeit Taktiker, um seine Soldaten zu stärken und ihre Angriffe zu koordinieren.

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 14
GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 17
Talente Abhärtung, Ausdauer, Einschüchternde Kraft, Geübter Taktiker[EXP], Große Zähigkeit, Koordinierte Kampfmanöver[EXP], Waffenfokus (Langschwert)
Fertigkeiten Beruf (Soldat) +9, Diplomatie +11, Einschüchtern +13, Klettern +8, Reiten +5, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +6
Sprachen Gemeinsprache, Halblingisch, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte +1*, Dolch, *Langschwert +1*, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], 63 GM

Ehe der Strenge Leutnant sich den Räubern angeschlossen hat, befehligte er eine Eliteeinheit für den Königshof. Letztendlich verlor er aber alle Illusionen angesichts der endlosen Intrigen und des Verrats derjenigen, denen er diente. Er wandte dem Hof den Rücken zu und schloss sich einer Söldnertruppe an. Nach vielen harten Kämpfen und unglaublichen Siegen stieg er zum Befehlshaber dieser Einheit auf und schwor, seine ganze Kraft in den Dienst der Kompanie zu stellen.

Der Strenge Leutnant lebt im Grunde für die Tugenden der Vorbereitung und Disziplin. Wieder und wieder erklärt er, dass Regeln und ihre Einhaltung den Unterschied ausmachen zwischen Sieg und Niederlage, zwischen Beute und Tod. Natürlich sind nicht alle seiner Meinung und natürlich muss er ständig Überzeugungsarbeit leisten, wofür er sich auf seine strenge Hand und harsche Worte verlässt.

Ginge es nach ihm, würde die Kompanie ehrliche Arbeit suchen, daher schwankt er hinsichtlich der Entscheidung des Hauptmannes, ein Banditenleben aufzunehmen. Er fürchtet, dass solche Eskapaden nur die Truppen ermutigen, alte Angewohnheiten wieder anzunehmen, wie mutwilliges Morden und waghalsiges Rauben. Er zögert aber, den Hauptmann darauf anzusprechen, da sie mit ihm weitaus ehrlicher umgeht als alle vorherigen Kompanieführer, unter denen er gedient hat. Er will daher erst einmal abwarten und darauf vertrauen, dass der Hauptmann weiß, was sie tut. Natürlich hofft er, dass die Söldner sich bald einer neuen Armee anschließen und dann auch wieder einer disziplinierteren Lebensweise folgen.

Arkane Artilleristen

Der Arkane Artillerist ist beweglicher als jede Belagerungswaffe, kann er doch seine Kraft in entscheidenden Momenten nutzen, um das Schlachtenglück zu wenden.

ARKANER ARTILLERIST **HG 5**

EP 1.600

Halbling-Magier (Thaumaturg) 6

NB Kleiner Humanoider (Halbling)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE, +1 Größe, +4 Rüstung)

TP 35 (6W6+12)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +4; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +3 (1W3–2/19–20)

Besondere Angriffe Starke Zauber (+3 Schaden)

Zauberähnliche Magierschulenfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +9)

6/Tag — Energiegeschoss (1W4+3)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 6; Konzentration +9)

3. — *Blitz* (SG 16), *Feuerball* (SG 17), *Sturzflut*[EXP], *Windwand*

2. — *Brennender Blick*[EXP] (SG 16), *Feuerspeien*[EXP] (SG 16), *Flammenkugel* (SG 16), *Säurepfeil*, *Sengender Strahl*

1. — *Brennende Hände* (SG 15), *Lichtblitze*[EXP] (SG 14), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoß*, *Schild*

0. (beliebig oft) — *Aufblitzen* (SG 13), *Botschaft*, *Kältestrahl*, *Säurespritzer*

Verbotene Schulen Erkenntnismagie, Nekromantie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Artillerist wirkt *Magierrüstung*.

Im Kampf Der Artillerist hält sich am Rand des Schlachtfeldes und wirkt Fernkampfzauber auf feindliche Einheiten; dabei nutzt er oft einen *Zauberstab: Sengender Strahl*, um Gegner in Brand zu setzen.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* verfügt der Artillerist über folgende Spielwerte: **RK** 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 12.

SPIELWERTE

ST 6, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 16, **WE** 12, **CH** 12

GAB +3; **KMB** +0; **KMV** 15

Talente Ausweichen, Elementarfokus[EXP], Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Zauberstab herstellen

Fertigkeiten Akrobatik +5 (Springen +1), Entfesselungskunst +9, Heimlichkeit +13, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +12, Zauberkunde +12; **Volksmodifikatoren** Akrobatik +2, Klettern +2, Wahrnehmung +2

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Halblingisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zauberstab: Sengender Strahl*)

Kampfausrüstung *Zauberstab: Sengender Strahl* (25 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Dolch [Meisterarbeit], *Schutzring +1*, Zauberkomponentenbeutel

Vor langer Zeit konnte der Arkane Artillerist der Sklaverei entkommen. Er verbrachte Jahre auf der Flucht vor den Häschern des Adelshauses, dem er gehört hatte, und nutzte die in der Gefangenschaft erlernten Fähigkeiten, um seine Verfolger einen nach dem anderen aus dem Weg zu räumen und benötigte Güter entweder zu stehlen, während ihre Besitzer schliefen, oder mit vorgehaltener blanker Klinge zu fordern. Die Flucht hat ihn abgehärtet und irgendwann begann er das Machtgefühl zu genießen, wenn er andere bedrohte und ihnen anbot, ihre Leben zu verschonen, solange er bekam, was er wollte. Dann machte er den großen Fehler, den Söldnerhauptmann ausrauben zu wollen – doch statt ihn zu töten, bot diese ihm einen Platz bei ihrer Truppe an. Als einer ihrer Offiziere ist er nun zu der Erkenntnis gekommen, dass es sehr aufregend ist, einer erfolgreichen Söldnerkompanie anzugehören, verschafft ihm dies doch auch fast unbegrenzten Nachschub zur Ausübung seiner arkanen Künste.

Der Arkane Artillerist bleibt während Kämpfen aufgrund seiner geringen Körpergröße relativ unbemerkt. Er wägt ab, wann er seine magischen Angriffe nutzt, und wechselt die Position, um die bestmögliche Deckung zu haben, während er so schnell wie möglich gestenlos tödliche Angriffe startet. Dabei ist er immer bestrebt, möglichst wenig aufzufallen. Sollte er also mehrere Zauber gewirkt oder seinen Lieblingszauberstab mehrfach benutzt haben, wendet er die nächsten Runden zum Positionswechsel auf, damit der Feind (und insbesondere feindliche Zauberkundige) nie weiß, wo er sich gerade befindet. Am liebsten hat er natürlich ein paar Bogenschützen und bewegliche Nahkämpfer als Leibwächter dabei. Der Arkane Artillerist ist vollkommen auf Angriff ausgelegt und besitzt kaum persönliche Verteidigungen, so dass Beschützer natürlich für sein Überleben sehr wichtig sind.

Der Arkane Artillerist genießt seine gehobene Position innerhalb der Räuberbande. Er weiß zwar, dass der gemeine Soldat seine seltsame Magie nicht versteht, wohl aber seine Macht respektiert und seine Bemühungen für die Truppe zu schätzen weiß – schließlich ist jeder Gegner, den er mit magischen Feuerstößen erledigt, einer weniger, der ihnen Ärger machen kann. Selbst im Lager schätzt man ihn dafür, dass er im Falle eines Überraschungsangriffs rasch die Nacht zum Tag machen und alles ausleuchten kann. Er ist dem Hauptmann gegenüber standhaft loyal und schätzt die anderen Soldaten mittlerweile ebenfalls.

Söldnerhauptmann

Der Söldnerhauptmann verbindet das typische Kampfkönnen einer Veteranin mit scharfsinniger Beobachtungsgabe, Diplomatie und Taktiken, um die Kunst der Schlachtfeldstrategie zu meistern. Sie kämpft für klingende Münze, lebt aber für den Schlachtenlärm, den Rausch taktischer Gelegenheit und die Siegesfeier.

SÖLDNERHAUPTMANN **HG 6**

EP 2.400

Menschliche Kämpferin (Erfahrene Befehlshaberin*) 7

RB Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +2

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 19 (+7 Rüstung, +2 Schild)

TP 57 (7W10+14)

REF +5, **WIL** +3, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Langschwert +1*, +13/+8 (1W8+6/19–20) oder Dolch +12/+7 (1W4+5/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +7 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Inspirierende Ansprache +1 1/Tag (9 Runden), Taktiker 2/Tag (6 Runden)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hauptmann trinkt einen *Trank: Bärenstärke*.

Im Kampf Der Hauptmann stürzt sich ins Getümmel und nutzt ihre Fähigkeiten Inspirierende Ansprache und Taktiker, um ihre Truppen zu inspizieren und anzuleiten.

Grundspielwerte Ohne den *Trank: Bärenstärke* verfügt der Hauptmann über folgende Spielwerte: **Nahkampf** *Langschwert +1*, +11/+6 (1W8+4/19–20); **KMB** +10, **KMV** 20; **ST** 16.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 10, **KO** 13, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 14

GAB +7; **KMB** +12; **KMV** 22

Talente Aus der Zange nehmen[ABR II], Ausmanövrieren[EXP], Blitzschnelle Reflexe, Koordinierte Kampfmanöver[EXP], Koordinierte Verteidigung[EXP], Rudelangriff[ABR II], Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +9, Diplomatie +9, Einschüchtern +12, Motiv erkennen +9, Reiten +5, Überlebenskunst +6, Wahrnehmung +2, Wissen (Geographie) +8

Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2

Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Befehlshaberzelt**, *Brustplatte +1*, Dolch, *Langschwert +1*, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, *Resistenzumhang +1*, Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit]

Der Söldnerhauptmann ist ein verschlagener Unterhändler und stets darauf bedacht, für ihre Leute die beste Bezahlung im Voraus herauszuschlagen. Sie besteht auf die militärische Autonomie ihrer Truppe und zieht Aufträge für ihre Truppe vor, bei denen sie Deckung gibt, als Plänkler fungiert oder in anderen unterstützenden Rollen tätig wird. Dies ist eine praktische Entscheidung – sie will niemals unter dem Befehl von jemandem stehen, den sie nicht respektiert, ebenso will sie ihre Kompanie nicht in Situationen bringen, in denen ihre Leute als Kanonenfutter behandelt werden.

Für die unter ihr dienenden Männer und Frauen ist der Söldnerhauptmann eine absolute Autoritätsgestalt und ein inspirierendes Vorbild. Sie geht streng mit ihren Leuten um und bestraft jene, die ihre Regeln brechen, sind diese doch gerecht und klar formuliert. Ihr taktisches Können und schnelles Denken angesichts unerwarteter Hindernisse hat ihren Soldaten bereits in Situationen das Leben gerettet, die unter den meisten Befehlshabern den sicheren Tod bedeutet hätten. Ihre Räuber wissen, dass sie sie nicht leichtfertig in die Gefahr schicken würde und dass jeder, den sie bittet, ein größeres Risiko einzugehen, dafür auch angemessen entlohnt wird. Beim durchschnittlichen Söldner genügt dies, um große Loyalität zu bewirken. Der Söldnerhauptmann stellt für ihre Untergebenen zudem ein Ideal dar: Sie lebt frei und nur sich selbst gegenüber verantwortlich, trifft ihre eigenen Entscheidungen und verfügt über genug Reichtum, um unbegrenzt so weitermachen zu können. In Wahrheit aber glaubt sie, im Grunde keine andere Wahl zu haben, hat sie doch viele Bastionen der Zivilisation mit ihrer strengen Einstellung gegenüber Gesetz und Ordnung und dem Umstand, dass sie auch durchaus beide Seiten eines Konfliktes gegeneinander auszuspielen bereit ist, vergrätzt. Sie kümmert sich einerseits gut um ihre Untergebenen, gestattet ihnen aber andererseits, jene auszuplündern und zu misshandeln, die ihnen in den Weg kommen – und beteiligt sich auch selbst daran. Sie hat kein Problem damit, einen Auftraggeber zu betrügen, sollte sie ein besseres Angebot bekommen, selbst wenn sie den alten Klienten dafür töten muss. Ein Teil von ihr liebt zwar das romantisch verklärte Leben, welches sie führt, doch ein anderer wünscht sich, diese unstete Existenz hinter sich zu lassen, ständig unterwegs, in der Wildnis ein raues Leben führend und in Sorge, welcher Adelige wohl als nächstes ihre Truppe zum Wohl seines Landes in Eisen legen will…

Begegnungen

Ruchlose Räuber trifft man nur selten allein an, da sie auf zahlenmäßige Überlegenheit vertrauen, um ihre Opfer einzuschüchtern. In den meisten Fällen bilden sie bunt zusammengewürfelte Räuberbanden, allerdings können sie sich auch militärisch organisieren, sollte etwas Größeres anstehen.

Kleiner Raubzug (HG 6)

Eine kleine, bewegliche Räubergruppe ist auf Patrouille unterwegs und sucht dabei nach einer kleinen, abgelegenen Ortschaft, in welcher sie Werkzeuge, Lebensmittel und Vieh erbeuten könnten.

Banditen (5) — **HG 1/2**
EP je 200
TP je 11 (*SLHB,* S. 288)

Cleverer Quartiermeister — **HG 3**
EP 800
TP 21 (siehe Seite 178)

Frecher Spassmacher — **HG 2**
EP 600
TP 17 (siehe Seite 181)

Defensive Artilleriestellung (HG 8)

Bei einer größeren Schlacht kann eine Handvoll Räuber als Söldner dienen, um eine Flanke gegen den Feind zu verteidigen.

Arkaner Artillerist — **HG 5**
EP 1.600
TP 35 (siehe Seite 183)

Banditen (6) — **HG 1/2**
EP je 200
TP je 11 (*SLHB,* S. 288)

Bombastischer Ingenieur — **HG 3**
EP 800
TP 34 (siehe Seite 179)

Erfahrener Wildbeuter und Berglöwe — **HG 2**
EP 600
TP 23 und 16 (siehe Seite 180)

Frecher Spassmacher — **HG 2**
EP 600
TP 17 (siehe Seite 181)

Angriffstrupp (HG 11)

Die Ruchlosen Räuber stellen eine größere Truppe auf, um gegen Feinde ins Feld zu ziehen.

Arkaner Artillerist — **HG 5**
EP 1.600
TP 35 (siehe Seite 183)

Ergrauter Heiler — **HG 4**
EP 1.200
TP 36 (siehe Seite 181)

Söldnerhauptmann — **HG 6**
EP 2.400
TP 57 (siehe Seite 184)

Strenger Leutnant — **HG 5**
EP 1.600
TP 61 (siehe Seite 182)

Verräterische Briganten (5) — **HG 2**
EP je 600
TP je 30 (*NKO,* S. 81)

Schändliche Piraten

In all den Jahren, welche ich diese Gewässer befahren habe, ist mir keine widerwärtigere Ansammlung an Halsabschneidern, Räubern und schleimigen, räudigen Kötern begegnet. Sie glauben, man würde sie niemals fangen und für ihre Taten zur Rechenschaft ziehen, daher tun sie, was sie wollen, ohne an die Konsequenzen zu denken. Diese Seeräuber sind wilde und ruchlose Plünderer. Sie sind eine Geißel der Zivilisation und eine Gefahr für die Versorgungsrouten, welche für den freien Handel überall lebenswichtig sind. Sie dürfen nicht toleriert werden und ich werde alle mir verfügbaren Ressourcen nutzen. Ich werde alle Gefallen einfordern und jeden zu den Waffen rufen, der mir treu ist, um ihre Schreckensherrschaft zu beenden, auf dass unsere Schiffe wieder in Frieden und Sicherheit die Meere befahren können. Sie sind eine Plage des Chaos, welche die Ordnung und Zivilisation verhöhnen, dank welcher unser großartiges Volk gedeiht. Ich werde nicht ruhen, bis entweder die Meere von diesem betrunkenen und verkommenen Abschaum gereinigt sind oder ich selbst mein Grab gefunden habe.

— Aus den Aufzeichnungen von Admiral Reginar Naelthic

Von Natur aus sind die Schändlichen Piraten nur lose organisiert und bilden weniger eine zusammenhängende Kompanie als ein wackliges Bündnis. Im Grunde achtet jeder auf sich selbst und verfolgt seine eigenen Ziele, vom niedrigsten Matrosen bis zum finsteren Admiral selbst. Sie tun sich nicht aufgrund gemeinsamer Ansichten, Ideale oder aus Kameradschaft heraus zusammen, sondern weil sie wissen, dass sie zusammen stark genug sind, um ihre Freiheit zu bewahren und über die weniger Glücklichen herzufallen.

Nur wenige der Schändlichen Piraten haben sich aufgemacht, um sich diesem bösen Haufen Abschaum anzuschließen, vielmehr bestehen die Mannschaften aus Leuten, welche von der Verzweiflung in die Piraterie getrieben wurden. Viele von ihnen hatten bereits einen Preis auf ihren Köpfen oder eine Verabredung mit der Axt des Scharfrichters, ehe sie sich den Piraten angeschlossen haben. In ihrer Vorstellung sind sie aufgrund ihrer „Leidensgeschichten" sympathische Antihelden, auch wenn Außenstehenden und oft sogar andere Piraten ihnen nur vorhalten, dass sie offenbar schon immer gnadenlose und nicht zu läuternde Bösewichte waren. Man sagt, dass unter den Schändlichen Piraten jeder ein kaltblütiger Mörder, Verräter und Dieb sei – und dass jeder, auf den diese drei Dinge nicht zuträfen, nicht lange unter ihnen überleben würde.

Egal ob es ihnen darum geht, sich zu amüsieren, die aus ihrem gnadenlosen Lebensstil als Räuber resultierenden Schmerzen zu ertragen oder mit sich selbst und den eigenen Taten tagaus, tagein leben zu können, die Schändlichen Piraten sind im Grunde allesamt Säufer und der Großteil ihrer Beute landet letztendlich in Kneipen, Kaschemmen und Brauereien. Zudem lieben sie es zu wetten und einander zu Mutproben aufzustacheln und sich gegenseitig an Waghalsigkeit zu übertrumpfen.

Als Organisation bestehen die Schändlichen Piraten aus einer Ansammlung von Schiffen. Der Kapitän jedes Schiffes hat absolute Autonomie über alles, was auf seinem Schiff geschieht. Die Kapitäne sind dem finsteren Admiral unterstellt, der sie meistens ihren eigenen Angelegenheiten nachgehen lässt – sofern er seinen Anteil an der Beute bekommt. Wenn die Gruppe als solche bedroht ist oder eine Machtdemonstration erforderlich scheint, könnte der Admiral alle Kapitäne zusammenrufen, um eine Piratenflotte zu bilden. Meistens gilt es dann, Territorialkämpfe mit anderen Piratengruppen auszutragen.

Auch wenn die Schändlichen Piraten an ganz anderen Orten operieren als die Fröhlichen Gesetzlosen und die Diebesgilden, haben sie mit diesen vieles gemeinsam. Entsprechend arbeitet man zuweilen zusammen und hat auch schon den einen oder anderen gemeinsamen Überfall auf Hafenstädte organisiert. Die Piraten treiben mit den Brutalen Sklavenhändlern Handel, verkaufen doch manche Kapitäne ihre Gefangenen. Mit den Grausamen Musketieren haben sie aber meistens eher Streit und aufgrund ihrer chronischen Gesetzlosigkeit sind sie Erzfeinde des Königshofes.

Abenteueraufhänger

Die Schändlichen Piraten können leicht in eine Seefahrerkampagne integriert werden. Es mag aber auch sein, dass die SC den Kampf zu den Piraten tragen wollen, insbesondere wenn sie in einem Küstenort eintreffen, der unter den Ganoven zu leiden hat.

Rache: Die SC sind nicht selbst das Ziel eines Piratenüberfalls, kommen aber nach einem an den Schauplatz ihrer Übeltaten. Überlebende könnten sie bitten, die Piraten aufzuspüren und gestohlene Familienerbstücke oder entführte Familienangehörige zurückzuholen, ehe sie in die Sklaverei verkauft werden oder ihnen schlimmeres widerfährt. Sollten natürlich die SC selbst entführt oder zur Arbeit auf einem Piratenschiff gezwungen werden, dürfte es sie selbst nach Rache an jenen Piraten dürsten, die sie erniedrigt haben!

Schwarze Flagge: Die SC können mit den Piraten am ehesten während einer Seereise in Kontakt kommen, bei welcher ihr Schiff von plündergierigen Piraten überfallen wird. Dies funktioniert gut mit einer kleinen Gruppe Piraten, vielleicht einer Bande Ganoven, welche sich beweisen wollen und sich mit einem Angriff auf gutbewaffnete Abenteurer übernehmen. Da die Piraten allesamt eiserne Egoisten sind, könnten sie die Flucht antreten, sollte das Enterkommando besiegt werden. Da Piraten aber auch von ihrem Ruf leben, könnte die Organisation das Bedürfnis verspüren, die SC zu jagen und sicher zu stellen, dass sie mit ihrem Sieg nicht angeben können. Sollten die Piraten dagegen Glück haben oder du eine mächtigere Gruppe von Bukanier gegen sie einsetzen, könnten die SC ihnen unterliegen. Vergiss dann nicht, dass Piraten Opportunisten sind und ein Toter in der Regel weniger wert ist als ein Lebender. Selbst wenn die ganze Gruppe besiegt wird, könnten die Piraten die SC zusammenflicken und vor dem Tode bewahren, um sie ins Schiffsgefängnis zu werfen oder vielleicht in ihre Dienste zu pressen. Eine Gruppe an Bord eines Piratenschiffs gefangener SC muss sich möglicherweise mit Besatzung und Kapitän gutstellen, bis sich eine Möglichkeit zur Flucht auf ein befreundetes Schiff, in eine Hafenstadt oder vielleicht auch auf eine Wüsteninsel gelingt, indem sie über Bord springen. Sollte den SC die Flucht gelingen, dürften sie ernsthafte Rachegelüste hegen (siehe oben).

Unter Piraten: Skrupellose SC mit einem besonders gemeinen Ruf können die Aufmerksamkeit der Schändlichen Piraten erlangen und von ihnen ein Angebot erhalten, bei dem sie ihre einzigartigen Fähigkeiten einsetzen müssen. Vielleicht sollen die SC Verteidigungsanlagen von innen heraus außer Gefecht setzen, damit die Piraten hineinkommen und den Rest machen können. Möglicherweise ist dies ein von Anfang geplanter Verrat oder vielleicht ergibt es sich aus der Situation, jedenfalls lernen die SC schnell, warum man niemals einem Piraten vertrauen sollte, wenn ihre Auftraggeber sich im möglichst schlechtesten Augenblick gegen sie wenden.

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt enthält Talente, Zauber und Gegenstände, welche häufig von den Schändlichen Piraten genutzt werden:

Talente

Mit den folgenden Talenten werden Landratten eingeschüchtert:

Stärkedemonstration [Kampf]

Du weißt, wie du bei Verhandlungen mit Nichtkämpfern Vorteile erlangst.

Voraussetzungen: Einschüchtern 5 Fertigkeitsränge

Vorteil: Solange du eine oder mehr Waffen führst, mit denen du geübt bist umzugehen, erhältst du einen Bonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegenüber unbewaffneten Kreaturen. Dieser Bonus ist nicht mit Einschüchternde Kraft kumulativ. Solltest du erfolgreich eine unbewaffnete Kreatur mittels Einschüchtern demoralisieren, erhält die Kreatur den Zustand Erschüttert, solange du bewaffnet bist und sie nicht; dieser Zustand währt maximal 1 Minute lang. Kreaturen mit natürlichen Angriffen oder deren Waffenlose Schläge tödlichen Schaden verursachen, zählen diesbezüglich als bewaffnet.

Verbesserte Stärkedemonstration [Kampf]

Du weißt bestens, wie du bei Verhandlungen mit Nichtkämpfern Vorteile erlangst.

Voraussetzungen: Stärkedemonstration*; Kampf mit zwei Waffen oder Mehrfachangriff; Einschüchtern 5 Fertigkeitsränge

Vorteil: So lange du eine oder mehr Waffen führst, mit denen umzugehen du geübt bist, erhält du den Stärkedemonstration-Bonus auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegenüber Kreaturen, die mit weniger Waffen bewaffnet sind, als du führst.

Waffen

Piraten mögen die folgenden Waffen:

Entermesser — **PREIS** 15 GM; **GEWICHT** 4 Pfd.

Ein Entermesser ist ein kurzes, gebogenes Schwert mit einer Schneide. Piraten nutzen Entermesser, da die Klinge scharf genug ist, um Tauwerk u.ä. zu zerhacken, und zugleich klein genug, um bei Nahkämpfen auf beengten Schiffen eingesetzt zu werden.

Hakenhand — **PREIS** 10 GM; **GEWICHT** 1 Pfd.

Piraten, welche im Verlauf ihrer Abenteuer eine Hand verlieren, befestigen zuweilen Haken an ihren Handgelenken. Entwaffnen nützt nichts gegen Hakenhände. Diese Waffen stören normalerweise bei Alltagstätigkeiten nicht, können aber nicht für Aufgaben genutzt werden, die eine richtige Hand erfordern (z.B. für Gestikkomponenten, Pfeile aus dem Köcher ziehen oder eine Waffe mit beiden Händen führen).

Zauber

Die Schändlichen Piraten haben die folgenden Zauber entwickelt, um ihre Piraterie zu unterstützen:

Über die Planke schicken

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** HXM/MAG 5, PKM 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Haizahn und ein Splitter vom Rumpf eines Schiffes)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufe)
Effekt 6 m x 6 m Loch mit 9 m Tiefe/4 Stufen
Wirkungsdauer 1 Runde plus 1 Runde/Stufe
Rettungswurf REF, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber funktioniert wie *Grube erschaffen*[EXP] mit den folgenden Ausnahmen: Das Loch ist – von den obersten 3 m abgesehen – mit Salzwasser gefüllt, so dass der Sturzschaden auf 1W3 Punkte Nichttödlichen Schaden reduziert wird. Riesige oder größere Kreaturen können sich als Teil einer normalen Bewegungsaktion aus der Grube ziehen, ohne dass ein Fertigkeitswurf für Klettern anfällt. Ferner befindet sich in der Grube ein Verbesserter Hai (*MHB*, S. 143, 295) pro 4 Zauberstufen (maximal 4 Verbesserte Haie). Alternativ kannst du beim Wirken des Zaubers zwei der herbeigezauberten Haie durch einen Weißen Hai (*MHB IV*, S. 119) ersetzen. Diese Haie greifen sofort jeden an, der in die Grube fällt, dich eingeschlossen. Sollten mehrere Kreaturen hineinfallen, wählen sie ihre Ziele nach dem Zufallsprinzip aus. Mit Ende der Wirkungsdauer werden Kreaturen in der Grube mit dem Boden der Grube angehoben (wie bei *Grube erschaffen*), während das herbeigezauberte Wasser und die Haie verschwinden.

Verfluchter Schatz

Schule Nekromantie [Fluch]; **Grad** ANP 3, BLU 4, HEX 3, HXM/MAG 4, KLE 3, SHA 3, SPI 3
Zeitaufwand 1 Minute
Komponenten V, G, M (eine Platinmünze)
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Gegenstand, den niemand mit sich führt
Wirkungsdauer Permanent bis zur Entladung, dann permanent (siehe Text)
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (Gegenstand), dann WIL, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand), dann Ja (siehe Text)

Du berührst ein Stück eines Schatzes oder einen mit Schätzen gefüllten Behälter und belegst ihn mit einem furchtbaren Fluch (wähle aus den Optionen, die unter *Fluch* zu finden sind). Die nächste Kreatur, welche den Schatz an sich nimmt oder Gegenstände aus dem Behälter entfernt, muss einen Willenswurf ablegen; misslingt dieser Rettungswurf (Zauberresistenz findet Anwendung), so wird sie von dem Fluch betroffen. Sollte du selbst diese Person sein, entlädt sich der Zauber harmlos.

Piratenwaffen

Waffe	Preis	Schaden (S)	Schaden (M)	Kritische Bedrohung		Gewicht	Art	Speziell
Entermesser (Kriegswaffe)	15 GM	1W4	1W6	18–20/×2	4 Pfd.	H	—	
Hakenhand (Einfache Waffe)	10 GM	1W3	1W4	×2	1 Pfd.	H	Entwaffnen	

WASSER ZU FUSEL

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ANP 2, BAR 2, INQ 2, KLE 2, OKK 2
Zeitaufwand 1 Runde
Komponenten V, G, M (eine Prise Hopfen)
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/Stufe)
Ziel 4 Liter Wasser/Stufe
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (Gegenstand); **Zauberresistenz** Ja (Gegenstand)

Du verwandelt die Zielflüssigkeit in billigen Alkohol deiner Wahl, z.B. Bier, Grog, Met, Rum oder Wein. Der Alkohol schmeckt nicht gut, ist aber trinkbar und besitzt dasselbe Potential wie normaler Alkohol, um Trunkenheit auszulösen (siehe *SLHB*, S. 233). Dieser Zauber wirkt nicht auf das Wasser in Heiligen Wasser, magischen Flüssigkeiten oder Wasser, welches Teil einer Kreatur ist.

Magische Gegenstände

Die folgenden magischen Gegenstände helfen bei Seereisen und dem Aufspüren vergrabener Schätze:

Augenklappe des Piratenfürsten

PREIS 8.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Erkenntnismagie		

Diese aus Goldfaden gewebte Augenklappe ist mit einem schwarzen Totenschädel und gekreuzten Knochen bestickt. In den Augenhöhlen des Totenschädels sind zwei kleine Saphire eingenäht, welche an glänzende Nadelköpfe aus blauem Licht erinnern. Die Sicht des Trägers wird durch die Augenklappe nicht behindert oder eingeschränkt. Er erhält einen Kompetenzbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern und Schätzen. Der Träger kann ein Mal am Tag die Augenklappe aktivieren, um für 5 Minuten die Vorteile von *Unsichtbares sehen* zu erlangen. Ferner kann er sie ein Mal aktivieren, um durch feste Materie zu blicken (wie mit einem *Röntgenblickring*).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 4.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Gegenstand aufspüren*, *Unsichtbares sehen*

Entermesser der Wellen

PREIS 9.615 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 6	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Verwandlungsmagie		

Dieses *Entermesser +1* trieft ständig vor Salzwasser. Sein Träger erleidet keine Mali mit dem Entermesser auf Angriffswürfe unter Wasser, als ob es sich um eine Stichwaffe handeln würde. Während eine Kreatur das Entermesser in einer Hand hält, trägt eine kleine Welle ihn über das Deck eines Schiffes oder durch das Wasser (wie *Wellenritt*[EXP]).

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 4.650 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wellenritt*[EXP]

Hut der Sieben Winde

PREIS 4.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Kopf	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Verwandlungsmagie		

Dieser schwarze Dreispitz in mit einem Schiffsmuster bestickt. Der Träger erleidet keine Mali durch Regen, wird hinsichtlich Windstärke behandelt, als wäre er um eine Größenkategorie größer, und erhält einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Windeffekte.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 2.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Windkontrolle*

Korsaren

Die Besatzungen der meisten Schiffe der Schändlichen Piraten bestehen hauptsächlich aus rumsaufenden Schlägern und Primitivlingen. Ihre Offiziere müssen mit eiserner Hand durchgreifen, damit sie sich nicht gegenseitig kampfunfähig prügeln.

Piratenschläger — HG 4

EP 1.200
Menschlicher Kämpfer 5
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung –1

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 GE, +4 Rüstung, +2 Schild)
TP 47 (5W10+15)
REF +3, **WIL** +1, **ZÄH** +7; +1 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Entermesser [Meisterarbeit] +12 (1W6+7/18-20)
Fernkampf Schwere Armbrust +6 (1W10/19-20)
Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Der Piratenschläger nutzt Verbesserte Entwaffnen, um Gegner zu entwaffnen, und greift dann auf das Talent Stärkedemonstration zurück, um Gegner dazu zu bringen, sich zu ergeben. Wer sich weigert, wird mit Heftiger Angriff niedergemacht.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 10
GAB +5; **KMB** +9 (Entwaffnen +11); **KMV** 20 (22 gegen Entwaffnen)
Talente Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Stärkedemonstration*, Verbesserte Entwaffnen, Waffenfokus (Entermesser), Waffenspezialisierung (Entermesser)
Fertigkeiten Akrobatik +6, Beruf (Seefahrer) +7, Einschüchtern +8, Klettern +12
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1
Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, Entermesser [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Schwere Armbrust mit 20 Bolzen, *Tartsche +1*

Diese Schläger stehen in der Hackordnung der Schändlichen Piraten weit unten und sind beim Entern die ersten, die sich ins Getümmel werfen. Wenn möglich, schüchtern sie Gegner bis zur Aufgabe ein – allerdings haben sie keine Skrupel zu morden, um an die Beute zu kommen, sondern wissen vielmehr, dass Gefangene in die Sklaverei verkauft werden können, wodurch mehr Beute und damit höhere Anteile anfallen.

Betrunkener Schläger — HG 6

EP 2.400
Menschlicher Barbar 2/Raufbold[ABR VI] 5
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +1 GE,–2 Kampfrausch, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 93 (7 TW; 5W10+2W12+47)
REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +12
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Krummschwert +1,* +13/+8 (2W4+8/18-20) oder Waffenloser Schlag +12/+7 (1W8+5) oder Waffenloser Schlag Schlaghagel +10/+10/+5 (1W8+5)
Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag), Kampfrauschkraft (Benebelter Säufer[EXP]), Kriegerische Anpassungsfähigkeit 5/Tag, Manövertraining (Ringkampf +1), Nahbereichswaffenmeisterschaft, K.O. 1/Tag (SG 15), Raufboldschlag (magisch), Raufboldschlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Der Betrunkene Schlägers verfällt in Kampfrausch und lässt seine Wut am nächsten Gegner aus oder an einem feindlichen Bogenschützen oder Zauberer, der so dumm ist, seinen Wut zu wecken.
Grundspielwerte Ohne Kampfrausch verfügt der Betrunkene Schläger über folgende Spielwerte: **RK** 18, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 16; **TP** 79; **ZÄH** +10, **WIL** +4; **Nahkampf** *Krummschwert +1*, +11/+6 (2W4+5/18-20) oder Waffenloser Schlag +10/+5 (1W8+3) oder Waffenloser Schlag Schlaghagel +8/+8/+3 (1W8+3); **ST** 16, **KO** 16; **KMB** +10 (+11 Ringkampf); **Fertigkeiten** Einschüchtern +13, Klettern +11, Schwimmen +11.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 20, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +7; **KMB** +12 (Ringkampf +13); **KMV** 22 (23 gegen Ringkampf)
Talente Abhärtung, Ausweichen, Einschüchternde Kraft, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Konzentrierter Schlag, Verbesserter Waffenloser Schlag
Fertigkeiten Einschüchtern +15, Klettern +13, Schwimmen +13, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Kampfausbildung, Schlägerschläue, Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*;
Sonstige Ausrüstung *Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Fellrüstung +1, Krummschwert +1*, Rumflasche

Diese zürnenden Säufer sind selbst für Piraten undiszipliniert. Sie sind fast nie nüchtern, im Kampf aber wertvoll. Im trunkenen Zustand (also im Grunde immer) hat ein Betrunkener Schläger den Zustand Kränkelnd.

Galgenvögel

Diese Piraten ziehen Geschick roher Kraft vor und gehen mit Charme und Heimlichkeit vor.

TENGUSCHLEICHER **HG 4**

EP 1.200

Tengu-Schurke 5 (*MHB,* S. 248)

CB Mittelgroßer Humanoider (Tengu)

INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung)

TP 31 (5W8+5)

REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +2

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier [Meisterarbeit] +9 (1W6+1/18-20)

Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +8 (1W6+1/×3)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +3W6

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 11, **IN** 14, **WE** 12, **CH** 8

GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18

Talente Akrobat, Tenguschwingen[ABR III], Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +13, Bluffen +7, Einschüchtern +7, Entfesselungskunst +11, Fingerfertigkeit +11, Fliegen +5, Heimlichkeit +13, Motiv erkennen +9, Schätzen +10, Schwimmen +8, Wahrnehmung +11

Sprachen Elfisch, Finsterländisch, Gemeinsprache, Tengu

Besondere Eigenschaften Begnadeter Linguist[ABR III], Fallen finden +2, Schurkentricks (Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse), Schwerterprobt

Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] (+1 ST) mit 20 Pfeilen, Rapier [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*

SCHWÄTZER **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Barde (Teufelskerl[ABR II]) 7

NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17 (+3 GE, +5 Rüstung, +2 Schild)

TP 49 (7W8+14)

REF +8, **WIL** +4, **ZÄH** +2; +2 gegen Geistesbeeinflussung oder Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Rapier +1*, +10 (1W6+2/18-20)

Fernkampf Leichte Armbrust +8 (1W8/19-20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 19 Runden/Tag (Ablenkung, Bewegungsaktion; Bannlied, Einflüsterung [SG 16], Faszinieren [SG 16], Heldentat, Lied des Erfolges +3)

Bekannte Bardenzauber (ZS 7; Konzentration +10)

3. (2/Tag) — *Hast*, *Tiefschlaf* (SG 16)

2. (4/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 15), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Stille* (SG 15), *Wasser zu Fusel*[*]

1. (5/Tag) — *Alarm*, *Leichte Wunden heilen*, *Person bezaubern* (SG 14), *Selbstverkleidung*, *Sprachen verstehen*

0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*, *Zaubertrick*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 13, **WE** 8, **CH** 16

GAB +5; **KMB** +6 (Entwaffnen +8, Schmutziger Trick[EXP] +8); **KMV** 19 (21 gegen Entwaffnen, 21 gegen Schmutziger Trick)

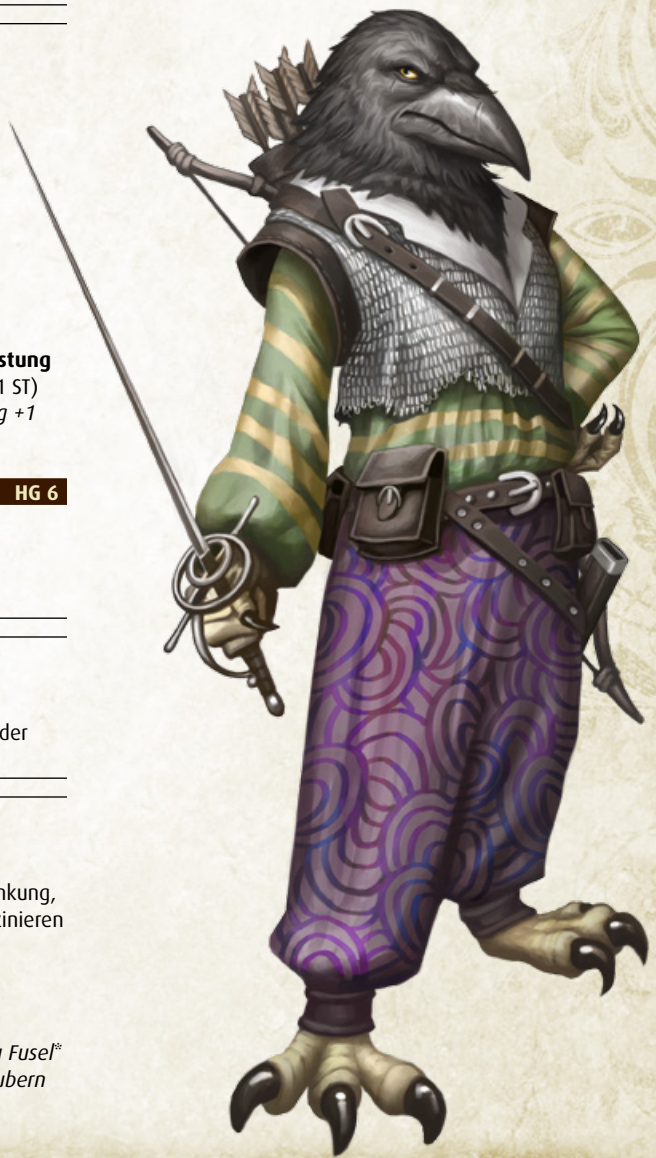
Talente Abhärtung, Defensive Kampfweise, Im Kampf zaubern, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Auftreten (Gesang) +13, Beruf (Seefahrer) +9, Bluffen +16, Diplomatie +13, Entfesselungskunst +5, Heimlichkeit +12, Klettern +3, Motiv erkennen +9, Verkleiden +13, Wahrnehmung +9

Sprachen Gemeinsprache, Elfisch

Besondere Eigenschaften Gaunerglück, Unerschrocken

Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, *Kettenhemd +1*, *Mithraltartsche +1*, *Rapier +1*



Schützen

Während Entermesser und harte Fäuste in beengter Umgebung und im Nahkampf gut funktionieren, bringt der Donner von Feuerwaffen oft den Sieg.

Schwankender Schütze — HG 5

EP 1.600
Menschlicher Schütze (Pistolero[ABR II]) 6
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 14 (+2 Ausweichen, +4 GE, +4 Rüstung)
TP 49 (6W10+12)
REF +9, **WIL** +4, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Behände +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Krummsäbel [Meisterarbeit] +7/+2 (1W6/18-20)
Fernkampf Pistole [Meisterarbeit] +11 (1W8+4/×4) oder Pistole [Meisterarbeit] +7 (1W8+4/×4), Pistole [Meisterarbeit] +7 (1W8+4/×4)
Besondere Angriffe Schneid (2), Schützentricks (Geschoss ausweichen, Kolbenhieb, Lauf reinigen, Schnell ziehen, Tödliche Nähe +2W6, Trickschuss)

TAKTIK

Im Kampf Der Schwankende Schütze konzentriert seine Angriffe auf die am schwersten gepanzerten Gegner und verwendet Kampf mit zwei Waffen und Tödliche Zielgenauigkeit, um den höchstmöglichen Schaden zu verursachen.

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 14, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +6; **KMV** 22
Talente Büchsenmacher[ABR II], Kampf mit zwei Waffen, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Tödliche Zielgenauigkeit
Fertigkeiten Akrobatik +13, Beruf (Seefahrer) +11, Bluffen +8, Klettern +9, Schwimmen +9, Wahrnehmung +11
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Besondere Eigenschaften Büchsenmacher, Pistolentraining
Kampfausrüstung *Trank: Katzenhafte Anmut*; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, Krummsäbel [Meisterarbeit], Pistolen[ABR II] [Meisterarbeit] (2) mit 32 Alchemistischen Kartuschen[ABR II] (Papier)

Schändliche Piraten, die das Glück haben, an Pistolen zu gelangen, werden rasch zu Schwankenden Schützen und werden von ihren weniger glücklichen Kollegen mit einer Mischung aus Furcht und Respekt betrachtet.

Musketenmarodeur — HG 7

EP 3.200
Menschlicher Schurke 8
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 15 (+4 GE, +5 Rüstung)
TP 71 (8W8+32)
REF +10, **WIL** +2, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +2, Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +9/+4 (1W6+3/19-20)
Fernkampf *Muskete +1*, +12 (1W12+1/×4)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6

TAKTIK

Im Kampf Der Musketenmarodeur nutzt Tödliche Zielgenauigkeit, gegen einzelne Gegner wie schwergerüstete Feinde oder erkennbare Zauberkundige. Im Nahkampf wechselt er zum Kurzschwert und verwendet Heftiger Angriff.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 12, **WE** 10, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelles Nachladen, Tödliche Zielgenauigkeit, Waffenfokus (Muskete)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Beruf (Seefahrer) +11, Bluffen +10, Einschüchtern +10, Fingerfertigkeit +14, Heimlichkeit +14, Klettern +12, Schwimmen +12, Verkleiden +10, Wahrnehmung +11
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +4, Schurkentricks (Auge des Scharfschützen[EXP], Feuerwaffentraining[ABR II], Kampfkniff, Waffentraining)
Ausrüstung *Kettenhemd +1, Kurzschwert +1, Muskete[ABR II] +1* mit 20 Kugeln[ABR II] und 20 Anwendungen Schwarzpulver[ABR II], Pulverhorn

Musketenmarodeur ziehen die Wucht einer Muskete den kleineren Pistolen vor, wie sie die Schwankenden Schützen so gern verwenden. Oft gehören sie zu den ersten, die ein feindliches Schiff entern. Sie sind stolz auf ihre wilde Kampfweise und versuchen, ihre Gegner durch auffällige Kleidung und dramatische Kampfkunst einzuschüchtern. Wie alle Piraten lieben auch sie starke Getränke, obwohl Alkohol und Feuerwaffen vermengt oft zu Unfällen führen. Ihre Offiziere wissen aber, dass es sinnlos ist, ihnen das Saufen verbieten oder gar abgewöhnen zu wollen.

Zauberkundige Matrosen

Diese Matrosen sind das zehnfache ihrer Grog-Rationen wert.

MEERESHEXE **HG 7**

EP 3.200

Menschliche Hexe[EXP] (Seehexe[ABR]) 8
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +2 GE, +1 Natürlich, +4 Rüstung)
TP 62 (8W6+32)
REF +5, **WIL** +8, **ZÄH** +5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +1*, +5 (1W4+1/19–20)
Besondere Angriffe Hexereien (Hexenblick[EXP], Hexenflug[EXP], Kichern[EXP], Wasserlunge[ABR])
Zauberähnliche Hexenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12)
Beliebig oft — *Federfall* (nur selbst), *Fliegen* (nur selbst)
1/Tag — *Schweben* (nur selbst)
Vorbereitete Hexenzauber (ZS 8; Konzentration+12)
4. — *Fester* Nebel, *Schwarze Tentakel*, *Schwere Wunden heilen*
3. — *Entkräftender Strahl* (SG 15), *Fliegen*, *Verfluchter Schatz*[*], *Wasser atmen*
2. — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 14), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Vorahnung*, *Windstoß* (SG 13)
1. — *Hauch der See*[EXP] (SG 11), *Leichte Wunden heilen*, *Magierrüstung*, *Schwächestrahl* (SG 12), *Sprachen verstehen*
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Licht*, *Magie entdecken*
Schutzherr Wasser

SPIELWERTE

ST 10, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Täuscher, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Nekromantie)
Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +12, Bluffen +9, Einschüchtern +10, Fliegen +11, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +9, Schwimmen +6, Verkleiden +1, Wahrnehmung +9
Sprachen Abyssisch, Aqual, Aural, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Empathie mit Meereskreaturen, Hexenvertrauter (Papagei), Richtung wissen
Ausrüstung *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Dolch +1*, *Schutzring +1*, *Resistenzumhang +1*

SCHIFFSARZT **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Alchemist[EXP] (Vivisektionist[ABR]) 9
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 62 (9W8+18)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +8; +6 gegen Gift

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Zurückkehrender Dolch +1*, +10/+5 (1W4+3/19-20)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +5W6 plus Ausbluten
Vorbereitete Alchemistenextrakte (ZS 9; Konzentration +13)
3. — *Hast*, *Kampfrausch*, *Monstergestalt I*[ABR], *Schwere Wunden heilen*
2. — *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Gestalt verändern*, *Katzenhafte Anmut*, *Rindenhaut*
1. — *Geheimtüren entdecken*, *Hauch der See*[EXP] (SG 15), *Leichte Wunden heilen* (2x), *Person vergrößern* (SG 15), *Schild*

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 18, **WE** 8, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 21
Talente Heftiger Angriff, Improvisierter Fernkampf, Kernschuss, Präzisionsschuss, Schnelle Waffenbereitschaft, Trank brauen, Waffenfokus (Dolch)
Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +11, Fingerfertigkeit +8, Handwerk (Alchemie) +16, Heilkunde +16, Heimlichkeit +10, Klettern +5, Schwimmen +6, Wahrnehmung +11, Wissen (Natur) +16, Zauberkunde +16
Sprachen Abyssisch, Aklo, Aqual, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Alchemie (alchemistische Gegenstände herstellen +9), Entdeckungen (Alchemistischer Zombie[ABR], Blutende Wunde +5, Haltbares Mutagen, Spontane Heilung[ABR]), Gift einsetzen, Mutagen (+4/-2, +2 Natürlich Rüstung, 90 Minuten), Schnelle Alchemie, Qualvolle Verwandlung[ABR]
Ausrüstung *Resistenzumhang +1*, *Kettenhemd +1*, *Schutzring +1*, *Zurückkehrender Dolch +1*

Die wagemutige Kapitänin

Die Kapitänin der *Amarantwelle* ist mutig und einfallsreich, so dass Händlerschiffe und Schatzflotten sie gleichermaßen fürchten.

WAGEMUTIGER KAPITÄN **HG 8**

EP 4.800
Menschliche Waldläuferin 9
NB Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ausweichen, +5 GE, +8 Rüstung, +1 Schild)
TP 81 (9W10+27)
REF +12, **WIL** +5, **ZÄH** +9
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Kurzschwert +1*, +11/+6 (1W8+4/19-20), *Kurzschwert +1*, +11/+6 (1W8+4/19-20)
Fernkampf Leichte Armbrust +14 (1W8/19-20)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Elfen +2), Waldläuferkampfstil (Kampf mit zwei Waffen)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 6; Konzentration +7)
2. — *Katzenhafte Anmut*
1. — *Alarm*, *Bleiklingen*[EXP], *Energien widerstehen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Wagemutige Kapitänin wirkt in der Regel die meisten ihrer Zauber, ehe sie sich in den Kampf stürzt. Das Ziel ihres *Alarms* kann variieren in Abhängigkeit davon, wie sehr sie ihrer Mannschaft vertraut, meistens ist es aber die Tür ihrer Kajüte oder ihrer Schatztruhe. Vor dem Kampf wirkt sie *Katzenhafte Anmut* und *Bleiklingen* auf sich selbst.
Im Kampf Die Wagemutige Kapitänin versucht, die Waffen ihrer Feinde mittels Gegenstand zerschmettern zu zerschmettern, ehe sie sie auffordert, sich zu ergeben. Gelingt dies nicht, zeigt sie keine Gnade.
Grundspielwerte Ohne ihre Vorbereitungszauber verfügt die Wagemutige Kapitänin über folgende Spielwerte: **INI** +3; **RK** 23, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 19; **REF** +10; **Nahkampf** *Kurzschwert +1*, +11/+6 (1W6+4/19-20), *Kurzschwert +1*, +11/+6 (1W6+4/19-20); **Fernkampf** Leichte Armbrust +12 (1W8/19-20); **GE** 16, **KMV** 26 (28 gegen Gegenstand zerschmettern); **Fertigkeiten** Akrobatik +9, Heimlichkeit +12

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 20, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +9; **KMB** +12 (Gegenstand zerschmettern +16); **KMV** 28 (30 gegen Gegenstand zerschmettern)
Talente Ausdauer, Ausweichen, Doppelschnitt, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Mächtiger Gegenstand zerschmettern, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbessertes Gegenstand zerschmettern, Verteidigung mit zwei Waffen
Fertigkeiten Akrobatik +11, Beruf (Seefahrer) +13, Einschüchtern +11, Heimlichkeit +14, Klettern +12, Schwimmen +12, Wahrnehmung +13
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wasser +4, Städtisch +2), Bund des Jägers (Gefährten), Schneller Verfolger, Spuren lesen +4, Tierempathie +8, Unterholz durchqueren
Ausrüstung *Brustplatte +2*, *Kurzschwert +1* (2x), Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, *Resistenzumhang +1*

Die Wagemutige Kapitänin gehört zu jenen Leutnants, denen der Finstere Admiral am meisten vertraut. Zudem vertraut er voll und ganz auf ihr Können. Sie ist aktiver als die meisten Befehlshaber in der buntzusammengewürfelten Truppe des Admirals und zieht es vor, ihre Piraten mit ihrem Beispiel anzuspornen. Daher kämpft sie mit ihnen auf anderen Schiffen, legt bei anfallenden Arbeiten an Bord selbst Hand an und trinkt mit ihnen in der Messe. Natürlich kennt sie aber auch keine Gnade, sollte jemand ihr gegenüber zu vertraulich sein, und bestraft diesen dann mit dem Verlust einer Hand, der Zunge oder eines anderen Körperteiles, mit dem er ihr zu nahe gerückt ist.

Das Schiff der Wagemutigen Kapitänin, die *Amarantwelle*, ist auf Geschwindigkeit ausgelegt und auf die Jagd auf schnelle, aber schlecht verteidigte Ziele, welche besser bewaffneten, aber langsameren Piratenschiffen entkommen würden. Meist nimmt sie sich Schmuggler vor, allerdings schmuggelt sie auch selbst, wenn die Piraterie unter einer Flaute leidet. Oft wird daher Schmuggelgut mit Profit über Grenzen hinweggebracht.

Schmuggler auszurauben bringt jemandem aber nicht den Titel eines Wagemutigen Kapitäns ein. Die *Amarantwelle* ist zudem bei vielen Gefechten mit eigentlich besser verteidigten Schiffen siegreich geblieben. Die Kapitänin nutzt die Manövrierfähigkeit ihres Schiffes, um Gegner zu überraschen und den schlimmsten Teil der Konfrontation zu überspringen, indem sie den Seekampf so kurz wie möglich hält und gleich zum Entern übergeht – was wiederum die Spezialität ihrer Mannschaft ist.

Der Geisterkapitän

Viele halten die *Mahlstrom* und ihren Geisterkapitän für einen Mythos, da kaum jemand ihre Angriffe überlebt.

GEISTERKAPITÄN **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Geist-Mentalist[ABR VII] 8 (*MHB*, S. 122)

NB Mittelgroßer Untoter (Humanoider, Körperlos, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +20

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12 (+2 Ablenkung, +1 Ausweichen, +2 GE, +4 Schild)

TP 54 (8W6+24)

REF +4, **WIL** +7, **ZÄH** +4

Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Wiederkehr

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf *Speer der Geisterhaften Berührung +1*, +7 (1W8+4/×3) oder Verderbende Berührung +6 (Berührung; 9W6)

Besondere Angriffe Gedankendiebstahl (SG 17, 2/Tag), Mentale Verstärkungen (Gestärkte schwächere Magie, Untote beeinflussen, Überwältigender Verstand), Mentalmagievorrat (8 Punkte), Oneiromantie (5/Tag), Seefahrerschrecken (SG 16), Telekinese (SG 16), Träume anzapfen (SG 17)

Zauberähnliche Mentalistenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)

1/Tag — *Gedanken wahrnehmen* (SG 13)

Bekannte Mentalistenzauber (ZS 8.; Konzentration +11)

4. (3/Tag) — *Egopeitsche II*[ABR VII] (SG 18), *Schlafwandeln*[EXP] (SG 18)
3. (6/Tag) — *Gedankenstoß III*[ABR VII] (SG 16), *Tiefschlaf* (SG 17), *Verlangsamen* (SG 16)
2. (7/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 15), *Metall erhitzen* (SG 15), *Person festhalten* (SG 16), *Traumschrecken*[ABR VII] (SG 15)
1. (7/Tag) — *Befehl* (SG 15), *Déjà vu*[ABR VII], *Furcht auslösen* (SG 14), *Magisches Geschoß*, *Schild*, *Teleempathische Projection*[ABR VII] (SG 15)
0. (beliebig oft) — *Benommenheit* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Öffnen/Schließen* (SG 13), *Plappernde Leiche*[ABR VII], *Psychometrischen Gegenstand entdecken*[ABR VII], *Telekinetisches Geschoss*[ABR VII], *Tugend*

Mentalmagiedisziplin Traum

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Geisterkapitän wirkt *Schild*.

Im Kampf Der Geisterkapitän überlässt das Kämpfen seiner untoten Besatzung, während er sie mit mentalmagischen Zaubern unterstützt.

Grundspielwerte Ohne *Schild* verfügt der Geisterkapitän über folgende Spielwerte: **RK** 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 12.

SPIELWERTE

ST —, **GE** 14, **KO** —, **IN** 16, **WE** 13, **CH** 14

GAB +4; **KMB** +6; **KMV** 19

Talente Angriff im Vorbeifliegen, Ausweichen, Erweiterter Mentalmagievorrat[ABR VII], Wesen ohne Namen[HALM], Zauberfokus (Verzauberung)

Fertigkeiten Beruf (Seefahrer) +12, Einschüchtern +13, Fliegen +10, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +20, Wissen (Arkanes) +14, Wissen Geographie) +14, Zauberkunde +14; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Aqual, Elfisch, Gemeinsprache, Zwergisch

Ausrüstung *Augenklappe des Piratenfürsten**, *Speer der Geisterhaften Berührung +1*

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Seefahrerschrecken (ÜF) Der Geisterkapitän weiß, was Seefahrer fürchten – in der salzigen Tiefe zu ertrinken –, schließlich hat ihn selbst dieses furchtbare Schicksal vor langer Zeit ereilt. Der Geisterkapitän kann als Standard-Aktion ein Ziel innerhalb von 9 m Entfernung die Schrecken des Ertrinkens erleben lassen (wie *Tödliches Phantom*, SG 16). Gelingt einer Kreatur der Rettungswurf, so wird sie für 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Wasseratmende Kreaturen sind von Natur aus gegen diesen geistesbeeinflussenden Furchteffekt immun.

Falls es unter den Schändlichen Piraten jemanden gibt, der mehr Furcht und Respekt generiert als der Finstere Admiral selbst, dann ist dies der Geisterkapitän, welcher die furchtbare, gänzlich mit Untoten bemannte *Mahlstrom* kommandiert. Manche behaupten, er suche auf dem Meeresboden nach verlorenen Schätzen und könne nicht eher ruhen, bis er sie fände. Andere beziehen sich auf seine Vorliebe für stürmisches Wetter und halten ihn für eine Manifestation des Sturmes, der erst ruhen könne, wenn Sterbliche die Winde selbst bezähmten. Es gibt viele Geschichten, wie der Finstere Admiral diesen dunklen Geist dazu bringen konnte, sich ihm anzuschließen; in den meisten spielt ein Gegenstand oder eine Person eine Rolle, welche dem geisterhaften Piraten wichtig sein soll und sich in der Gewalt des Admirals befindet, in anderen ist von einem finsteren Pakt oder dunkler Magie die Rede.

Der Geisterkapitän ist kurzangebunden und wenig gesprächig. Piraten, die sich auf der *Mahlstrom* aufgehalten haben, berichten, dass das ganze Schiff keinen Laut von sich gibt, während es über die Wogen hinweggleitet.

Der Finstere Admiral

Als der vielleicht berüchtigtste aller Piraten genießt es der Finstere Admiral, Furcht in die Herzen rechtschaffener Seeleute zu bringen. Er verbindet brutale Wildheit, ruchlose Taktiken und ein entwaffnendes Auftreten miteinander wie kein anderer.

FINSTERER ADMIRAL **HG 10**

EP 9.600

Menschlicher Draufgänger[ABR VI] (Räuber) 11
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 16 (+4 Ausweichen, +4 GE, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 87 (11W10+22)
REF +11, **WIL** +4, **ZÄH** +3; +4 gegen Windeffekte
Verteidigungsfähigkeiten Behände +3, Entrinnen, Reflexbewegung, Schützendes Charisma 5/Tag

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Entermesser der Wellen* +19/+14/+9 (1W6+6/15-20), *Zweiläufige Pistole +1*, +16/+11/+6 (1W8+1/×4)
Besondere Angriffe Anmutiger Kampf mit zwei Waffen, Draufgängertricks (Bedrohliche Waffenkunst, Blitzschnelles Nachladen, Draufgängereleganz, Draufgängerinitiative, Elanvolles Ausweichen, Fester Griff, Feuerwaffenfinte, Genauer Stich, Gezielter Schlag, Heldentat, Lauf reinigen, Nahkampfschütze, Schwer zu treffen), Draufgängerwaffentraining +2, Elan (4)

TAKTIK

Im Kampf Der Finstere Admiral genießt den Kampf und geht mit Pistole und Entermesser ins Getümmel, um möglichst viel Chaos zu stiften.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 10, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 14
GAB +11; **KMB** +14; **KMV** 32
Talente Abhärtung, Ausweichen, Kernschuss, Mächtiger Kampf mit zwei Waffen, Schnelles Nachladen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Kampf mit zwei Waffen, Waffenfokus (Entermesser), Zusätzlicher Elan[ABR VI]
Fertigkeiten Akrobatik +16, Beruf (Seefahrer) +9, Einschüchtern +15, Motiv erkennen +8, Schwimmen +10, Wahrnehmung +14
Sprachen Gemeinsprache

Ausrüstung *Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Entermesser der Wellen*, Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2, Hut der Sieben Winde*, Kettenhemd +1, Zweiläufige Pistole*[ABR II] *+1* mit 16 Alchemistische Kartuschen (Papier)[ABR II]

Der berüchtigte Finstere Admiral ist der unangefochtene Anführer der Schändlichen Piraten, dem jeder Piratenkapitän der Organisation Rechenschaft ablegt und gehorcht – oder die furchtbaren Konsequenzen trägt. Auch wenn er den Kapitänen seiner „Flotte“ gern freie Hand hinsichtlich der internen Angelegenheiten auf ihren Schiffen lässt (sofern sie ihm einen angemessenen Anteil an ihrer Beute abtreten), erlaubt er nicht die geringste Insubordination oder Gehorsamsverweigerung und zerquetscht gnadenlos jede auch nur scheinbare Bedrohung seiner Autorität.

Der Finstere Admiral wirkt oft gesellig und charmant. Sein dichter Bart scheint stets ein kumpelhaftes Grinsen gerade so zu verbergen und sein tiefes Lachen, dass dabei sein Bauch wackelt, ist oft auf seinem Schiff zu hören. Allerdings würde nur ein Narr dies als freundliches Wesen interpretieren. Der Finstere Admiral würde freudig Untergebene ermorden, den Tod einer ganzen Schiffsbesatzung anordnen oder ein ganzes Dorf in die Sklaverei verkaufen und dabei dasselbe Lächeln und Lachen zur Schau stellen.

Im Gegensatz zu vielen Anführern von Piratenbündnissen, welche sich meistens auf abgelegenen Inseln oder Häfen niederlassen und von der Piraterie ablassen, wenn sie genug Macht und Reichtum angehäuft haben, bleibt der Finstere Admiral auch weiterhin aktiv. Sein Schiff, die *Rache der Meereskönigin*, ist ebenso berüchtigt wie er selbst und das Thema vieler geflüsterter Unterhaltungen in von Seefahrern frequentierten Schenken. Es kursieren wilde Gerüchte, der Finstere Admiral hätte es beim Würfelspiel von einem Dämonenherrscher gewonnen, dass die Mannschaft einst einen Orkan überholt hätte und dass der Finstere Admiral aufgrund eines magischen Fluches nicht imstande sei, das Schiff zu verlassen. Auch wenn diese Gerüchte immer wieder aufflackern, glaubt man ihnen kaum. Und doch kann niemand sagen, wo das Schiff eigentlich hergekommen ist. Die wenigen Mutigen, welche den Finsteren Admiral direkt gefragt haben, bezeugen, dass er zur Antwort nur gelacht und dann einen Becher Grog gekippt hätte…

Begegnungen

Die Schändlichen Piraten bilden Gruppen basierend nach den Schiffen, auf denen sie fahren:

Die Mahlstrom (HG 11)

Die *Mahlstrom* ist komplett von Untoten unter dem Befehl eines geisterhaften Kapitäns bemannt und Inhalt vieler Gerüchte und Legenden – insbesondere da das Schiff dafür bekannt ist, keine Gefangenen zu machen und keine Zeugen zu hinterlassen.

DRAUGR (6) **HG 2**
EP je 600
TP je 19 (*MHB II*, S. 90)

GEISTERKAPITÄN **HG 9**
EP 6.400
TP 54 (siehe Seite 195)

JUJU-ZOMBIE-PIRATENSCHLÄGER (3) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 42 (siehe Seite 190; *MHB II*, S. 291)

Die Amarantwelle (HG 12)

Eine Wagemutige Kapitänin kommandiert die *Amarantwelle*, eines der am meisten gefürchtetsten Schiffe in der „Flotte“ der Schändlichen Piraten. Ihre blutrünstige Besatzung ist eindeutig gefährlicher als die anderen Mannschaften.

MUSKETENMARODEUR (2) **HG 7**
EP je 3.200
TP je 71 (siehe Seite 192)

SCHIFFSARZT **HG 8**
EP 4.800
TP 62 (siehe Seite 193)

TENGUSCHLEICHER (3) **HG 4**
EP je 1.200
TP je 31 (siehe Seite 191)

WAGEMUTIGER KAPITÄN **HG 8**
EP 4.800
TP 81 (siehe Seite 194)

Piratenherrscher (HG 14)

Der Finstere Admiral ist meistens von einer kleinen Horde seiner Piraten umgeben, die nur darauf warten, jemanden in Stücke zu hacken, der so dumm ist, ihn wütend zu machen.

SCHWÄTZER (2) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 49 (siehe Seite 191)

BETRUNKENE SCHLÄGER (4) **HG 6**
EP je 2.400
TP je 93 (siehe Seite 190)

FINSTERER ADMIRAL **HG 10**
EP 9.600
TP 87 (siehe Seite 196)

MEERESHEXE **HG 7**
EP 3.200
TP 62 (siehe Seite 193)

SCHWANKENDE SCHÜTZEN (2) **HG 5**
EP je 1.600
TP je 49 (siehe Seite 192)

Schlangenkloster

„Im Zeitalter vor der Zeit waren die Uralten die uneingeschränkten Herren dieser Welt. Ihre Spuren weigern sich auch nach Jahrtausenden, den Winden der Zeit zu weichen. Wenn ihr ein eigenes, unauslöschliches Vermächtnis hinterlassen wollt, so müsst ihr aus ihren Siegen und Niederlagen lernen, so wie wir es hier tun. Auch wenn die Uralten schließlich im Dunkel der Geschichte verschwanden, hinterließen sie ihre Lehren auf den Mauern ihrer Tempel, im Gift der Schlangen und in den Dolchen der Meuchler. Ihre Weisheit ist allgegenwärtig um uns herum, in uns selbst, in den Schatten und den Klingen. Wir ahmen die Uralten in Körper und Geist nach und geben unsere Schwächen zugunsten neuer Stärke auf. Nicht alle von euch werden die kommenden Prüfungen überleben, doch die übrigen werden die Welt mit neuen Augen sehen, mit unbegrenzter Weisheit und offenem Geist. Das Blut der Uralten wird in euren Adern fließen, so dass sie durch euch weiterleben bis zu jenem Tag, an dem sie wieder auf dieser Welt wandeln werden.

— Der Abt des Schlangenklosters gegenüber neuen Schülern

Das Schlangenkloster ist ein Institut der Disziplin und Selbstverbesserung, aber auch des großen Bösen. Seine Lehren basieren auf den Hinterlassenschaften des Schlangenvolkes, welches die Welt beherrschte, als diese noch jung war. Dieser Fokus auf das obskure Wissen eines uralten Volkes entsprang den Lehren eines Fanatikers: eines Meisters der Kampfkunst, welcher nun nur noch als der Abt des Schlangenklosters (und zuweilen auch als der Erste Giftzahn) bekannt ist. Er sah in diesen bösartigen, imperialistischen Kreaturen ein Modell für eine auf Ordnung und Autorität basierende Gesellschaft. Während der tausendjährigen Herrschaft des Schlangenvolkes hatte es sich über die ganze Welt ausgebreitet und Klöster, Schreine und Städte errichtet, welche den Fall ihres Reiches überdauerten. Der Abt möchte ein solch großartiges Imperium neu begründen. Er lehrt, dass die Ruinen dieser einst prächtigen Orte die bruchstückhafte Geschichte des Aufstiegs und Falls des Schlangenvolkes erzählen würden – dass die Inschriften in jeder Steinwand verblüffende Erkenntnisse über die beinahe vergessene Geschichte ihrer einstigen Bewohner enthalten.

Die gewaltigen Ruinen inspirieren eine Besessenheit von den Idealen, die das Schlangenvolk verkörperte, und seiner nahezu unbegrenzten Macht. Das Schlangenkloster sieht in ihnen aber auch zur Vorsicht mahnende Lehren, dass Narretei und Hybris die Grabsteine mächtiger Reiche werden können.

Der Abt des Schlangenklosters gründete das Schlangenkloster in seinem Geburtsdorf und vergrößerte seine isolierte Organisation mit der Zeit. Er gewann an Einfluss und bildete schließlich einen fanatischen, auf ihn bezogenen Personenkult, dessen Angehörige glauben, eine wichtige Rolle bei der Wiedergeburt eines gewaltigen Imperiums zu spielen. Schließlich zog er mit dem Hauptquartier aus seinem Heimatdorf in die gegenwärtige Zitadelle des Kultes um, eine verlassene Ruine des Schlangenvolkes in den nahen Bergen.

Das Schlangenkloster verfolgt zwar imperialistische Ziele, seine Angehörigen sind aber in den Schatten aktiv, wissen sie doch, dass sie noch lange nicht über die wahre Kraft der Uralten verfügen. Der Abt des Schlangenklosters glaubt, dass sein Kloster aber langsam mächtig genug ist, um mit der Erfüllung seines Schicksals zu beginnen und seine giftige Doktrin zu verbreiten.

Man kann Beauftragten des Schlangenklosters oft dort begegnen, wo Spuren des Schlangenvolkes zu finden sind. Der Abt des Schlangenklosters schickt seine Späher und Spione aus, um die Welt nach Artefakten, Magie, Gerüchten und Schriften aus der Epoche des Schlangenvolkes abzugrasen. Wo es ihren möglich ist, bringen diese Beauftragten jeden zum Schweigen, der ansonsten noch an der Entdeckung von Artefakten des Schlangenvolkes beteiligt ist, um diese Funde für sich allein zu horten. Diese subtilen Agenten geben sich als Händler, Schausteller und Angehörige anderer harmloser Berufe aus, bis die Zeit zum Zuschlagen kommt. Feinde des Klosters, welche sich den Spionen zu lange entziehen können, werden zu Zielen der persönlichen Assassinen des Abtes. Jene ruchlosen Mörder verfolgen ihre Beute über unbestimmte Zeit und Entfernungen hinweg, um die Ziele ihres Meisters durchzusetzen, und zögern nicht, jeden zu vernichten, der sich zwischen sie und ihre Beute stellt. Manchmal ziehen Mönche des Klosters in abgelegene Dörfer und Ortschaften, um das Wort des Abtes zu verbreiten und die Schwachen, die Armen und die Verzweifelten zum Beitritt zu ihrem Orden zu verführen.

Neue Schüler nehmen an einem ständigen Training von Körper und Geist teil, um sie auf den Übergangsritus vorzubereiten. Diese Zeremonie findet nach 6 Monaten statt, in ihrem Rahmen legen die Schüler symbolisch ihre alten Leben ab und vollziehen eine Reise durch den Schmerz, um als Brüder und Schwestern des Schlangenvolkes dann neu zu beginnen. Der Abt setzt sie dabei einem Artefakt des Schlangenvolkes aus, welches eine giftige Verwandlung in Gang setzt. Viele sterben eines grausigen Todes, wobei der Abt behauptet, dies läge an ihrem mangelnden Glauben und Vertrauen in seine Lehren. Wer dagegen den Schmerz, das Leid und die Übelkeit überlebt, wird zu einem Vollmitglied des Ordens und setzt seine Ausbildung fort. Die meisten werden zu Mönchen oder Wachen, manche beschreiten aber auch den Weg des Meuchelmörders oder erlernen die magischen Traditionen des Schlangenvolkes. Ein paar wenige Auserwählte erwachen mit schlangenartigen Zügen, welche von den Schülern des Klosters als große Segnungen betrachtet werden.

Abenteueraufhänger

Die meisten Unternehmungen des Schlangenklosters erfolgen im Verborgenen. Die Mönche versuchen, in aller Stille Schüler zu rekrutieren, und die Assassinen schlagen aus den Schatten gegen die wichtigsten Ziele zu. Bei ihren Missionen geht es meistens um Artefakte oder einstige Bollwerke des Schlangenvolkes, man kann Mönchen aber auch bei Missionen begegnen, die darauf abzielen, neue Rekruten zu finden oder Nahrung und Rohstoffe zu stehlen.

Rivalisierende Tempel: Eine einst stolze Schule der Kampfkünste verliert mit alarmierender Geschwindigkeit Schüler und Reputation. Das Schlangenkloster sieht eine Möglichkeit schnell zu wachsen und schickt einen Gesandten, welcher der Schule eine neue Chance anbieten soll. Der Gewinner schlägt ein Turnier vor, dessen Sieger die unterlegene Schule absorbiert. Die Schule stimmt aus Verzweiflung zu, allerdings beabsichtigt der Abt nicht, dass der Kampf fair verläuft. Seine Leute beginnen bereits im Vorfeld mit Überzeugungsarbeit, um Schüler zum Seitenwechsel zu bewegen. Notfalls sollen die antretenden Wettstreiter der Schule mit nichttödlichem Gift ausgeschaltet werden. Kann jemand dafür sorgen, dass das Turnier gerecht verläuft, oder es gänzlich vereiteln? Steckt das Schlangenkloster vielleicht sogar hinter den ursprünglichen Problemen der Schule?

Schlangenhändel: Ein Dorf in einem Gebirgstal unweit vom Schlangenkloster wird von dämonischen Kräften angegriffen. Das Schlangenkloster bietet seine Hilfe im Kampf gegen den Feind an, verlangt dafür aber ungehinderten Zugang zu uralten Katakomben des Schlangenvolkes unter dem Ort. Welche Folgen hat es für den Ort, wenn die Beauftragten des Klosters sich unter die Bewohner mischen? Können die Abenteurer dem Ort ein besseres Angebot machen oder gar selbst die Dämonen vernichten?

Tod im Dunkeln: Angriffe und Attentate auf den Adel einer Stadt versetzen die Adeligen in Schrecken. Alles begann nach einer großen Versteigerung von Relikten. Diese waren uralt und trugen Schuppen- oder Schlangenmuster, allerdings kannte niemand ihre wahren Ursprünge. Die Adeligen versuchen nun hektisch, ihre übrigen Schätze zu verkaufen. Steckt das Schlangenkloster hinter diesen Angriffen? Kann das Blutvergießen beendet werden? Besteht eine Verbindung zwischen den Schätzen – und was passiert, wenn sie zusammengebracht werden?

Neue Regeln

Im Schlangenkloster stößt man auf den folgenden Archetyp, das folgende Mysterium und den folgenden Mystikerfluch, sowie die folgenden Talente:

Mysterium der Askese (Mystiker-Mysterium)

Gottheiten: Gozreh, Irori

Klassenfertigkeiten: Ein Mystiker mit diesem Mysterium fügt die folgenden Fertigkeiten der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu: Akrobatik (GE), Entfesselungskunst (GE), Klettern (ST) und Schwimmen (ST).

Bonuszauber: *Steinfaust*[EXP] (2.), *Gleiten*[EXP] (4.), *Energiefaust*[ABR] (6.), *Ätherische Fäuste*[ABR VIII] (8.), *Kontakt zu anderen Ebenen* (10), *Sagenkunde* (12), *Vision* (14.), *Furchteinflößende Erscheinung*[ABR II] (16.), *Eiserner Körper* (18.)

Offenbarungen: Ein Mystiker mit diesem Mysterium kann aus den folgenden Offenbarungen wählen:

Asketische Gestalt (ZF): Du erhältst *Federfall* als Zauberähnliche Fähigkeit, welche du für eine Anzahl von Runden am Tag in Höhe deiner Mystikerstufe nutzen kann. Diese Runden müssen nicht zusammenhängend genutzt werden. Sollte die Wirkungsdauer mitten während eines Sturzes enden, erleidest du Fallschaden entsprechend der Höhe, in welcher du dich zu diesem Zeitpunkt befindest. Mit der 10. Stufe kannst du alternativ *Luftweg* mit denselben Einschränkungen einsetzen.

Asketische Rüstung (ÜF): Du kannst meditative Techniken einsetzen, welche vorübergehend Angriffe von deiner Haut abprallen lassen, solange du keine Rüstung oder mittlere oder schwere Last trägst. Diese Techniken verleihen dir einen Rüstungsbonus von +4 auf deine RK. Mit 7. Stufe und dann alle weiteren 4 Mystikerstufen steigt dieser Bonus um 2. Mit der 13. Stufe verleihen diese Techniken dir zudem SR 5/Natürliche Angriffe oder Waffenlose Schläge. Du kannst diese Fähigkeit pro Tag für 1 Stunde pro Mystikerstufe verwenden; du musst diese Zeit nicht am Stück nutzen, sie wird aber in Einheiten zu jeweils 1 Stunde abgerechnet.

Asketischer Leib (ÜF): Du benötigst zum Überleben nur die halbe für dein Volk übliche Menge an Nahrung und Flüssigkeit. Wenn du deinen Atem anhältst, kannst du deine Mystikerstufe zusätzlich auf die Anzahl an Runden addieren. Mit der 15. Stufe musst du nicht mehr essen und trinken und kannst deinen Atem für die zehnfache Zeit anhalten (2 Minuten pro Konstitutionspunkt plus 1 Minute pro Mystikerstufe).

Leichtfüßig (AF): Du erhältst einen Verbesserungsbonus von +3 m auf deine Bewegungsrate am Boden. Du verlierst diesen Bonus, solltest du Rüstung oder mittlere oder schwere Last tragen. Mit der 7. Stufe und dann alle weiteren 6 Mystikerstufen steigt dieser Bonus jeweils um weitere 3 m. Mystiker mit dem Mystikerfluch Lahm können diese Offenbarung nicht wählen.

Mystischer Zauberschlag (ÜF): Indem du auf die Synergien zwischen waffenlosem Kampf und Zauberei zurückgreifst, kannst du Zauberenergien schnell durch deine Waffenlosen Schläge leiten. Dies ähnelt der Kampfmagusfähigkeit Zauberschlag, kann aber nur bei Waffenlosen Schlägen genutzt werden, egal über was für andere Fähigkeiten du vielleicht ansonsten verfügst. Du kannst diese Fähigkeit nur in Verbindung mit Zaubern der Zauberliste des Klerikers einsetzen, nicht in Verbindung mit Kampfmaguszaubern. Du musst wenigstens die 7. Stufe erreicht haben, ehe du diese Offenbarung wählen kannst.

Schnelle Erholung (ÜF): Du benötigst einen aufeinanderfolgenden Rettungswurf weniger, um dich von einer Krankheit oder einem Gift zu erholen (du musst aber immer noch wenigstens 1 Rettungswurf ablegen). Ferner kannst du einen deiner ungenutzten täglichen Zauberplätze opfern, um einen Verbesserungsbonus in Höhe des Grades des Zauberplatzes auf den nächsten Rettungswurf gegen Gift oder Krankheit abzulegen, sofern dieser binnen 1 Minute pro Grad des Zauberplatzes erfolgt.

Waffenloser Krieger (ÜF): Durch Meditation und das Studium klösterlicher Kampfweisen hast du eine tödliche Form des waffenlosen Kampfes erlernt. Du erhältst das Bonustalent Verbesserter Waffenloser Schlag, ohne die Voraussetzungen erfüllen zu müssen. Zur Berechnung des Schadens deines Waffenlosen Schlages gilt deine Mystikerstufe als effektive Mönchsstufe. Solltest du über Stufen als Mönch verfügen, so addieren sich deine Mönchs- und Mystikerstufen zur effektiven Mönchsstufe für diese Fähigkeit.

Zauber zurückschlagen (ÜF): Du kannst eine Vorbereitete Aktion nutzen, um einen Zauber zu bannen, der auf dich oder einen angrenzenden Verbündeten gewirkt wird, sofern dieser Zauber einen Berührungsangriff im Fernkampf erfordert (z.B. ein Strahl). Hierzu musst du einen Waffenlosen Angriffswurf ablegen. Sofern dein Ergebnis höher ausfällt als 20 + Zauberstufe des abzuwehrenden Zaubers, wird der Zauber ohne Effekt vereitelt. Mit der 17. Stufe wird der Zauber in diesem Fall auf seinen Ursprung zurückgeworfen und nutzt dasselbe Ergebnis des Berührungsangriffswurfes im Fernkampf. Du musst wenigstens die 11. Stufe erreicht haben, ehe du diese Offenbarung wählen kannst.

Mystikerfluch

Der folgende Mystikerfluch ist am stärksten unter den Mystikern des Schlangenklosters verbreitet:

Toxisches Blut: Dein Körper wird von einem machtvollen, langsam wirkenden Gift verheert, welches sich allen Behandlungen widersetzt. Wenn du einen Zähigkeitswurf gegen einen Gifteffekt ablegen musst, dann würfle zwei Mal und behalte das niedrigere Ergebnis. Ferner musst du einen zusätzlichen aufeinanderfolgenden Rettungswurf erfolgreich ablegen, um die Wirkung eines Giftes zu beenden. Du verlierst mit Erhalt dieses Fluches jede Art von Giftimmunität und wirst ferner gegen *Gift neutralisieren*, *Gift verzögern* und andere Methoden immun, welche bei dir eine Vergiftung unterdrücken oder beenden würden. Du erhältst die Fähigkeit Gift einsetzen. Mit der 5. Stufe wird deine Berührung giftig. Du kannst einmal am Tag pro 4 Mystikerstufen ein einzigartiges Kontaktgift als Berührungsangriff oder mittels eines Waffenlosen Schlages oder einer Natürlicher Waffe übertragen. Dieses Gift verursacht 1W2 Punkte GE-Schaden pro Runde für 5 Runden; vergifteten Kreaturen steht jede Runde ein Zähigkeitswurf gegen SG 10 + deine ½ Mystikerstufe + deinen CH-Modifikator zu, bei Erfolg verursacht das Gift in dieser Runde keinen Schaden und beendet seine Wirkung. Mit der 10. Stufe verursacht das Gift 1W3 Punkte GE-Schaden pro Runde für 7 Runden. Mit der 15. Stufe kannst du eine Anwendung deiner giftigen Berührung aufwenden, um einen Gifteffekt, unter du gegenwärtig leidest, auf eine andere Kreatur zu transferieren; die berührte Kreatur muss sofort einen Rettungswurf gegen das Gift ablegen (es kommt der SG für eine einzelne Anwendung des Giftes zur Anwendung, selbst wenn dich mehrere Anwendungen desselben Giftes betreffen wollten, ebenso entspricht die Wirkungsdauer der Dauer einer Anwendung). Sollte dieser Rettungswurf misslingen, so wirkt das Gift nicht länger auf dich ein, als hättest du alle erforderlichen Rettungswürfe geschafft (dies umgeht deine Immunität gegen Effekte, welche Vergiftungen aufheben).

Archetyp

Dieser Archetyp steht Ninjas des Schlangenklosters offen:

Jagende Schlange (Ninja)

Der Orden beauftragt speziell ausgebildete Mörder, um ihre Opfer gnadenlos zu jagen und aus den Schatten zu eliminieren.

Klassenfertigkeiten: Eine Jagende Schlange fügt Überlebenskunst der Liste ihrer Klassenfertigkeiten hinzu, streicht dafür aber Wissen (Adel).

Dies modifiziert Klassenfertigkeiten des Ninjas.

Unnachgiebiger Verfolger (AF): Mit der 3. Stufe erhält eine Jagende Schlange einen Bonus von +1 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie zum Informationen sammeln und für Überlebenskunst um Spuren zu lesen und Spuren zu folgen. Dieser Bonus steigt pro weitere 3 Ninjastufen jeweils um 1 (maximal +6 mit der 18. Stufe).

Dies ersetzt Keine Spuren.

Ziel markieren (AF): Mit der 4. Stufe kann eine Jagende Schlange als Schnelle Aktion einmal am Tag einen Gegner, der durch ihren Hinterhältigen Angriff Schaden erlitten hat, als zu tötendes Ziel markieren. Die Jagende Schlange erhält einen Kompetenzbonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen die markierte Kreatur, sowie auf Würfe auf Überlebenskunst zum Spuren lesen hinsichtlich der markierten Kreatur. Mit der 8., 12. und 16. Stufe kann der Ninja diese Fähigkeit jeweils ein weiteres Mal am Tag nutzen, ferner steigt der Bonus jeweils um 1. Die Effekte dieser Fähigkeit währen 24 Stunden, sofern das Ziel nicht vorher getötet wird oder die Jagende Schlange ein neues Ziel markiert. Dies ersetzt Reflexbewegung, Verbesserte Reflexbewegung und die Ninjatricks, welche ein Ninja mit der 12. und 16. Stufe erlangen würde.

Ziel auslöschen (AF): Mit der 10. Stufe fügt die Jagende Schlange den Schaden ihres Hinterhältigen Angriffs der mittels Ziel markierten gewählten Kreatur mit dem jeweils ersten Angriff, den sie in einer Runde gegen sie ausführt, zu, selbst wenn dafür normalerweise nicht die Voraussetzungen erfüllt würden. Andere Effekte, die bei einem Hinterhältigen Angriff ausgelöst werden würden, kommen nicht zur Anwendung. Dies ersetzt den Ninjatrick, den ein Ninja mit der 10. Stufe erhalten würde.

Talente

Das Schlangenkloster lehrt seinen Schülern die folgenden Talente:

Doppelzahnvorstoß [Kampf]

Du schlägst zu wie eine Schlange.

Voraussetzungen: GE 15; Doppelzahnhieb*, Doppelzahnstil*, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft; Akrobatik 8 Fertigkeitsränge; GAB +8 oder Mönchsstufe 8

Vorteil: Während du den Doppelzahnstil nutzt, kannst du einen Volle Aktion aufwenden, um dich mit bis zu doppelter Bewegungsrate fortzubewegen und dann einen Doppelzahnhieb auszuführen, als würdest du eine Angriffsaktion ausführen.

Doppelzahnhieb [Kampf]

Du schlägst mit beiden Waffen zugleich nach deinen Feinden.

Voraussetzungen: GE 15; Doppelzahnstil*, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft; Akrobatik 6 Fertigkeitsränge; GAB +6 oder Mönchsstufe 6

Vorteil: Während du den Doppelzahnstil einsetzt und mit zwei Dolchen oder zwei Kamas eine Angriffsaktion ausführst, kannst du mit den Waffen in Haupt- und Zweithand zuschlagen. In diesem Fall unterliegen beide Angriffe jeweils einem Malus von -4 und es kommen Präzisionsschaden und andere Effekte, die ausgelöst werden, wenn du triffst, nur jeweils einmal zur Anwendung, selbst wenn du mit beiden Angriffen treffen solltest.

Doppelzahnstil [Kampf, Kampfkunst]

Deine beiden Klingen zerreißen Rüstungen.

Voraussetzungen: GE 15; Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft; GAB +1; Akrobatik 1 Fertigkeitsrang

Vorteil: Wenn du einen Vollen Angriff mit zwei Dolchen oder Kamas ausführst und eine Kreatur mit beiden Waffen triffst, so reduzierst du ihren Rüstungsbonus auf die RK um 1 bis zum Beginn deines nächsten Zuges. Diese Reduzierung ist kumulativ, kann den Rüstungsbonus aber nicht unter +0 senken. Solltest du z.B. eine ein Kettenhemd tragende Kreatur mit zwei Angriffen der Haupthand und zwei Angriffen der Sekundärhand treffen, so würdest du ihren Rüstungsbonus von +4 auf +2 reduzieren.

Schlangenklosterleibwächter

Diese Soldaten werden ständig von ihren Vorgesetzten erniedrigt und im Glauben belassen, sie könnten Großes erreichen, wären sie nicht schwächliche Versager.

VOLLSTRECKER DES SCHLANGENKLOSTERS HG 6

EP 2.400
Menschlicher Raufbold[ABR VI] (Tückischer Raufbold) 7
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +1 GE, +5 Rüstung)
TP 71 (7W10+28)
REF +7, **WIL** +3, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +11/+6 (1W8+4) oder Waffenloser Schlaghagel +9/+9/+4 (1W8+4)
Fernkampf Wuschuwurfpfeil +8/+3 (1W6+4) oder Wurfpfeil-Schlaghagel +6/+6/+1 (1W6+4)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +2W6, K.O. 1/Tag (SG 17), Nahbereichswaffenmeisterschaft, Raufboldschlag (Magisch), Raufboldschlaghagel

TAKTIK

Im Kampf Vollstrecker kämpfen in Zweiergruppen und nutzen Ausmanövrieren und Genauer Schlag. Ein einsamer Vollstrecker konzentriert sich darauf, leicht gerüstete Ziele mit Hinterhältigen Angriffen auszuschalten, wobei er wenn nötig auch Finten führt.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 12
GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Ausmanövrieren[EXP], Defensive Kampfweise, Genauer Schlag[EXP], Heftiger Angriff, Mächtige Finte, Verbesserte Finte, Verbesserter Waffenloser Schlag
Fertigkeiten Akrobatik +10, Bluffen +11, Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Kampfausbildung, Schlägerschläue, Tückische Falle
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Katzenstiefel*[ARK], *Kettenhemd +1*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, Wuschuwurfpfeile[ARK] (6), 149 GM

Vollstrecker des Schlangenklosters treten meist paarweise als Leibwächter von Infiltratoren oder anderen wichtigen Beauftragten auf.

WÄCHTER DES SCHLANGENKLOSTERS HG 8

EP 4.800
Menschlicher Kämpfer 9
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18 (+3 GE, +8 Rüstung)
TP 72 (9W10+18)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +7; +2 gegen Furcht

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Dolch +1*, +15/+10 (1W4+7/19–20), *Dolch +1*, +15/+10 (1W4+5/19–20) oder *Dolch +1*, +17/+12 (1W4+7/19–20)
Fernkampf Dolch +16/+11 (1W4+6/19–20)
Besondere Angriffe Waffentraining (Leichte Klingenwaffen +2, Wurfwaffen +1)

TAKTIK

Im Kampf Ein Wächter des Schlangenklosters kämpft mit unnachgiebiger Wildheit bei der Verteidigung des Klosters. Er zieht es vor, in Bewegung zu bleiben und sich schwergerüstete Gegner vorzunehmen, die er erst entwaffnet, um ihnen sodann mit dem Doppelzahnstil die Rüstung zu zerfetzen.
Moral Ein Wächter des Schlangenklosters kämpft bis zum Tod, um den Meistern des Klosters zu gefallen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +9; **KMB** +13 (Entwaffnen +15); **KMV** 26 (28 gegen Entwaffnen)
Talente Defensive Kampfweise, Entwaffnender Schlag[EXP], Doppelzahnvorstoß*, Doppelzahnhieb*, Doppelzahnstil*, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Dolch)
Fertigkeiten Akrobatik +9, Klettern +13, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9
Sprachen Finsterländisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 2
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Bänderpanzer +1*, *Dolche* +1 (2), Dolche (4), *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*

Die Wächter sind die erste Verteidigungslinie des Schlangenklosters. Sie wollen um jeden Preis dienen und beschützen, da sie hoffen, auf diese Weise in den Augen ihrer brutalen, nie verzeihenden Meister Anerkennung zu finden.

Schlangenklosterpirscher

Listige Schüler werden in Heimlichkeit, Verrat und Mord unterwiesen.

Infiltrator des Schlangenklosters **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Mönch 7
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +5 GE, +1 Mönch, +3 WE)
TP 56 (7W8+21)
REF +10, **WIL** +8, **ZÄH** +6; +4 gegen Effekte, die den Zustand Liegend verleihen, +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Waffenloser Schlaghagel +11/+11/+6 (1W8+4) oder Waffenloser Schlag +11 (1W8+4)
Fernkampf *Schuriken +1*-Schlaghagel +11/+11/+6 (1W2+4) oder *Schuriken +1*, +11 (1W2+4)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (7/Tag, SG 16), Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Infiltrator des Schlangenklosters bereitet sich auf den Kampf vor, indem er jeweils einen *Trank: Bärenstärke* und *Katzenhafte Anmut* trinkt und dann als Schnelle Aktion in die Haltung des Schlangenstils geht.
Grundspielwerte Ohne *Katzenhafte Anmut* und *Bärenstärke* verfügt der Infiltrator des Schlangenklosters über folgende Spielwerte: **INI** +3; **RK** 18, Berührung 18; **REF** +8; **Nahkampf** Waffenloser Schlag Schlaghagel +9/+9/+4 (1W8+2) oder Waffenloser Schlag +9 (1W8+2); **Fernkampf** *Schuriken +1*-Schlaghagel +9/+9/+4 (1W2+2) oder *Schuriken +1*, +9 (1W2+2); **ST** 13, **GE** 16; **KMB** +8; **KMV** 24 (28 gegen Zu-Fall-bringen); **Fertigkeiten** Akrobatik +13 (Springen +28, um nicht Liegend zu werden +17), Heimlichkeit +13.

SPIELWERTE

ST 17, **GE** 20, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8
GAB +5; **KMB** +10; **KMV** 28 (32 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Ausweichen, Betäubender Schlag, Geschosse abwehren, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Schlangenstil[ABR II], Schlangenwinden[ABR II], Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +15 (Springen +30, um nicht Liegend zu werden +19), Bluffen +6, Heimlichkeit +15, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +13
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Hochsprung, *Ki*-Vorrat (6 Punkte, Kaltes Eisen, Magisch, Silber), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 9 m, Unversehrtheit des Körpers (7 TP)
Kampfausrüstung *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Katzenhafte Anmut*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, *Schuriken +1* (10)

Assassine des Schlangenklosters **HG 7**

EP 3.200
Halb-Orkischer Ninja[ABR II] (Jagende Schlange*) 8
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)
INI +4; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 16 (+1 Ausweichen, +4 GE, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 63 (8W8+24)
REF +11, **WIL** +5, **ZÄH** +5
Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Wakizashi +1*, +12/+7 (1W6+5/15–20)
Fernkampf Schuriken +10/+5 (1W2+1)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6 plus 4 Blutung, Ziel markieren (+2, 2/Tag)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Assassine des Schlangenklosters trägt ein *Öl: Schärfen* auf seine Waffe auf.
Grundspielwerte Ohne *Schärfen* verfügt der Assassine über folgende Spielwerte: **Nahkampf** *Wakizashi +1*, +12/+7 (1W6+5/18–20).

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +7; **KMV** 22
Talente Ausweichen, Eiserner Wille, Hiebwaffenfinesse[ABR VI], Waffenfinesse, Waffenfokus (Wakizashi)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +6, Diplomatie +10, Einschüchtern +8, Entfesselungskunst +14, Handwerk (Alchemie) +13, Heimlichkeit +14, Motiv erkennen +11, Überlebenskunst +11, Verkleiden +12, Wahrnehmung +11; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2
Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, *Ki*-Vorrat (3 Punkte), Leichte Schritte, Ninjatricks (Blutende Wunde +4, Gestrecktes Waffengift[EXP], Schnelle Heimlichkeit, Schurkenfinesse), Orkblut, Unnachgiebiger Verfolger +2
Kampfausrüstung *Öl: Schärfen*, Schattenessenz, Todesklinge, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Kettenhemd +1*, Kletterausrüstung, *Resistenzumhang +1*, Schuriken (10), *Wakizashi*[ABR II] *+1*

Schlangenklosterbanditen

Das Kloster entsendet seine Krieger oft zu Überfällen, um Relikte des Schlangenvolkes zu erbeuten.

Scharfschütze des Schlangenklosters **HG 9**

EP 6.400
Menschlicher Mönch (Zen-Bogenschütze[EXP]) 10
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ausweichen, +1 GE, +2 Mönch, +2 Rüstung, +4 WE)
TP 78 (10W8+30)
REF +8, **WIL** +11, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +9/+4 (1W10+2)
Fernkampf *Langbogen +2*-Schlaghagel +15/+15/+10/+10 (1W8+4/×3) oder *Langbogen +2*, +14/+9 (1W8+4/×3)
Besondere Angriffe Schlaghagel, Zen-Bogenschießen

SPIELWERTE

ST 15, **GE** 13, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 8
GAB +7; **KMB** +9; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Abschiedsschuss[EXP], Aus vollem Lauf schießen, Ausweichen, Beweglichkeit, Geschosse abwehren, Kernschuss, Kernschussmeister[EXP], Perfekter Schlag[EXP], Präzisionsschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Langbogen), Waffenspezialisierung (Langbogen)
Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +36), Entfesselungskunst +14, Heimlichkeit +9, Klettern +10, Motiv erkennen +17, Wahrnehmung +17
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Hochsprung, *Ki*-Pfeile, *Ki*-Vorrat (9 Punkte, Kaltes Eisen, Magisch, Silber, Rechtschaffen), Reflexschuss, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 15 m, Unversehrtheit des Körpers (10 TP), Zen-Bogenschießen
Kampfausrüstung *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Langbogen +2*, *Rüstungsarmschienen +2*, 75 GM

Schattenkrieger des Schlangenklosters **HG 10**

EP 9.600
Menschlicher Ninja[ABR II] 11
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +4 GE, +1 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 97 (11W8+44)
REF +12, **WIL** +7, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Verbesserter Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Kusarigama +1*, +10/+5 (1W3+4), *Kusarigama +1*, +10/+5 (1W6+4) oder *+1 Kusarigama +1*, +12/+7 (1W3+5)
Fernkampf Schuriken [Meisterarbeit] +13/+8 (1W2+3) oder Nadel +12 (Berührungsangriff; 1 plus 1 Blutung)
Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +6W6

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +8; **KMB** +11; **KMV** 27
Talente Abhärtung, Ausweichen, Doppelschnitt, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Verbesserte Kampf mit zwei Waffen, Waffenfinesse
Fertigkeiten Akrobatik +17, Bluffen +13, Entfesselungskunst +17, Fingerfertigkeit +17, Heimlichkeit +17, Klettern +10, Verkleiden +11, Wahrnehmung +15, Wissen (Lokales) +14
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Gift einsetzen, Keine Spuren +3, *Ki*-Vorrat (4 Punkte), Leichte Schritte, Ninjatricks (Ablenkender Angriff[EXP], Federfall[ABR II], Meisterspringer[EXP], Schurkenfinesse, Wurfsternhagel[ABR II])
Kampfausrüstung *Trank: Unsichtbarkeit*, *Nadelrobe*[ARK]; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1*, *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Kettenhemd +1*, *Kusarigama*[ARK] *+1*, Schuriken [Meisterarbeit] (50), *Schutzring +1*

Schlangenklostermystiker

Sollte ihre Ausbildung sie jemals in den Bereich des Geistes führen, so werden bestimmte Schüler zu Mystikern, sollten sie sich als in der Manipulation übernatürlicher Energien begabt erweisen. Sie verfügen zwar immer noch über viele kämpferische Fähigkeiten wie die anderen Schüler, können aber eine Form der Magie entwickeln, die von der Zauberkunst des Schlangenvolkes inspiriert und mittels der Macht des *Ki* angetrieben wird.

MYSTIKER DES SCHLANGENKLOSTERS **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Mönch (Qinggong-Mönch[ABR]) 9
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +16

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +2 GE, +2 Mönch, +4 Natürlich, +4 WE)
TP 80 (9W8+36)
REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +8; +4 gegen Liegend, +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Verbesserter Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m
Nahkampf Waffenloser Schlaghagel +9/+9/+4/+4 (1W10+2) oder Waffenloser Schlag +8/+3 (1W10+2)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (9/Tag, SG 18), Schlaghagel
Zauberähnliche Qinggong-Mönchsfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +8)
1 *Ki*-Punkt — *Rindenhaut* (nur sich selbst)
2 *Ki*-Punkte — *Sengender Strahl*, *Vergiften* (SG 18)

TAKTIK

Vor dem Kampf Ein Mystiker des Schlangenklosters nutzt die *Ki*-Kraft *Rindenhaut* und nimmt die Haltung des Schlangenstils ein.
Im Kampf Hat der Mystiker des Schlangenklosters es mit einem Gegner zu tun, der leicht seine RK trifft, schluckt er einen *Trank: Verschwimmen*.
Grundspielwerte Ohne *Rindenhaut* verfügt der Mönch über folgende Spielwerte: **RK** 19, Berührung 19, auf dem Falschen Fuß 17.

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 26 (30 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Abhärtung, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Geschosse abwehren, Kampfreflexe, Schlangenstil[ABR II], Schlangenwinden[ABR II], Schlangenzahn[ABR II], Verbesserte Initiative, Verbesserter Waffenloser Schlag, Zertrümmernder Hieb[ABR II]
Fertigkeiten Akrobatik +14 (Springen +26, um nicht Liegend zu werden +18), Motiv erkennen +18, Wahrnehmung +16, Wissen (Arkanes) +9, Wissen (Geschichte) +12
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Ki-Vorrat (8 Punkte, Kaltes Eisen, Magisch, Silber), Manövertraining, Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Verschwimmen*, *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, *Federfallring*, *Schutzring +1*, 50 GM

Manche Schüler des Schlangenklosters widmen sich mit Leib und Seele dem Ziel, das Schlangenvolk und sein Imperium wiedererstehen zu lassen. Sie glauben, die Seelen der Angehörigen des Schlangenvolkes würden sich auf der Ätherebene an das Kloster klammern. Diese Asketen richten ihr Training nach innen und eröffnen sich selbst übernatürliche Kräfte, welche ihrer Ansicht nach ihre Geister stärken und die Bande lockern, welche das Schlangenvolk an die Geisterwelt fesseln. Diese Mystiker hoffen, selbst mit ihrem Tod noch dabei zu helfen, die Schranken zwischen dieser Welt und dem Jenseits zu durchbrechen und den Seelen der längst toten Angehörigen des Schlangenvolkes zu ermöglichen, wieder auf der Welt zu wandeln und das Kloster anzuleiten. Mystiker des Schlangenklosters sind zuweilen als Beauftragte der hochrangigen Ordensmitglieder tätig.

Schlangenklosterzauberer

Das Schlangenkloster richtet seine Lehren zwar auf Kampf und Disziplin aus, zieht aber dennoch auch Schüler der magischen Künste des Schlangenvolkes an.

Zauberer des Schlangenklosters **HG 10**

EP 9.600
Menschlicher Hexenmeister 11
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +9

Verteidigung

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 Ablenkung, +2 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 100 (11W6+59)
REF +6, **WIL** +13, **ZÄH** +8; +2 gegen Gift
Resistenzen Schlangenhaut

Angriff

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Speer [Meisterarbeit] +5 (1W8–1/×3)
Besondere Angriffe Schlangenzahn
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15)
Beliebig oft — Schlangenfreunde
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 11; Konzentration +15)
5. (4/Tag) — *Feuerschlange*[EXP] (SG 19), *Monster festhalten* (SG 19), *Todeswolke* (SG 19)
4. (7/Tag) — *Dimensionstür*, *Entkräftung*, *Furcht* (SG 18), *Vergiften* (SG 18)
3. (7/Tag) — *Feuerball* (SG 17), *Fliegen*, *Monster herbeizaubern III* (nur Reptilien), *Monstergestalt I*[ABR], *Verlangsamen* (SG 17)
2. (7/Tag) — *Besessene Haut*[ABR], *Falsches Leben*, *Gedanken wahrnehmen* (SG 16), *Gift beschleunigen*[EXP] (SG 16), *Gift verzögern*, *Spinnenklettern*
1. (7/Tag) — *Hypnose* (SG 15), *Magierrüstung*, *Person vergrößern* (SG 15), *Schild*, *Sprachen verstehen*, *Zersetzender Hauch*[ABR]
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 14), *Botschaft*, *Erschöpfende Berührung* (SG 14), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 14), *Gift entdecken*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*
Blutlinie Schlangenblutlinie[EXP]

Taktik

Vor dem Kampf Der Zauberer wirkt *Falsches Leben*, *Magierrüstung* und *Schild*.
Im Kampf Der Zauberer stößt zu Verbündeten, die in der Nähe in den Nahkampf verwickelt sind, sofern er durch *Magierrüstung* und *Schild* geschützt ist. Er verbessert seine Verbündeten gern mittels *Person vergrößern* und schwächt Gegner mit *Verlangsamen*. Gegen schwer gerüstete Gegner nutzt er *Entkräftung*, sollte er unter Druck geraten, setzt er sich mittels *Dimensionstür* ab.
Grundspielwerte Ohne *Falsches Leben*, *Magierrüstung* und *Schild* verfügt der Zauberer des Schlangenklosters über folgende Spielwerte: **RK** 15, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 13; **TP** 85.

Spielwerte

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 18
GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 17
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Gestenlos zaubern, Große Zähigkeit, Lautlos zaubern, Materialkomponentenlos zaubern, Verbesserte Initiative, Zauber ausdehnen, Zauber verstärken
Fertigkeiten Bluffen +12, Entfesselungskunst +4, Wahrnehmung +9, Wissen (Arkanes) +14, Wissen (Geschichte) +11
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung *Schriftrolle: Mächtige Unsichtbarkeit, Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Natürlichen Rüstung +1, Resistenzumhang +1, Schutzring +1*, Speer [Meisterarbeit], *Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (WE, CH), 48 GM

Zauberkundige, die von sich behaupten, vom uralten Schlangenvolk abzustammen, suchen das Schlangenkloster freiwillig auf. Diese Zauberer bilden die untere Schicht der Führungsspitze des Klosters. Während sie sich mit dem asketischen Mystizismus befassen, den der Abt und die Meister verbreiten, wachsen ihre Kräfte.

Schlangenklosterlehrmeister

Die Meister verfügen über große Erfahrungen in den Kampfkünsten und lehren den Angehörigen des Schlangenklosters ihre tödlichen Methoden.

Lehrmeister des Schlangenklosters **HG 10**

EP 9.600

Menschlicher Mönch (Sensei[ABR II]) 11

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +19

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, +2 Mönch, +4 Rüstung, +5 WE)

TP 75 (11W8+22)

REF +10, **WIL** +12, **ZÄH** +8; +2 gegen Verzauberung

Immunitäten Gift, Krankheit

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Kama des* Ki-*Fokus +1*, +13/+8 (1W6+2), Kama [Meisterarbeit] +13/+8 (1W6) oder *Kama des* Ki-*Fokus +1*, +15/+10 (1W6+2) oder Waffenloser Schlag +13/+8 (1W10+1)

Besondere Angriffe Betäubender Schlag (11/Tag, SG 20)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Lehrmeister des Schlangenklosters trinkt seinen *Trank: Magierrüstung*.

Grundspielwerte Ohne *Magierrüstung* verfügt Lehrmeister des Schlangenklosters über folgende Spielwerte: **RK** 20, Berührung 20, auf dem Falschen Fuß 17

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 17, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 20, **CH** 8

GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 29

Talente Betäubender Schlag, Doppelzahnvorstoß*, Doppelzahnhieb*, Doppelzahnstil*, Geschosse abwehren, Kampf mit zwei Waffen, Schnelle Waffenbereitschaft, Verbesserter Kampf mit zwei Waffen, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Kama)

Fertigkeiten Akrobatik +17 (Springen +28), Einschüchtern +13, Motiv erkennen +19, Wahrnehmung +19, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Geschichte) +9

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Erkenntnisreicher Schlag, Hochsprung, *Ki*-Vorrat (10 Punkte, Kaltes Eisen, Magisch, Rechtsschaffen, Silber), Manövertraining, Mystische Weisheit, Ratschlag 16 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Lied der Größe Lied des Erfolges +4, Lied des Mutes +3,), Sturz abbremsen 15 m, Unversehrtheit des Körpers (11 TP)

Kampfausrüstung *Trank: Magierrüstung*; **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, *Kama des* Ki-*Fokus +1*, Kama [Meisterarbeit], *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*

Die ältesten Mönche des Schlangenklosters sind verehrte und gefürchtete Meister, welche neuen Schülern die Wege des Schlangenvolkes lehren und jene grausam strafen, bei denen die Ausbildung nicht greift – diese konditionieren sie zu Wächtern mittels taktischer psychologischer und emotionaler Misshandlung. Wenn Schüler ihre Ausbildung beenden, besitzen sie ihre früheren Identitäten nicht länger und haben geschworen, voll und ganz den Launen ihrer Lehrermeister zu gehorchen.

Die Meister des Schlangenklosters nutzen ihr beachtliches Wissen, um potentielle Grabungsstätten aufzuspüren, sowie andere Orte, an denen Artefakte des Schlangenvolkes geplündert werden können. Diese verschlagenen und kundigen Mönche planen das Vorgehen ganzer Gruppen von Vollstreckern und Infiltratoren und setzen Zauberer als Befehlshaber im Feld ein, die ihnen sodann Erfolge und Fehlschläge berichten. Die Meister sind derart wichtig für die Unternehmungen des Klosters, dass sie über eine persönliche Leibwache verfügen, welche sie sich in der Regel aus den Rängen der Assassinen, Vollstrecker und Wächter selbst zusammenstellen. Entsprechend gilt es als große Ehre, direkt unter einem Meister des Schlangenklosters dienen zu dürfen – auch wenn es zugleich große Gefahr mit sich bringt, sollte einer dieser Leibwächter bei seinem Meister in Ungnade fallen.

Die Lehrmeister ihrerseits beraten den Abt des Schlangenklosters. Da dieser sich lieber auf das Auffinden vergessener Schätze und Lehren des Schlangenvolkes konzentriert, regeln und kontrollieren die Meister im Grunde den Alltag des Klosters. Sie entscheiden bei Streitigkeiten, stimmen hinsichtlich potentieller neuer Rekruten ab, erstellen Trainings- und Arbeitspläne für die anderen Bewohner des Klosters und planen Expeditionen an für den Orden interessante Stätten.

Die Lehrmeister des Schlangenklosters misstrauen den Zauberern, deren Zauberkunst außerhalb ihrer Expertise und damit auch ihrer vollständigen Kontrolle liegt. Viele Zauberer haben schon geplant, die Machtfülle eines Meisters zu erlangen und so in die höhere Führungsebene aufzusteigen, allerdings sind auch schon viele übermäßig ambitionierte Zauberer aus mysteriösen Gründen im Dunkeln der Nacht gestürzt und dabei zu Tode gekommen. Andere wurden verbannt, weil sie gegen eine Regel des Klosters verstoßen hatten, von der bis dahin niemand gewusst hatte, die aber angeblich den uralten Gebräuchen des Schlangenvolkes entspräche…

Der Abt des Schlangenklosters

Der Abt glaubt, er sei erwählt worden, das Vermächtnis des Schlangenvolkes wiederzubeleben. Er hat das Schlangenkloster gegründet und steht ihm immer noch vor.

DER ABT DES SCHLANGENKLOSTERS **HG 11**

EP 12.800
Menschlicher Mystiker[EXP] 12
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 11 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +3 GE)
TP 81 (12W8+24)
REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Waffenloser Schlag +12/+7 (2W6+3)
Bekannte Mystikerzauber (ZS 12; Konzentration +16)
6. (3/Tag) — *Heilung*, *Massen-Durchschnittliche Wunden verursachen* (SG 21), *Sagenkunde*
5. (5/Tag) — *Gerechte Macht*, *Kontakt zu anderen Ebenen*, *Massen-Leichte Wunden verursachen* (SG 20), *Schneller Tod* (SG 20)
4. (7/Tag) — *Ätherische Fäuste*[ABR VII], *Erkenntnismagie*, *Göttliche Macht*, *Kritische Wunden verursachen* (SG 19), *Verständigung*
3. (7/Tag) — *Blind- oder Taubheit verursachen* (SG 18), *Energiefaust*[ABR] (SG 17), *Fluch* (SG 18), *Fluch brechen*, *Schutz vor Energien*, *Schwere Wunden verursachen* (SG 18)
2. (7/Tag) — *Anmut*[EXP], *Bürde des Mystikers*[EXP] (SG 17), *Mittelschwere Wunden verursachen* (SG 17), *Entstellende Berührung*[ABR] (SG 16), *Gift verzögern*, *Gleiten*[EXP], *Stille* (SG 16)
1. (7/Tag) — *Befehl* (SG 15), *Chaotisches entdecken*, *Furcht bannen*, *Göttlicher Gefallen*, *Leichte Wunden verursachen* (SG 16), *Rechtschaffenes entdecken*, *Steinfaust*[EXP]
0. (beliebig oft) — *Ausbessern*, *Ausbluten* (SG 15), *Funken*[EXP] (SG 14), *Gift entdecken*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Nahrung und Wasser reinigen* (SG 14), *Wasser erschaffen*
Mysterium Askese*

TAKTIK

Im Kampf Zu Beginn eines Kampfes wirkt der Abt des Schlangenklosters *Gerechte Macht* und – sofern er die Zeit dazu hat – *Göttliche Macht*. Ist er seinen Gegnern überlegen, quält er sie mit *Entstellende Berührung* und *Fluch*, wobei er gern schlangenartige Missbildungen verursacht. Er nutzt seine Entdeckung Mystischer Zauberschlag, um Zauber mittels Waffenloser Schläge zu übermitteln.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 16, **KO** 10, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 18
GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 26
Talente Abhärtung, Ausweichen, Beweglichkeit, Große Zähigkeit, Kampfreflexe, Tänzelnder Angriff, Verbesserter Waffenloser Schlag, Zauberfokus (Nekromantie)
Fertigkeiten Akrobatik +18, Entfesselungskunst +13, Motiv erkennen +10, Sprachenkunde +2, Wahrnehmung +12, Wissen (Arkanes) +10, Wissen (Geschichte) +15
Sprachen Aklo, Finsterländisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Mystikerfluch (Toxisches Blut*), Offenbarungen (Asketische Rüstung, Mystiker Zauberschlag, Waffenloser Krieger, Zauber zurückschlagen)
Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen* (2x), *Schriftrolle: Rückruf*; **Sonstige Ausrüstung** *Amulett der Mächtigen Fäuste +1*, Elfenbeinstücke (4; Wert je 50 GM), *Gürtel der Riesenstärke +2*, *Resistenzumhang +2*, *Schutzring +1*, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, Weihrauch (Wert 250 GM)

Die anfänglichen Lehren des Abtes des Schlangenklosters waren harmlose Ideale, welche halfen, die Bande innerhalb seines Heimatdorfes zu stärken. Indem er aber Schriften und Gravuren des Schlangenvolkes studierte, erlernte er dessen Sprache und übernahm seine imperialistischen Ideale und ihren Glauben an die Herrschaft durch Gewalt. Also wandelte er sein Kloster zu einem Orden der Meuchelmörder und Diebe um und arbeitet nun in seinen fehlgeleiteten Bemühungen daran, die Geschichte des Schlangenvolkes aufzudecken, um dessen Rückkehr zu ermöglichen…

Begegnungen

Man kann Beauftragte des Schlangenklosters an allen möglichen finsteren Ecken der Welt antreffen.

Spähtrupp (HG 10)

Ein Spähtrupp des Schlangenklosters wird normalerweise ausgeschickt, um sich Stätten anzusehen, welche Ruinen des Schlangenvolkes enthalten könnten.

Beharrlicher Schläger HG 6
EP 2.400
TP 45 (*NKO,* S. 135)

Serus (3) HG 3
EP je 800
TP je 22 (*MKO,* S. 208)

Vollstrecker des Schlangenklosters (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 71 (siehe Seite 202)

Angriffstrupp (HG 12)

Ein Angriffstrupp attackiert jeden, welcher Artefakte mit sich führt, nach denen das Kloster sucht.

Assassinen des Schlangenklosters (2) HG 7
EP je 3.200
TP je 63 (siehe Seite 203)

Infiltratoren des Schlangenklosters (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 56 (siehe Seite 203)

Scharfschütze des Schlangenklosters HG 9
EP 6.400
TP 78 (siehe Seite 204)

Lehrer und Schüler (HG 14)

Gruppen von Schülern studieren und trainieren jahrelang zusammen, sofern sie es schaffen, ihre gnadenlosen Lehrstunden zu überleben.

Grausamer Lehrmeister HG 8
EP 4.800
TP 44 (*NKO,* S. 32)

Lehrmeister des Schlangenklosters (2) HG 10
EP je 9.600
TP je 75 (siehe Seite 207)

Vollstrecker des Schlangenklosters (6) HG 6
EP je 2.400
TP je 71 (siehe Seite 202)

Grossmeister und Gefolge (HG 15)

Der Abt des Schlangenklosters verlässt dieses nur selten ohne sein Gefolge.

Der Abt des Schlangenklosters HG 11
EP 12.800
TP 81 (siehe Seite 208)

Mystiker des Schlangenklosters (2) HG 8
EP je 4.800
TP je 80 (siehe Seite 205)

Schattenkrieger des Schlangenklosters (2) HG 10
EP je 9.600
TP je 97 (siehe Seite 204)

Schlangenvolk-Illusionisten (2) HG 8
EP je 4.800
TP je 99 (*MKO,* S. 204)

Teuflische Kirche

„Ich verstehe nun, wie eine Gemeinde beeinflusst werden kann. Es fängt recht langsam an. Die Kirche beginnt damit, indem sie - und ich zögere, dies zu sagen - gute Arbeit für die Gemeinde tut. Sie bietet Bildung und Schutz, errichtet öffentliche Gebäude, unterstützt lokale Unternehmungen und vieles andere mehr. Selbst diejenigen, die wissen, was vor sich geht, nehmen diese Hilfen gerne an. Denn es ist schwer Nein zu sagen, wenn es um eure Freunde und Familien schlecht steht, sie hungern oder arm sind. Und bevor man sich versieht, bietet die Kirche die meisten Dinge an, auf die man sich verlässt, und all eure Freunde nehmen an ihren Ritualen teil. Manche von ihnen gehen sogar weiter, öffnen sich den größeren Mysterien des Glaubens, gewinnen an Macht und beginnen damit, diejenigen zu verfolgen, die ihnen in der Vergangenheit Unrecht angetan haben. Man könnte nun versuchen, sich an die örtlichen Autoritäten zu wenden, aber die Kirche schuf die heutigen Gesetze in einer Zeit, als weniger stark geprüft wurde. Dann merkst du, dass du selbst der Außenseiter geworden bist und die Kirche nun die Autorität ist. Und deren Stiefel der Tyrannei spürst du nun selbst im Nacken.“

- Velscharel Mouraelian, Kleriker der Desna

Für diejenigen, die ihr Leben von massiven Mauern und gerechten Herrschern verteidigt sehen, scheint es seltsam, dass eine Gemeinde den Schutz der Hölle suchen könnte. Viele nehmen an, dass nur böse Leute der asmodeischen Kirche ihre Gemeinden öffnen würden und dass solche Menschen die daraus resultierende Tyrannei verdient hätten, welche aus diesem Glauben schließlich hervorgeht. Denn wer außer den Bösen würde sich bereitwillig den Übeln des Fürsten der Lügen unterwerfen und ihren Seelen eine Ewigkeit des Leidens zuteilwerden lassen? Doch während es leicht ist anzunehmen, das Böse komme zu denen, die es verdienen, ist die Wahrheit ist oft weitaus detailreicher, komplizierter und komplexer.

Die Kirchen des Fürsten der Dunkelheit jagt und sucht sich ihre Beute sorgsam aus. Seien es Gemeinden inmitten von Aufständen und leidvollen Tragödien, oder etwa solche, die von der Kirche selbst in derlei Abgründe gestoßen wurden. Aber anstatt solche Siedlungen niederbrennen zu sehen, treten die Anhänger von Asmodeus als potentielle Verbündete auf, die ihre Hilfe anbieten.

Asmodeus ist sowohl ein Gott des Gesetzes wie auch eine böse Gottheit. Seine Diener benutzen oft die rechtschaffene Seite seines Wesens, um mit denjenigen, die sie sonst sofort ablehnen würden, Gemeinsamkeiten zu finden. Sie stellen ihren Glauben oft als missverstanden dar oder aber als eine Notwendigkeit in der göttlichen Struktur des Multiversums. So treten sie dann auch auf, bringen die Ordnung in Länder des Chaos, stärken wichtige Institutionen, bauen zerfallene Bürokratien wieder auf und bestrafen die - wahren oder angenommenen - Verantwortlichen am Niedergang der Gemeinde. Und die ganze Zeit stärkt die Kirche dabei ihre Bemühung, eine logischere Ordnung zu schaffen, wo die Starken - also die Auserwählten von Asmodeus und diejenigen, die für seine Kirche günstig sind - die Schwachen beherrschen. Es ist alsbald schwierig für die Bevölkerung, sich ein Leben ohne ihre strengen Herren vorzustellen. Die Asmodeus-Anhänger erinnern sie zudem gerne daran, dass diese Dynamik nicht nur natürlich ist, sondern auch gerecht. Die Starken verdienen es, das zu nehmen, was ihnen gehört, und diejenigen zu regieren, die weniger qualifiziert dafür sind. Es sei zudem besser, diese Wahrheit zu akzeptieren, als für nette Illusionen zu kämpfen, die einen letztlich nur enttäuschen. Die Anhänger von Asmodeus verspotten die Schwachen in der Gemeinde und behaupten, dass sie diese Ungerechtigkeit nur aus Eifersucht beschwören. Gleichzeitig verkündigen sie die Hoffnung unter diejenigen, die unter ihrer Macht stehen, indem sie behaupten, dass jeder, der die Lehren des Glaubens an Asmodeus verfolgt, vom Unterdrückten zum Unterdrücker aufsteigen kann, indem er seinen rechtmäßigen Platz über jenen einnimmt, denen diese innere Kraft fehlt.

Langsam, subtil und rücksichtslos beginnen die lokalen Institutionen damit, die Hierarchie der Hölle widerzuspiegeln. Ein paar Auserwählte führen das Leben der namenlosen Massen, während sich die gemeinen Bürger durch ein Labyrinth von oligarchischen Dekreten und widersprüchlichen Gesetzen kämpfen, die alle als Mittel zum Schutz und der Bewahrung des Wohlstands verkleidet sind.

Wegen der heimtückischen Natur, mit der eine Teuflische Kirche die Kontrolle übernimmt, können Begegnungen mit dieser Organisation viele Formen annehmen. Auf den ersten Blick kann eine solche Kirche nützlich erscheinen, indem sie einer Gemeinde und ihren Helden verschiedene Dienste zur Verfügung stellt. Kirchenmitglieder könnten als Verbündete, Unterstützer oder sogar vertrauenswürdige Freunde für diejenigen auftreten, die Hilfe in einer Siedlung suchen. Meistens haben aber Gefallen, die scheinbar frei gegeben haben, eine versteckte Verpflichtung, die dann in der Zukunft eingefordert werden kann. Und nicht selten hat dies schwerwiegende Konsequenzen, die zunächst nicht offensichtlich sind. Obgleich sie stets aus Eigeninteresse handeln und nach Wegen für die vollständige Kontrolle suchen, sind die Mitglieder der Kirche von Asmodeus sehr darauf bedacht, ihre wahre Natur nicht zu früh zu offenbaren. Sie wissen, dass sie ein komplexes Spiel spielen, der Preis aber nicht mehr oder weniger als die totale Herrschaft über diese Welt und die nächste ist.

Sobald die Kirche die Kontrolle erlangt hat und die Gesetze und Institutionen in geeigneter Weise infernal genug sind, verschwindet alles Vortäuschen von Mitgefühl und die rohe Gewalt der Gesetze von Asmodeus regiert ohne Entschuldigung oder Reue. Während solche Siedlungen auf den ersten Blick ruhig und zufrieden erscheinen können, findet eine nähere Untersuchung alsbald unschuldige Menschen, die versuchen, unauffällig zu leben, um nicht die Aufmerksamkeit ihrer „Beschützer“ zu erregen. In Wahrheit hat die Teuflische Kirche eine Gemeinde unter völliger Kontrolle entweder drakonischer Gesetze oder brutaler Gewalt. Sie beherrscht die Menschen und widmet sich jedem Anschein einer Rebellion schnell und ohne Mitleid. Unter Asmodeus‘ Knute sehen daher auch gute Leute weg, wenn sie mit Grausamkeit und Ungerechtigkeit konfrontiert werden, nur um dadurch einen weiteren Tag in ihrer unterdrückten Existenz erleben zu können.

Abenteueraufhänger

Die Rolle der Teuflischen Kirche in der Kampagne hängt davon ab, ob sie sich noch in der Region etablieren will oder dies schon geschehen ist, sie sich mit gegensätzlichen Interessen auseinandersetzen muss oder schon als vorherrschender Glaube die Region dominiert.

Konflikt der Glaubensbekenntnisse: Als ein lokaler Tempel der Religion eines der SC die Rechte an seinem Land, Eigentum oder der öffentlichen Zurschaustellung seiner wichtigsten Grundsätze verliert, wird er alsbald von den Anhängern der Teuflischen Kirche belagert, die verlangen, dass die Mitglieder des Tempels die Region verlassen. Nachdem die SC dazu aufgefordert wurden, den Tempel zu verteidigen, müssen sie versuchen, Zugang zu dem blockierten Ort zu bekommen, die Forderungen der Asmodeaner widerlegen und dafür sorgen, dass die Priester und Anhänger des Tempels geschützt werden.

Teuflische Inquisition: Die schwarzgekleideten, mit Eisenmasken versehenen Inquisitoren des Asmodeus verbreiten Angst in der Gemeinde, doch unter dem gemeinen Volk wird geflüstert, dass gesetzestreue und gläubige Anhänger nichts zu befürchten hätten. Als ein Freund öffentlich von den Inquisitoren verhaftet und in Ketten in die feuchtenkalten Verliese verschleppt wird, ist es an den SC, die Anschuldigungen der Kirche zu untersuchen, bevor es zu spät ist, um den Freund zu retten. Werden sie die Unschuld des Opfers ergründen oder die Wahrheit hinter der kirchlichen Anklage entdecken können? Werden sie den Gesetzen der Kirche folgen, auch wenn ihre Strafe völlig unverhältnismäßig ist, so die Anschuldigungen wahr sind?

Überzeugender Prediger: Ein berühmter Hetzredner liefert an öffentlichen Orten inspirierende Predigten über den Fürsten der Finsternis. Seine Reden führen dazu, dass das gemeine Volk Gesetzesänderungen fordert, Beamte aus ihren öffentlichen Positionen vertreiben und zum Glauben an Asmodeus übertreten will, sowie Mitglieder der Teuflischen Kirche in die Ämter berufen möchte. Als einige dieser Zusammenkünfte an der Schwelle des Aufruhrs enden und verschiedene Stadtbeamte verschwinden, werden die SC angeheuert, um zu untersuchen, wer hinter den Vorfällen steckt und um Verhandlungen mit der neuen religiösen Macht zu vermitteln.

Neue Regeln

Die Teuflische Kirche trainiert ihre Anhänger in verschiedenen, befremdlich erscheinenden Mönchsriten der Unterwerfung. Zudem stellen ihre Mitglieder finstere Gegenstände her, die ihr dabei helfen sollen, die Tyrannei des Asmodeus weiter voranzutreiben.

Archetyp

Die sogenannten Höllenkatzen sind in der Teuflischen Kirche wohl am verbreitetsten, man kann sie aber auch überall dort finden, wo der Glaube an Asmodeus oder seine Erzteufel präsent ist.

Höllenkatze (Mönch)

Die Mönche der Sekte der Höllenkatzen folgen den Lehren von Asmodeus oder einer anderen infernalen Macht. Ihr brutales Training befreit sie von körperlichen Schwächen und ihr Kampfstil wird von den räuberischen Techniken der Höllenkatzen inspiriert.

Gesinnung: Eine Höllenkatze muss von Rechtschaffen Böser oder Rechtschaffen Neutraler Gesinnung sein. Wird sie Rechtschaffen Gut und nimmt eine nicht-rechtschaffene Gesinnung an, kann sie keine weiteren Stufen als Mönch aufsteigen, behält aber alle erlangten Mönchsfähigkeiten.

Dieses Klassenmerkmal verändert die Gesinnungsvoraussetzungen des Mönchs.

Klassenfertigkeiten: Eine Höllenkatze fügt Überlebenskunst und Wissen (Die Ebenen) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu, streicht dafür aber Auftreten, Beruf, Handwerk und Wissen (Geschichte). Dies modifiziert die Klassenfertigkeiten des Mönchs.

Umgang mit Waffen: Eine Höllenkatze ist im Umgang mit den folgenden Waffen geübt: Armbrust (Leichte und Schwere), Dolch, Kama, Kampfstab, Knüppel, Leichter Streitkolben, Nunchaku, Repetierarmbrust (Leichte und Schwere), Sai, Schuriken und Siangham. Zusätzlich zu den Mönchswaffen und Waffenlosen Schlägen, kann eine Höllenkatze auch mit einem Leichten Streitkolben einen Schlaghagel durchführen.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt den normalen Umgang mit Waffen des Mönchs.

Bonustalente: Eine Höllenkatze wählt ihre Bonustalente aus der folgenden Liste aus: Aspekt der Bestie[EXP], Ausweichen, Blind kämpfen, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Unverwüstlich und Verbesserter Ringkampf. Beginnend mit der 6. Stufe, hat die Höllenkatze Zugang zu folgenden Talenten: Beharrlichkeit[ABR II], Beweglichkeit, Kritischer-Treffer-Fokus, Mächtiger Ringkampf und Verbessertes Blind kämpfen[EXP]. Ab der 10. Stufe wird diese Liste durch die folgenden Talente ergänzt: Kritischer Treffer (Blutend), Mächtiges Blind kämpfen[EXP], Tänzelnder Angriff, Verbesserte Beharrlichkeit[ABR II], Verbesserter Kritischer Treffer

Dies modifiziert das Klassenmerkmal Bonustalente des Mönchs.

Höllenkatzenwut (AF): Mit der 1. Stufe kann eine Höllenkatze mit ihren Waffenlosen Schlägen Hiebschaden verursachen. Mit der 4. Stufe verursachen Kritische Treffer mit diesem waffenlosen Hiebschaden zusätzliche 1W4 Punkte Blutungsschaden. Mit der 8. Stufe steigt dieser Blutungsschaden auf 1W6 Punkte, mit der 12. Stufe auf 1W8 Punkte, der 16. Stufe auf 1W10 und schließlich mit der 20. Stufe auf 1W12 Punkte Blutungsschaden.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Betäubender Schlag und Schnelle Bewegung.

Peingefeit (AF): Mit der 2. Stufe ist eine Höllenkatze in der Lage dazu, einen misslungenen Rettungswurf gegen Effekte, welche die Zustände Erschöpft, Kränkelnd oder Wankend hervorrufen, am Ende ihres nächsten Zuges zu wiederholen. Es ist nur jeweils ein weiterer Rettungswurf gestattet. Mit der 5. Stufe steht ihr zudem ein solch zweiter Rettungswurf gegen die Zustände Erschüttert und Verängstigt zu, mit der 9. Stufe zudem gegen die Zustände Benommen, Entkräftet und Übelkeit.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Entrinnen, Reinheit des Körpers und Verbessertes Entrinnen.

Schlagfest (AF): Mit der 3. Stufe erhält die Höllenkatze SR/- in Höhe ihrer 1/2 Mönchsstufe gegen nicht-tödlichen Schaden. Zudem ist die Höllenkatze gegen heißes Klima so abgehärtet, als stünde sie unter dem Einfluss des Zauber *Elementen trotzen*.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Ruhiger Geist und Sturz abbremsen.

Höllenkatzen-*Ki*: Mit der 4. Stufe erlangt eine Höllenkatze einen *Ki*-Vorrat entsprechend dem Klassenmerkmal des Mönchs, allerdings mit den folgenden Änderungen. Zusätzlich zu der Fähigkeit, durch Verwendung eines *Ki*-Punktes einen weiteren Angriff durchzuführen, die Bewegungsrate oder die RK zu verbessern, kann eine Höllenkatze einen *Ki*-Punkt als Schnelle Aktion einsetzen, um für 1 Minute entweder ihre Sicht zu Dunkelsicht 18 m oder ihren Geruchssinn zu verbessern (wie die Fähigkeit Geruchssinn).

Mit der 7. Stufe kann eine Höllenkatze durch Verwendung eines *Ki*-Punktes als Schnelle Aktion für 1 Runde pro Stufe Feuerresistenz 5 erlangen. Mit der 10. Stufe steigt diese Resistenz auf 10, mit der 14. Stufe auf 15 an.

Mit der 11. Stufe kann sich die Höllenkatze durch Verwendung eines *Ki*-Punktes als Schnelle Aktion in eine Silhouette aus geisterhaften Flammen hüllen. Dies erschwert es, sie bei Licht zu entdecken, erleichtert es aber, sie in Dunkelheit zu erspähen. In Hellem Licht wird sie unsichtbar, in Normalem Licht erhält sie Tarnung (Fehlschlagchance 20%), in Dämmerlicht genießt sie keine Vorteile und in Dunkelheit leuchtet sie selbst wie eine Kerze. Dies erlaubt es auch Kreaturen ohne Dunkelsicht, die Höllenkatze zu erspähen. Sollte die Höllenkatze in Hellem Licht etwas unternehmen, was auch *Unsichtbarkeit* unterbricht, mindert sich die Unsichtbarkeit und sie genießt bis zu ihrem nächsten Zug nur noch Tarnung.

Dieses Klassenmerkmal modifiziert *Ki*-Vorrat und ersetzt Diamantkörper und Unversehrtheit des Körpers.

Magische Gegenstände

Anhänger von Asmodeus oder einem der anderen Erzteufel bevorzugen die folgenden magischen Gegenstände:

Augen der Verdammnis		**Preis** 15.000 GM
Ausrüstungsplatz none	**ZS** 5	**Gewicht** —
Aura Schwache Illusionsmagie		

Diese beiden durchsichtigen Kristalllinsen passen perfekt über die Augen ihres Trägers. Mit einer Standard-Aktion kann dieser ein Gebet an Asmodeus richten, woraufhin sich seine Augen zu Kugeln undurchdringlicher Dunkelheit verwandeln. Bis zum Beginn seines nächsten Zuges erhält der Träger einen Blickangriff. Dazu wählt er bei der Aktivierung der Linsen eine Kreatur innerhalb von 9 m aus, welche daraufhin einen Willenswurf gegen SG 14 ablegen muss. Misslingt dieser, ist die Kreatur für 5 Minuten wie vom Zauber *Höllische Vision*[ABR] betroffen, allerdings ist der Effekt der Unterschule der Phantome und nicht des Fehlgefühls zugeordnet. Zudem betrifft der Effekt kein Gebiet, sondern folgt der Kreatur. Daher sieht die betroffene Kreatur die furchteinflößende Höllenlandschaft für die genannte Dauer, ungeachtet wo sie selbst hingeht.

Teufel und rechtschaffen böse Kreaturen sind wie bei *Höllische Vision*[ABR] immun gegen die Effekte dieses Gegenstandes. Er kann drei Mal am Tag aktiviert werden. Der Benutzer muss beide Linsen tragen, damit er funktioniert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 7.500 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Höllische Vision*[ABR]

GLUTAUGEN

PREIS 16.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Augen	**ZS** 9	**GEWICHT** —
AURA Durchschnittliche Erkenntnismagie		

Diese beiden durchsichtigen, roten Kristalllinsen passen perfekt über die Augen ihres Trägers. Als Standard-Aktion kann dieser ein Gebet an Asmodeus richten und erlangt so Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Innerhalb dieser Distanz kann der Träger in jeder Art von Dunkelheit sehen, selbst der von *Tiefere Dunkelheit*. Solange die Linsen aktiviert sind, nehmen sie das Aussehen von rotglühenden Kohlen an. Dies macht sie extrem auffällig und verhindern Fertigkeitswürfe für Verkleiden, es sei denn, der Träger ist ohnehin als jemand oder etwas mit leuchtend roten Augen verkleidet.

Die *Glutaugen* funktionieren für insgesamt 9 Minuten pro Tag. Diese Minuten müssen nicht zusammenhängend abgegolten werden, doch jede Verwendung verbraucht mindestens eine Minute. Damit die Wirkung der *Glutaugen* ihren Effekt entfalten, muss der Träger beide Linsen verwenden.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Wahrer Blick*

HÖLLENGLOCKE

PREIS 16.000 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 7	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Bannmagie		

Diese schwarze Eisenglocke ist mit infernalischen Symbolen versehen. Der kugelförmige Klöppel ist an einer Kette befestigt, welche der Kugel- und Kettenfessel eines Tyrannischen Streiters ähnelt. *Höllenglocken* können durchaus verschiedenen Mächten der Hölle gewidmet sein, wie z.B. einem Erzteufel. Sie fungieren als Göttlicher Fokus für Zaubersprüche, die von zugehörigen Schutzherren gewährt werden.

Ein Mal am Tag kann der Träger als Standard-Aktion das Befehlswort beim Klingeln der Glocke aussprechen; alle asmodeusgläubigen rechtschaffen neutralen oder rechtschaffen bösen Kreaturen innerhalb eines Radius von 6 m, welche den Klang der Glocke vernehmen, können dann ein Gebet an Asmodeus sprechen, um vom Effekt des Zaubers *Schutz der Gläubigen*[EXP] betroffen zu werden. Dieses Gebet muss vor dem Beginn des nächsten Zuges des Trägers und innerhalb von 6 m Entfernung von der Glocke gesprochen werden.

Chaotischen oder guten Kreaturen innerhalb eines Radius von 6 m, welche das Klingeln hören, müssen stattdessen einen Willenswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, werden sie von *Unheil* betroffen. Chaotisch gute Kreaturen erleiden dagegen 1W8 Punkte Schallschaden und müssen zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so erhalten sie den Zustand Betäubt.

Letztendlich müssen alle Lebewesen innerhalb eines Radius von 6 m, die unter 0 TP reduziert sind, einen Zähigkeitswurf gegen SG 13 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, so werden sie wie durch den Zauber *Totenglocke* getötet. Verstirbt eine Kreatur durch den *Totenglocke*-Effekt, kann der Träger der Höllenglocke bei seinem nächsten Zug entscheiden, sich selbst oder einer Kreatur, welche gegenwärtig unter dem Effekt von *Schutz der Gläubigen* steht und die er sieht, die Vorteile des Zaubers *Totenglocke* zukommen zu lassen. Auch wenn mehrere feindliche Kreaturen bei ihren Rettungswürfen gegen *Totenglocke* versagen und sterben, erlangt nur eine Kreatur die Vorteile.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 8.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Geräuschexplosion*, *Schutz der Gläubigen*[EXP], *Totenglocke*, *Unheil*

TEUFELSSPUCKE

PREIS 60 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 3	**GEWICHT** —
AURA Schwache Nekromantie		

Teufelsspucke ist eine mächtigere Variante von Unheiligem Wasser, verhält sich aber zumeist genau wie dieses. Bei einem direkten Treffer durch ein Fläschchen Teufelsspucke erleidet ein guter Externar oder eine Rechtschaffen Gute Kreatur allerdings 4W4 Schadenspunkte, Rechtschaffen Gute Externare 6W4 und alle anderen Kreaturen guter Gesinnung erleiden 2W4 Punkte Schaden. Alle Kreaturen innerhalb von 1,50 m vom Aufschlagpunkt der Flasche erleiden ebenfalls Schaden entsprechend ihrer Gesinnung und Herkunft: 2 Punkte bei guten Externaren und Rechtschaffen Guten Kreaturen, 3 Punkte bei Rechtschaffen Guten Externaren bzw. 1 Punkt bei Chaotisch oder Neutral Guten Kreaturen.

Teufelsspucke kann ebenfalls dafür verwendet werden, um das *Zepter des Kochenden Blutes* (s.u.) wieder aufzuladen. Ein Fläschchen *Teufelsspucke* lädt 5 Ladungen des Zepters auf. Eine solche Handlung bedarf einer Standard-Aktion provoziert einen Gelegenheitsangriff.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 30 GM

Wundersame Gegenstand herstellen, *Wasser entweihen*

ZEPTER DES KOCHENDEN BLUTES

PREIS 11.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 10	**GEWICHT** 4 Pfd.
AURA Durchschnittliche Hervorrufungsmagie		

Dieses Zepter aus schwarzem Eisen ist mit Rubinen besetzt und kann wie ein *Listiger*[ARK, EXP] *Leichter Streitkolben +1* verwendet werden. Vergießt man Unheiliges Wasser über dem Zepter, so wird dieses absorbiert und verleiht dem Zepter eine Ladung pro Fläschchen. Trifft das Zepter danach eine Kreatur, kann der Träger eine Ladung aufwenden, um das Ziel mit kochendem Blut aus dem Kopf der Waffe zu bespritzen. Dieses kochende Blut verursacht 1W6 Schadenspunkte (jeweils zur Hälfte Feuerschaden und Unheiliger Schaden).

Alternativ dazu kann der Träger 5 Ladungen ausgeben, um einen Kegel kochenden Blutes von 4,50 m zu erzeugen. Davon betroffene Kreaturen erleiden 5W4 Schadenspunkte (jeweils zur Hälfte Feuerschaden und Unheiliger Schaden; REF, SG 17, halbiert). Das Zepter kann maximal 10 Ladungen fassen; das Nachfüllen mit Unheiligem Wasser bedarf einer Standard-Aktion, welche Gelegenheitsangriffe provoziert.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 5.525 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, Zauberzepter herstellen, *Flammenschlag*, *Zielsicherer Schlag*

Teufelszeloten

Diese Gläubigen stammen zumeist aus den niederen Rängen der Kirche.

DIABOLIST **HG 6**

EP 2.400
Tiefling-Hexenmeister 7 (*MHB*, S. 260)
RB Mittelgroßer Externar (Einheimischer)
INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Dunkelsicht 18 m, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 20 (+3 GE, +2 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild); +2 Ablenkung gegen Gutes
TP 41 (7W6+14)
REF +7, **WIL** +7, **ZÄH** +5; +2 gegen Gift
Resistenzen Elektrizität 5, Feuer 5, Kälte 5

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +3 (1W6-1)
Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +7 (1W10/19-20)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +10)
1/Tag - *Dunkelheit*
Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)
7/Tag - Verderbende Berührung (3 Runden)
Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +11)
3. (5/Tag) – *Brennende Schmerzen*[EXP], (SG 18), *Einflüsterung* (SG 17), *Feuerball* (SG 18)
2. (7/Tag) – *Flammenkugel* (SG 17), *Gestalt verändern, Sengender Strahl, Verschwimmen*
1. (7/Tag) – *Brennende Hände* (SG 16), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Personen bezaubern* (SG 17), *Schild*, *Schutz vor Gutem*
0. (beliebig oft)— *Arkanes Siegel*, *Aufblitzen* (SG 15), *Ausbluten* (SG 14), *Benommenheit (SG 14),Botschaft, Magierhand, Resistenz*
Blutlinie Teuflische Blutlinie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Diabolist wirkt *Magierrüstung*, *Schild* und *Schutz vor Gutem*.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 16, **KO** 13, **IN** 14, **WE** 10, **CH** 16
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 17
Talente Fertigkeitsfokus (Bluffen), Höllenschlundrüstung[ABR III], Infernalische Sicht[ABR III] (2x), Materialkomponentenlos zaubern, Zauberfokus (Hervorrufung)
Fertigkeiten Bluffen +16, Einschüchtern +11, Wissen (Arkanes) +8, Wissen (Ebenen) +8, Wissen (Religion) +6, Zauberkunde +12
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Betörender Lügner[ABR III], Geheimnis des Blutes, Infernalische Hexerei
Kampfausrüstung Unheiliges Wasser (2x), *Zauberstab der Dunkelheit* (11 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Silbernes Unheiliges Symbol, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, 25 GM

HÖLLENGARDIST **HG 6**

EP 2.400
Menschlicher Antipaladin[EXP] (Tyrann[ABR VIII]) 7
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung -1

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +2 Schild, +9 Rüstung)
TP 57 (7W10+14)
REF +5, **WIL** +6, **ZÄH** +8; +2 Resistenzbonus gegen Gutes
Immunitäten Krankheiten

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Ranseur +1*, +12/+7 (2W4+7/x3)
Fernkampf Schwere Repetierarmbrust [Meisterarbeit] +9/+4 (1W10/19-20)
Besondere Angriffe Fokussierungsvariante Sklaverei/Tyrannei[ABR] 2/Tag (SG 15, 2W6 plus Malus von -2 auf Fokussierung), Gutes niederstrecken 3/Tag (Bonus von +2 auf Angriff und RK, Bonus von +7 auf Schaden)
Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9)
Beliebig oft - *Gutes entdecken*
Vorbereitete Paladinzauber (ZS 4; Konzentration +6)
2. – *Person festhalten* (SG 14)
1. – *Totenglocke* (SG 13), *Verfluchen* (SG 13)

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14
GAB +7; **KMB** +11; **KMV** 22
Talente Blind kämpfen, Einschüchternde Kraft, Gezieltes Fokussieren, Heftiger Angriff, Umgang mit Exotischer Waffe (Schwere Repetierarmbrust)
Fertigkeiten Bluffen +7, Diplomatie +6, Einschüchtern +15, Motiv erkennen +5, Wissen (Religion) +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Waffe +1, 1/Tag), Grausamkeiten (Erschüttert, Wankend), Hand der Verderbnis 5/Tag (3W6), Unheilige Widerstandskraft
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), *Tränke: Leichte Wunden heilen* (2x), Unheiliges Wasser (2); **Sonstige Ausrüstung** *Ranseur +1*, Ritterrüstung [Meisterarbeit] mit Rüstungsstacheln, Schwere Repetierarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, silbernes Unheiliges Symbol, Stachelhandschuhe (2x), 33 GM

Inquisition

Diese Spione jagen jene, welche Asmodeus harten Wahrheiten verleugnen. Auf diese Weise erhalten sie die Reinheit seiner Kirche.

Infiltrator — HG 7

EP 3.200

Halb-Elfischer Inquisitor[EXP] (Infiltrator[ABR]) 8 des Asmodeus
RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +17

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 19 (+2 Ablenkung, +2 GE, +6 Rüstung, +1 Schild)
TP 47 (8W8+8)
REF +6, **WIL** +12, **ZÄH** +8; +8 gegen Fähigkeiten, die Lügen aufdecken oder die Wahrheit erzwingen; +2 gegen Verzauberungen
Immunität Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +11/+6 (1W6+4)
Fernkampf *Schwere Schwarzholzarmbrust +1*, +11/+6 (1W10+3/19-20)
Besondere Angriffe Richtspruch 3/Tag (2 gleichzeitig), Verderben (12 Runden)
Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +12)
Beliebig oft - *Gesinnung entdecken*
Vorbereitete Inquisitorenzauber (ZS 8; Konzentration +12)
3. (3/Tag) – *Schutz der Gläubigen*[EXP] (SG 17), *Tiefere Dunkelheit*, *Vergeltung*[EXP] (SG 17)
2. (5/Tag) – *Beichte*[EXP] (SG 16), *Furchtbarer Schmerz*[ABR] (SG 16), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 16)
1. (5/Tag) – *Anstacheln*[ABR] (SG 15), *Göttliche Gunst*, *Leichte Wunden heilen*, *Richtspruch verleihen*[ABR] (SG 15), *Verhör*[ABR] (SG 15)
0. (beliebig oft)— *Ausbluten* (SG 14), *Aussieben*[EXP], *Benommenheit* (SG 14), *Brandzeichen*[EXP] (SG 14), *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*
Domäne Inquisition der Folter[ABR]

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 18, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 22
Talente Beredsamkeit, Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Einschüchtern), Fluchdauer erweitern[ABR], Initiative gewähren[ABR], Plätze tauschen[EXP], Schildwall[EXP]
Fertigkeiten Beruf (Folterer) +15, Bluffen +14, Diplomatie +16, Einschüchtern +17, Heilkunde +15, Motiv erkennen +15, Wahrnehmung +17, Wissen (Religion) +13
Sprachen Celestisch, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Berührung des Folterknechts[ABR], Einzelkämpfertaktik[EXP], Elfenblut, Irreführung[ABR], Kritische Genauigkeit[ABR], Notwendige Lügen[ABR], Verbotene Kunde[ABR]
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, Unheiliges Wasser (2); **Sonstige Ausrüstung** Brustplatte [Meisterarbeit], *Gürtel der Unglaublichen Geschicklichkeit +2*, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], *Schwere Schwarzholz-Armbrust +1* mit 10 Bolzen, Tartsche [Meisterarbeit], Unheiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel, 36 GM

Leuteschinder — HG 7

EP 3.200

Menschlicher Mönch (Höllenkatze*) 8
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Elf, Ork)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +15

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 16 (+2 GE, +2 Mönch, +4 WE)
TP 63 (8W8+24)
REF +8, **WIL** +10, **ZÄH** +7
SR 4/Nichttödlicher Schaden; **Verteidigungsfähigkeiten** Peingefeit*, Schlagfest*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Tigergabel +1*, +11/+6 (1W8+7) oder *Tigergabel*-Schlaghagel +1, +11/+11/+6/+6 (1W8+5)
Fernkampf Schwere Repetierarmbrust [Meisterarbeit] +9/+4 (1W10/19-20) oder Schuriken-Schlaghagel +8/+8/+3/+3 (1W2+4)
Besondere Angriffe Schlaghagel, Höllenkatzenwut*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Mönch benutzt seinen *Trank: Weisheit der Eule*.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 18, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +12 (Ringkampf +14); **KMV** 30 (Ringkampf 32)
Talente Abhärtung, Betäubender Schlag, Beweglichkeit, Blind kämpfen, Einschüchternde Kraft, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Verbesserter Ringkampf, Verbesserter Waffenloser Schlag, Zusätzliches *Ki*
Fertigkeiten Akrobatik +13 (Springen +29), Einschüchtern +14, Klettern +13, Schwimmen +8, Überlebenskunst +12, Wahrnehmung +15, Wissen (Religion) +4
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Hochsprung, *Ki*-Vorrat (10 Punkte; Kaltes Eisen, Magisch, Silber; Höllenkatzen-*Ki**), Manövertraining
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, *Trank: Schutz vor Gutem*, *Trank: Weisheit der Eule*, Unheiliges Wasser (2); **Sonstige Ausrüstung** *Grausames*[ABR III] *Amulett der Mächtigen Fäuste*, Schuriken (10), Schwere Repetierarmbrust [Meisterarbeit] mit 10 Bolzen, Silbernes Unheiliges Symbol, *Tigergabel*[ARK] *+1*, 6 GM

Teuflische Hirten

Es bedarf sowohl Verstand als auch Gewalt, um Asmodeus Seelen zuzuführen.

HÖLLENPRIESTER **HG 8**

EP 4.800

Menschlicher Kriegspriester[ABR VI] 9
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 23 (+3 Ablenkung, +1 GE, +10 Rüstung)
TP 80 (9W8+36)
REF +5, **WIL** +9, **ZÄH** +9
Verteidigungsfähigkeiten Geweihte Rüstung (+1, 9 Minuten/Tag)

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Aufflammender Ranseur +1*, +13/+8 (2W4+8/x3 plus 1W6 Feuer)
Besondere Angriffe Eifer 7/Tag (3W6), Geweihte Waffe (+2, 1W8, 9 Runden/Tag), Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 16, 3W6), Segnungen 7/Tag
Vorbereitete Kriegspriesterzauber (ZS 9; Konzentration +12)
3. – *Fluch* (SG 16), *Höllische Vision*[ABR] (SG 16), *Schutz vor Energien*, *Tiefe Dunkelheit*
2. – *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Geräuschexplosion* (SG 15), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Person festhalten* (SG 15)
1. – *Befehl* (SG 14), *Göttliche Gunst*, *Heiligtum* (SG 14), *Leichte Wunden heilen*, *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 13), *Göttliche Führung*, *Licht*, *Stabilisieren*, *Tugend*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Kriegspriester wirkt *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke* und *Schild des Glaubens* auf sich.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 16, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +11; **KMV** 26
Talente Beredsamkeit, Blind kämpfen, Doppelschlag, Einschüchternde Kraft, Fokussiertes Niederstrecken, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Kein Vorbeikommen, Waffenfokus (Ranseur), Widerstandsfähige Rüstung[ABR VI]
Fertigkeiten Diplomatie +9, Einschüchtern +18, Motiv erkennen +9, Wissen (Religion) +11, Zauberkunde +6
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Segnungen[ABR VI] (Böses: Böser Gefährte, Unheiliger Hieb; Feuer: Flammender Hieb, Flammenrüstung)
Ausrüstung *Aufflammender Ranseur +1*, *Ritterrüstung +1* mit *Rüstungsstacheln*, silbernes Unheiliges Symbol, Stachelhandschuhe (2)

TEUFELSZUNGE **HG 9**

EP 6.400

Menschlicher Barde (Demagoge[ABR]) 10
RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +6; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +14

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 15 (+2 GE, +4 Rüstung, +1 Schild)
TP 48 (10W8)
REF +9, **WIL** +6, **ZÄH** +3; +4 gegen Bardenauftritt, gegen sprachabhängige und Schalleffekte; +2 gegen Verzauberungen
Immunität Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Leichter Streitkolben [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+1) oder Peitsche [Meisterarbeit] +10/+5 (1W3+1 nicht-tödlicher Schaden)
Besondere Angriffe Bardenauftritt 27 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Ablenkung, Aufruf zur Gewalt[ABR], Faszinieren [SG 20], Klagelied, Lied des Erfolges +3, Lied der Größe)
Bekannte Bardenzauber (ZS 10; Konzentration +15)
4. (2/Tag) – *Anprangern*[EXP] (SG 21), *Person beherrschen* (SG 21)
3. (4/Tag) – *Bösartigkeit*[ABR] (SG 20), *Gedanken suchen*[EXP] (SG 18), *Monster bezaubern* (SG 20), *Schwächerer Geas* (SG 20)
2. (5/Tag) – *Einflüsterung* (SG 19), *Fesseln* (SG 19), *Gedanken wahrnehmen* (SG 17), *Irreführung*, *Spiegelbilder*
1. (7/Tag) – *Bauchreden* (SG 16), *Gedächtnislücke*[EXP] (SG 18), *Gesinnung verbergen* (SG 16), *Personen bezaubern* (SG 18), *Verschwinden*[EXP]
0. (beliebig oft)— *Aufblitzen*, *Aussieben*[EXP], *Botschaft*, *Funken*[EXP] (SG 15), *Geisterhaftes Geräusch* (SG 15), *Magierhand*

SPIELWERTE

ST 12, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 8, **CH** 20
GAB +7; **KMB** +8; **KMV** 20
Talente Fertigkeitsfokus (Auftreten [Komik]), Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Verbesserte Initiative, Waffenfinesse, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Verzauberung)
Fertigkeiten Auftreten (Komik) +24, Auftreten (Redekunst, Schauspielkunst) +18, Heimlichkeit +15, Wissen (Die Ebenen, Geschichte, Lokales, Religion) +20, Wahrnehmung +14
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Arkanes Training, Bardenwissen +5, Berühmt[EXP], Elfenblut, Tausendsassa, Vielseitiger Auftritt (Komik, Redekunst, Schauspielkunst)
Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Höllenglocke*, Leichter Streitkolben [Meisterarbeit], Peitsche [Meisterarbeit], *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, Tartsche [Meisterarbeit]

Hämmer des Glaubens

Diese Abgesandten hämmern das Gesetz der Hölle in alle Ungläubigen.

AUSLÖSCHER **HG 9**

EP 6.400
Menschlicher Attentäter[ABR VI] 10
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 18 (+2 GE, +8 Rüstung)
TP 79 (10W10+20)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Dolch +1*, +13/+8 (1W4+5/19-20) und *Dolch +1*, +13 (1W4+3/19-20)
Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +13/+8 (1W6+4/x3)
Besondere Angriffe Feind studieren (3 Gegner; Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +3W6

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 15, **KO** 12, **IN** 13, **WE** 10, **CH** 8
GAB +10; **KMB** +14; **KMV** 26
Talente Defensive Kampfweise, Gezielter Schuss[EXP], Heftiger Angriff, Kampf mit zwei Waffen, Mächtige Finte, Mehrfachschuss, Punktgenaues Zielen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +12, Einschüchtern +12, Heimlichkeit +12, Klettern +14, Motiv erkennen +12, Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +13, Wissen (Lokales) +7, Wissen (Religion) +7
Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Gift einsetzen[ABR VI], Kampfkniff, Waldläufer-Kampfstil[ABR VI] 3x), Kampfstil (Bogenschießen), Pirscher, Spuren lesen +5
Kampfausrüstung Gifte: Blauer Ginster (4), Purpurwurmgift; **Sonstige Ausrüstung** *Behände*[EXP] *Brustplatte +2*, *Dolch +1* (2x), Kompositkurzbogen [Meisterarbeit, +4 ST] mit 20 Pfeilen, silbernes Unheiliges Symbol

HÖLLENGEWEIHTER **HG 10**

EP 9.600
Menschlicher Kleriker des Asmodeus 11
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI -1; **Sinne** Wahrnehmung +4

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 22 (+3 Ablenkung, -1 GE, +3 Schild, +7 Rüstung)
TP 64 (11W8+11)
REF +2, **WIL** +11, **ZÄH** +7
Resistenz Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Leichter Streitkolben +2*, +14/+9 (1W6+6)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 5/Tag (SG 19, 6W6), Sense des Bösen (5 Runden, 1/Tag), Verderbnis der Hölle[EXP] (5 Runden, 7/Tag)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 11; Konzentration +15) 7/Tag - Feuerpfeil (1W6+5 Feuer)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 11; Konzentration +15)
6. – *Bindender Ruf*[D] (SG 20, nur Teufel), *Rückruf*
5. – *Flammenschlag* (SG 19), *Gutes bannen*[D], *Wahrer Blick*
4. – *Feuerwand*[D], *Göttliche Macht* (2x), *Unheilige Plage* (SG 18, 2x)
3. – *Feuerball*[D] (SG 17), *Fluch* (SG 17, 2x), *Magie bannen*, *Tiefere Dunkelheit*, *Unsichtbarkeit aufheben*
2. – *Bärenstärke*, *Dunkelheit*, *Flammen erzeugen*[D], *Geräuschexplosion* (SG 16), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Personen festhalten* (SG 16)
1. – *Brennende Hände*[D] (SG 15), *Handlung untersagen*[ABR] (SG 15), *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 15, 2x), *Schild des Glaubens* (2x)
0. (beliebig oft)— *Ausbluten* (SG 14), *Funken*[EXP] (SG 14), *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Teufel[EXP]), Feuer

TAKTIK

Vor dem Kampf Dieser Höllengeweihte wirkt zunächst *Bärenstärke*, dann *Schild des Glaubens* auf sich selbst.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 10, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 14
GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 24
Talente Blind kämpfen, Gesinnung fokussieren, Gezieltes Fokussieren, Heftiger Angriff, Im Kampf zaubern, Rennen, Verbessertes Fokussieren
Fertigkeiten Diplomatie +16, Heilkunde +16, Motiv erkennen +18, Sprachenkunde +5, Wissen (Religion) +15
Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch
Ausrüstung *Augen der Verdammnis**, *Brustplatte +1*, *Leichter Streitkolben +2*, *Schwerer Stahlschild +1*, silbernes Unheiliges Symbol

TYRANNISCHER STREITER

Ein Tyrannischer Streiter ist der charismatische wie grausame Anführer des militärischen Arms der Kirche. Schon die schiere Präsenz verlangt nach Aufmerksamkeit und Respekt.

TYRANNISCHER STREITER **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Antipaladin[EXP] (Tyrann[ABR VIII]) 12
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung -1
Aura Feigheit, Vergeltung und Verzweiflung (je 3 m)

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 GE, +10 Rüstung, +2 Schild)
TP 82 (12W10+12)
REF +9, **WIL** +11, **ZÄH** +12; +2 Resistenzbonus gegen Gutes
Immunität Krankheiten

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf *Ranseur +1*, +17/+12/+7 (2W4+8/19-20/x3)
Fernkampf Kompositkurzbogen [Meisterarbeit] +14/+9/+4 (1W6+4/x3)
Besondere Angriffe Fokussierungsvariante Sklaverei/Tyrannei[ABR] 5/Tag (SG 20, 3W6 plus -3 Malus auf Fokussierung), Gutes niederstrecken 4/Tag (+4 Bonus auf Angriff und RK, +12 Bonus auf Schaden)
Zauberähnliche Antipaladinfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +16)
Beliebig oft - *Gutes entdecken*
Vorbereitete Antipaladinzauber (ZS 9; Konzentration +13)
3. – *Tiefere Dunkelheit*, *Vampirgriff*
2. – *Bärenstärke*, *Personen festhalten* (SG 16), *Stille* (SG 15)
1. – *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 15), *Schutz vor Gutem*, *Verfluchen* (SG 14)

TAKTIK

Vor dem Kampf Lässt man ihm die Zeit dazu, dann ruft dieser Antipaladin seine Dunkle Dienerin herbei und wirkt dann *Bärenstärke* und *Schutz vor Gutem* auf sich.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 12, **KO** 10, **IN** 14, **WE** 9, **CH** 18
GAB +12; **KMB** +17 (Schmutziger Trick[EXP] +21); **KMV** 28 (gegen Schmutziger Trick 30)
Talente Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Mächtiger Schmutziger Trick[EXP], Verbesserter Kritischer Treffer (Ranseur), Verbesserter Schmutziger Trick[EXP]
Fertigkeiten Bluffen +17, Diplomatie +11, Einschüchtern +19, Mit Tieren umgehen +8, Motiv erkennen +10m, Reiten +3, Wissen (Adel) +6, Wissen (Die Ebenen, Religion) +10, Zauberkunde +6
Sprachen Celestisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Dunkle Gunst (Dunkler Diener [Verbesserte Erinnye], 3/Tag), Grausamkeiten (Betäubt, Erschüttert, Verängstigt, Wankend), Hand der Verderbnis 9/Tag (6W6), Unheilige Widerstandskraft
Kampfausrüstung Alchemistenfeuer (2), Unheiliges Wasser (2); **Sonstige Ausrüstung** *Glutaugen**, Kompositkurzbogen [Meisterarbeit, +4 ST], *Ranseur +1*, *Ritterrüstung +2* mit *Rüstungsstacheln*, Stachelhandschuhe (2), *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, *Tartsche +1*, Unheiliges Symbol, 65 GM

DUNKLE DIENERIN **HG -**

Verbesserte Erinnye (*MHB,* S. 252, 295)
TP 112

DUNKLES SCHLACHTROSS **HG 11**

Cauchemar (*MHB,* S. 192)
TP 147

Großartige, oft schier unglaubliche Erzählungen von den Taten dieser Tyrannin, ihrer Kampfeskunst, inspirierenden Führung und ihrem geschickten Aufstieg innerhalb der Kirche verbreiteten sich unter ihren Soldaten wie Lauffeuer. Diejenigen, die sie hören, nehmen ihr gegenüber oft einen unbedingten Gehorsam an - mitunter bis hin zur Selbstaufopferung.

Hoher Inquisitor

Der Kopf der kirchlichen Inquisition war einst ein Meuchelmörder, der für die Beseitigung all jener verantwortlich war, welche es wagten, sich Asmodeus' teuflischen Plänen entgegenzustellen.

HOHER INQUISITOR **HG 11**

EP 12.800

Menschlicher Inquisitor EXP (Geweihter Assassine ABR VI) des Asmodeus 12

RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +9; **Sinne** Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 21 (+4 Ablenkung, +2 GE, +7 Rüstung)

TP 81 (12W8+24)

REF +7, **WIL** +12, **ZÄH** +9

Resistenz Feuer 30; **SR** 10/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Standhaft EXP

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung]

Nahkampf *Schwerer Streitkolben +1*, +13/+8 (1W8+4)

Fernkampf *Schwere Repetierarmbrust +1*, +12/+7 (1W10+1/17-20/x3)

Besondere Angriffe Feind studieren +3 (3 Gegner; Schnelle Aktion), Hinterhältiger Angriff +3W6, Mächtiges Verderben EXP (12 Runden / Tag), Sense des Bösen (6 Runden, 2/Tag), Verderbnis der Hölle EXP (6 Runden, 6/Tag)

Zauberähnliche Inquisitorenfähigkeiten (ZS 12; Konzentration +15)

Beliebig oft - Gesinnung entdecken EXP, *Lügen erkennen* (12 Runden/Tag)

Bekannte Inquisitorenzauber (ZS 12; Konzentration +15)

4. (3/Tag) – *Göttliche Macht*, *Jäger der Externaren* ABR VI, *Mächtige Unsichtbarkeit*, *Steinhaut*
3. (5/Tag) – *Auge des Jägers* EXP, *Gerechte Kraft* EXP (SG 16), *Schärfen*, *Tiefere Dunkelheit*
2. (6/Tag) – *Energien widerstehen*, *Mittelschwere Wunden heilen*, *Prüfender Blick* ABR VI, *Stille* (SG 15), *Unsichtbares sehen*
1. (6/Tag) – *Leichte Wunden heilen*, *Rascher Rückzug*, *Schild des Glaubens*, *Selbstverkleidung*, *Zielsicherer Schlag*, *Zorn* EXP
0. (beliebig oft)— *Ausbluten* (SG 13), *Aussieben* EXP, *Benommenheit* (SG 13), *Brandzeichen* EXP (SG 13), *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*

Domäne Ordnung (Unterdomäne der Teufel EXP)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hohe Inquisitor wirkt *Schärfen* auf seine Armbrustbolzen, dann *Energien widerstehen* (Feuer), *Schild des Glaubens* und *Steinhaut* auf sich selbst. Sofern er Zeit dazu hat, trägt er Gift auf seine Armbrustbolzen auf.

Im Kampf Nachdem er die Fähigkeit Feind studieren verwendet hat, verwendet der Inquisitor die Fähigkeiten Sense des Bösen und Verderben, um seine Angriffe zu verbessern. Anschließend verlässt er sich so lange wie möglich auf Fernangriffe, wobei er mit vergifteten Bolzen seine Feinde schwächt. Sollte der Nahkampf unumgänglich sein, aktiviert der Inquisitor seine *Glutaugen** und wirkt *Tiefere Dunkelheit* auf seine Rüstung. So oft ihm dies möglich ist, nutzt er anschließend Finten gegen seine Gegner.

Grundspielwerte Ohne die genannten Zauber besitzt der Hohe Inquisitor die folgenden Spielwerte: **RK** 20 (Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 17), **Fernkampf** *Schwere Repetierarmbrust +1*, +12/+7 (1W10+1/19-20/x3 plus Gift); **KMV** 24.

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 14, **KO** 10, **IN** 13, **WE** 16, **CH** 8

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 28

Talente Abhärtung, Ausguck EXP, Ausmanövrieren EXP, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Genauer Schlag EXP), Heftiger Angriff, Mächtige Finte, Plätze tauschen EXP, Verbesserte Finte, Verbesserte Initiative

Fertigkeiten Beruf (Folterer) +18, Bluffen +14, Diplomatie +14, Einschüchtern +20, Heimlichkeit +14, Klettern +11, Motiv erkennen +17, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes) +6, Wissen (Die Ebenen) +6, Wissen (Religion) +16

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Attentätertrick (Gift verwenden ABR VI), Durchdringender Blick +6, Einzelkämpfertaktik, Monsterkunde +3, Spuren lesen +6

Kampfausrüstung Gift: Blauer Ginster (4x), Gift: Todesklinge, Unheiliges Wasser (2x), *Zauberstab: Dunkelheit* (10 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Behände* EXP) *Brustplatte +1*, Diamantstaub (Wert 500 GM), *Glutaugen**, *Resistenzumhang +1*, *Schwere Repetierarmbrust +1* mit 10 Bolzen, *Schwerer Streitkolben +1*, Silbernes Unheiliges Symbol, Zauberkomponentenbeutel

Der geduldige und schlaue Hohe Inquisitor sieht jeden anderen - selbst jene, die er anführt und denen er angeblich dient - als Spielfiguren in seinen eigenen, sorgfältig geplanten Intrigen. Im Gegensatz zu jenen seiner Feinde und Konkurrenten haben seine Pläne wenig mit persönlichem Gewinn zu tun, sondern sollen dafür sorgen, dass Asmodeus' Verlangen nach einer geordneten und kontrollierten Existenz erfüllt wird. Obwohl egoistisch veranlagt, wird er nicht zögern, sich selbst für seinen Herrn zu opfern, um jemanden zu vernichten, der seine Pflichterfüllung dem Fürsten der Finsternis gegenüber behindert. Seine Informanten haben mehrere Städte und Nationen unterwandert und teilen ihm jede Verlagerung politischer Trends und jedwedes populistische Auftreten mit, die seinen Zwecken dienen könnten. Der Hohe Inquisitor nutzt dann jede Gelegenheit und jedes so erlangte Geheimnis, um die derzeitige Macht seines Schutzherrn voranzutreiben.

Hierarch

Der verschlagene und mächtige Hierarch ist besonders begabt darin, auf rechtlicher, politischer und interkonfessioneller Ebene zu agieren.

HIERARCH **HG 12**

EP 19.200

Menschlicher Kleriker des Asmodeus 13
RB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 30, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 29 (+4 Ablenkung, +1 GE, +4 Schild, +11 Rüstung)
TP 88 (13W8+26)
REF +5, **WIL** +14, **ZÄH** +10
Resistenz Feuer 30

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Leichter Streitkolben +2, +13/+8 (1W6+4)
Besondere Angriffe Fokussierungsvariante Sklaverei/Tyrannei[ABR] 2/Tag (SG 17, 7W6 plus -3 Malus auf Fokussierung), Sense des Bösen (6 Runden, 2/Tag), Verderbnis der Hölle[EXP] (6 Runden, 9/Tag)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 13; Konzentration +19)
7. – *Blasphemie*[D] (SG 23), *Zerstörung* (SG 23)
6. – *Bindender Ruf*[D] (SG 22, nur Teufel), *Leid* (SG 22), *Monster herbeirufen VI*, *Rückruf*
5. – *Flammenschlag* (SG 21), *Gutes bannen*[D], *Mächtiger Befehl* (SG 23), *Mächtiges Handlung untersagen*[ABR] (SG 23), *Wahrer Blick*
4. – *Immunität gegen Zauber*, *Kritische Wunden heilen*, *Kritische Wunden verursachen* (SG 20), *Schwächerer Geas* (SG 22), *Schwächerer Verbündeter aus den Ebenen*, *Unheilige Plage* (SG 20)
3. – *Einflüsterung*[D] (SG 21), *Fluch* (SG 19), *Gebet*, *Magie bannen*, *Schutz vor Energien*, *Unsichtbarkeit aufheben*
2. – *Ausdauer des Ochsen*, *Energien widerstehen*, *Fesseln* (SG 20), *Geräuschexplosion* (SG 18), *Mittelschwere Wunden heilen*, *Personen festhalten* (SG 20), *Waffengesinnung*[D] (nur Böse)
1. – *Befehl*[D] (SG 19), *Handlung untersagen*[ABR] (SG 19), *Heiligtum* (SG 17), *Mörderischer Befehl*[ABR] (SG 19), *Schild des Glaubens*, *Schutz vor Gutem*, *Verfluchen* (SG 19)
0. (beliebig oft)— *Ausbluten* (SG 16), *Funken*[EXP] (SG 16), *Göttliche Führung*, *Stabilisieren*
D Domänenzauber; **Domänen** Böses (Unterdomäne der Teufel[EXP]), Inquisition der Bekehrung[ABR]

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Hierarch wirkt die Zauber *Ausdauer des Ochsen*, *Energien widerstehen* (Feuer), *Immunität gegen Zauber* (*Böswillige Verwandlung*), *Schild des Glaubens* und *Wahrer Blick* auf sich.
Grundspielwerte Ohne die genannten Zauber besitzt der Hierarch die folgenden Spielwerte: **RK** 26 (Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 26); **TP** 62; **ZÄH** +8; **KO** 10.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 14, **WE** 22, **CH** 8
GAB +9; **KMB** +11; **KMV** 26
Talente Beredsamkeit, Blind kämpfen, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Verzauberung), Umgang mit Schwerer Rüstung, Verbessertes Fokussieren, Zauberfokus (Verzauberung), Zusätzliches Fokussieren
Fertigkeiten Beruf (Advokat) +15, Bluffen +16, Diplomatie +23, Einschüchtern +20, Motiv erkennen +22, Wissen (Religion) +18, Zauberkunde +18
Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Überzeugendes Wort[ABR]
Kampfausrüstung *Trank: Leichte Wunden heilen*, Unheiliges Wasser (2), *Zauberstab: Tiefere Dunkelheit* (9 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** *Leichter Streitkolben +2*, *Ritterrüstung +2*, *Schwerer Stahlschild +2*, Silbernes Unheiliges Symbol, *Stirnreif der Geistigen Stärke +2* (IN, WE)

Der Hierarch war einst nur ein Advokat des Glaubens, wurde aber für seine jahrelangen hintertriebenen und verschlagenen Handlungen mit seiner gegenwärtigen, erhabenen Stellung belohnt. Obwohl er seine Kirche mit eiserner Faust führt, weiß er, dass seine Zukunft stets ungewiss ist.

Daher verbringt er einen Großteil seiner Zeit damit sicherzustellen, dass seine Untergebenen nie genug Macht ansammeln können, um seine Autorität herauszufordern. Dies ist die Natur der Hölle und so ist nun einmal ihr Lohn und Dank.

Begegnungen

Die folgenden Begegnungen stellen Gruppen der Teuflischen Kirche dar, die sich mit mächtigen oder speziellen Gegnern auseinandersetzen sollen.

Hinterhalt (HG 12)

Diese Gruppe bewacht die Anhänger des Glaubens und sein Eigentum.

Diabolist HG 6
EP 2.400
TP 41 (siehe Seite 214)

Höllenpriester HG 8
EP 4.800
TP 80 (siehe Seite 216)

Leuteschinder (2) HG 7
EP je 3.200
TP je 63 (siehe Seite 215)

Höllengardist (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 57 (siehe Seite 214)

Lügenboten (HG 13)

Diese Gruppe trägt die Lehren des Asmodeus in die Welt.

Infiltratoren (2) HG 7
EP je 3.200
TP je 47 (siehe Seite 215)

Höllengeweihter HG 10
EP 9.600
TP 64 (siehe Seite 217)

Leuteschinder (2) HG 7
EP je 3.200
TP je 63 (siehe Seite 215)

Teufelszunge HG 9
EP 6.400
TP 48 (siehe Seite 216)

Die bittere Wahrheit (HG 16)

Diese Gruppe repräsentiert das Gefolge des Hierarchen. Dieser reist stets mit einem großen Aufgebot, um sowohl seine Feinde wie auch seine Untergebenen innerhalb der Kirche zu beeindrucken.

Auslöscher (2) HG 9
EP je 6.400
TP je 79 (siehe Seite 217)

Diabolisten (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 41 (siehe Seite 214)

Hierarch HG 12
EP 19.200
TP 88 (siehe Seite 220)

Höllengeweihte (2) HG 10
EP je 9.600
TP je 64 (siehe Seite 217)

Höllenpriester (4) HG 8
EP je 4.800
TP je 80 (siehe Seite 216)

Todeskult

„Von allen hast gerade du den Nerv, mich nach dem Warum zu fragen?“ Nach all dem, was wir gemeinsam durchgemacht hatten, habt ihr mich dort zurückgelassen. Du hast mich inmitten von wandelnden Leichen und Mördern im Stich gelassen. Du hast mich im Stich gelassen, auf dass ich in Dunkelheit und Elend sterbe. Und um deine Haut zu retten, wolltest du sichergehen, dass ich verrecke, indem du alles gründlich verbrannt hast. Du hattest nicht einmal die Güte, mich schnell zu töten. Nein, du hast dir nicht einmal die Mühe gemacht nachzusehen, ob es möglich war, mich zu retten. Oh nein, du warst sogar sehr bereit, mich leiden zu lassen, bevor ich starb. Aber ich denke, ich sollte dir am Ende dennoch danken, denn du hast meine Augen für die Wahrheit hinter diesem elenden Leben geöffnet. Nachdem die Asche abgekühlt war und ich mich erhoben hatte, erkannte ich, dass das Leben an sich die wahre Seuche ist, mein alter Freund. Und die Sammlerin und ihre untoten Anhänger sind die Heilung. Jetzt ist es für mich an der Zeit, dir die erwiesene Gunst zurückzugeben und es dir zu ermöglichen, wirkliche Macht zu erlangen.“

- Der Untote Apostel, in seinem letzten Gespräch mit einem alten Gefährten

Unter der Führung einer heute nur noch als die Sammlerin bekannten Geisterklerikerin gedeiht der Todeskult direkt unter den Augen eines Königreiches. Der dem Glauben an Urgathoa geweihte Kult verbreitet den Einfluss dieser Göttin in Form von Krankheit und Untoten. Seine Sendboten kommen aus der Festung des Kultes in den Bergen herab, um sich mit geheimen Zellen der Gläubigen in Städten und Metropolen im ganzen Land zu treffen. Während der Kult reich an bösen Priestern der Fahlen Fürstin, Untote erschaffenden Nekromanten und fanatischen Anhängern ist, ist ihre Kernphilosophie seltsamer Weise eine der Akzeptanz und Hoffnung. Der zentrale Glaube des Todeskultes besagt, dass das Leben eine vorübergehende Periode des Leidens, der Schmerzen und der Angst sei, dessen einzige Gnade im Genuss eines bevorzugten Vergnügens bestünde, und dass niemand das unabwendbare Ende des Lebens fürchten sollte. Stattdessen sollten Mitglieder des Kultes ihren Tod beschleunigen und umarmen, während sie ihre Fähigkeit bewahren, die Freuden der Welt durch den Zustand des Untodes zu genießen.

An der Spitze des Todeskultes steht die Sammlerin. Im Leben war sie eine hingebungsvolle Priesterin der Urgathoa, die den Kult mit der seltsamen Vorstellung gegründet hatte, alle Menschen der Welt zu vereinen und das Leiden durch die Umarmung ihrer Göttin zu beseitigen. Direkt unter der Sammlerin stehen ihre linke und ihre rechte Hand - der Seuchenbrauer und der Untote Apostel. Der Seuchenbrauer ist ein Nekromant, der sich auf die Manipulation und Ausbreitung von Krankheiten spezialisiert hat. Das jüngste Mitglied in der Führungsspitze des Kultes ist der Untote Apostel, ein zwergischer Grabesritter, der starb und wieder auferstanden ist, als er und seine Abenteurergruppe versuchten, die Sammlerin zu töten.

Die Seelensprecher, die Todessänger-Nekromanten und die Erweckte Stimmen genannten Kleriker rangieren direkt unter dieser Führungsebene und repräsentieren die Standardführer von Kultzellen und -aktivitäten. Die Todessänger kümmern sich um die Verteilung der Schöpfungen des Seuchenbrauers und dienen als Hüter des Fahlen Gesangs - des angesammelten Wissens um die Manipulation von Lebenskraft, welches der Kult anstelle von Urgathoas üblichem heiligen Text verehrt. Die Erweckten Stimmen kümmern sich um die rangniederen Kultanhänger und bilden den geistigen Kern, um die wissenschaftlichere Einstellung der Nekromanten auszugleichen. Jeder von ihnen wurde persönlich von der Sammlerin ordiniert, entweder schon im Leben oder später als Geist.

Die Erleuchteten Seuchenbringer bilden eine besondere Rangebene des Kultes. Aus den Fiebrigen Hungrigen und den Seuchenboten bestehend, verkörpern und verbreiten sie die Botschaft des Kultes direkt. Die Fiebrigen Hungrigen sind Grul-Attentäter, welche den Tod zu den mächtigeren Feinden des Kultes tragen und diese durch Ghulfieber in dessen Reihen einführen. Die Seuchenboten - hier Albino-Minotauren mit einer besonderen Gabe Urgathoas - tragen in sich die heiligste Seuche der Fahlen Fürstin - jene als Das Fahle Geschenk bekannte, wandernde Plage des Untodes, dessen Opfer nicht lange stillliegen.

Die sogenannten Hände des Todes stellen eine der niedrigsten, aber zugleich notwendigsten Ebenen in der Kultgemeinschaft dar. Bestehend aus den Knochenfesten und Seuchenengeln bieten sie die rohe, physische Kraft, welche die Gläubigen vor einer Welt verteidigt, die das Wohlwollen der Existenz des Kultes nicht versteht. Die niedrigste Ebene des Kultes wird die Stille Infektion genannt. Diese Eingeweihten, Stille Nadeln genannte Schurken und Asketische Akolythen genannte Mönche unterteilt, kennen die gröbsten Wahrheiten des Kults. Sie sammeln Informationen, suchen nach Personen, die sich am ehesten für die Aufnahme in die eigenen Reihen eignen, und beseitigen Bedrohungen mit geringer Priorität. Wenn sie gut dienen, steigen sie mitunter innerhalb des Kultes auf oder empfangen die Gabe des Untodes, um noch besser dienen zu können.

Unabhängig von den eigentlichen Mitgliedern leitet der Kult viele Untote an, von denen viele über die Fähigkeiten verfügen, selbst Bruten zu erschaffen und Krankheiten zu verbreiten. Wenn die Zauberwirker des Kultes Zombies erwecken, erschaffen sie immer Verseuchte Zombies.

Der Todeskult könnte sich mit dem Unheil verkündenden Finsteren Kult zusammenschließen, um eine gemeinsame Vision vom Ende der Welt zu verbreiten. Gleichsam könnte er sich mit der Attentätergilde arrangieren, um den Tod in die Welt zu tragen. Andererseits könnten seine Mitglieder als interessante, wenngleich seltsame Verbündete gegen die Brutalen Sklavenhändler, Ruchlosen Räuber oder Wilden Plünderer erweisen. Jede dieser Gruppen könnte sich in den Augen der Sammlerin als potenzielles Ziel in den Vordergrund schieben, entweder, weil sie ihre Macht anderen (und vor allem Frauen) aufzwingen, oder aber wegen der Erinnerung an die marodierenden Soldaten, die ihre Heimat einst zerrissen haben.

Abenteueraufhänger

Der Todeskult funktioniert am besten, wenn er sich in der Nähe von Orten befindet, wo der Tod zügellos auftritt, sei es durch Pest, Krieg oder solch gefährliche Arbeiten wie etwa Bergbau.

Ein einfaches Begräbnis: Die SC kommen während der Reise durch ein Dorf. Trotz der frühen Stunde des Tages sind die umliegenden Felder leer, die Geschäfte geschlossen und keine Leute in den Straßen zu sehen. Kirchenglocken lenken die Aufmerksamkeit der Gruppe auf den kleinen Tempel der Stadt, wo eine Beerdigung im Gange ist. Die Mehrheit des Dorfes ist anwesend und die Stadtbewohner sind dabei, einige Särge unter die Erde zu bringen. Kaum werden die Särge in den Boden gesenkt werden, fangen sie an zu schaukeln und von innen hämmert etwas gegen die Verschlüsse. Die Särge bersten und Ghule, die einst die geliebten Angehörigen der Dorfbewohner waren, brechen hervor, um ohne Gnade anzugreifen. Die SC müssen eingreifen oder viele Menschen werden sterben oder verschleppt, wenn die Kreaturen sich schließlich zurückziehen. Nach dem Angriff erfahren die SC vom Kult und der Pest, welche die Dorfbewohner umgebracht und dann wiederbelebt hat - spätestens in dem Moment, wenn die Dorfbewohner sie anbetteln, die Untoten zu jagen und zu zerstören.

Memento Mori: Ein Teil eines Schatzhortes, der von den SC geplündert wurde, hat eine besondere Bedeutung für den Kult. Während die SC es als eine Kuriosität oder einfach wertvolle Beute betrachten, ergreift der Kult entsprechende Maßnahmen: Entweder entsendet er Fiebrige Hungrige, die mitten in der Nacht auftauchen, um die SC zu töten und versuchen, das Artefakt zu erlangen. Oder er setzt auf Diplomatie, Heimlichkeit oder andere Mittel - je nachdem, was die Kultanhänger für das Sinnvollste erachten, um an ihr Ziel zu gelangen.

Eine verderbte Freundin: Eine NSC-Verbündete der Charaktere weist merkliche Verhaltensänderungen auf. Die Verbündete verpasst Treffen, vergisst wichtige Aufgaben oder scheint generell abgelenkt zu sein. Schließlich verschwindet sie und die Nachforschungen der SC führen sie zu der Erwachten Stimme, die ihre frühere Verbündete für den Todeskult rekrutiert hat.

Neue Regeln

Urgathoas Anhänger verbreiten Krankheiten und Seuchen auf immer neuen Wegen.

Neue Schablone: Pestbringer

Die Anhänger von Urgathoa verehren alle Krankheiten als Ausdruck ihres göttlichen Willens. Doch keine andere erfährt so viel Hingabe wie das Fahle Geschenk, welches den fiebrigen Geist für den Ruhm der Fahlen Fürstin öffnet. Sterben Kreaturen an dieser Seuche, erheben sie sich als Untote. Einige jedoch bilden ein symbiotisches Band mit ihr und werden zu Pestbringern.

Die Erschaffung eines Pestbringers

Der „Pestbringer" ist eine Schablone, die zu jeder körperlichen, lebenden Kreatur hinzugefügt werden kann, welche nicht immun gegen Krankheiten ist. Falls nicht anders angegeben, behält ein Pestbringer alle Grundwerte und Besonderen Fähigkeiten der Basiskreatur.

HG: Basiskreatur +2

Gesinnung: Beliebige böse

Rüstungsklasse: Die Natürliche Rüstungsklasse der Basiskreatur verbessert sich um 3.

Verteidigungsfähigkeiten: Hinsichtlich Positiver und Negativer Energie gilt ein Pestbringer als Untoter. Er erlangt Immunität gegen Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Gifte und Krankheiten. Zudem erhält er die folgende Fähigkeit.

Fahle Wiedergeburt (ÜF): Wird ein Pestbringer getötet, kehrt er eine Runde später als Verseuchter Zombie (*MHB*, S. 288) zurück. Anstelle der Zombiefäule verbreitet er jedoch das Fahle Geschenk (siehe unten, Krankheiten). Übergießt man als Standard-Aktion die Leiche mit Heiligem Wasser, bevor sie sich wieder erhebt, kann man dies verhindern. Sollte sich ein humanoider Pestbringer mittels eines Rituals selbst entleiben oder im Bereich eines Effekts wie *Ort entweihen* sterben, erhebt er sich als ein mächtigerer Untoter so, als wäre er selbst durch das Fahle Geschenk gestorben (siehe Tabelle unten).

Besonderer Angriff: Ein Pestbringer erlangt die Monsterfähigkeiten Gestank (*MHB*, S. 300; 10 Runden) und Krankheit. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Krankheit (ÜF): Alle Angriffe des Pestbringers, selbst solche mit gefertigten Waffen, übertragen die Krankheit namens Das Fahle Geschenk.

Das Fahle Geschenk: Nahkampfangriff; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 10 + ½ TW des Pestbringers + seines KO-Modifikators; **Inkubationszeit** Sofort; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W6 KO-Schaden und 1W6 WE-Schaden, die Kreatur erhält den Zustand Erschöpft. Weder der Attributsschaden noch der Zustand Erschöpft können geheilt werden, solange die Kreatur noch krank ist.; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe. Eine nicht-humanoide Kreatur, welche infiziert wurde und stirbt, erhebt sich nach 2W6 Stunden als Verseuchter Zombie und verbreitet anstelle der üblichen Zombiefäule das Fahle Geschenk. Stirbt eine humanoide Kreatur am Fahlen Geschenk, erhebt sie sich entsprechend der Anzahl ihrer TW.

Trefferwürfel	Monster
1-3	Verseuchter Zombie
4-5	Grul
6-7	Gruftschrecken
8+	Vampir

Attributswerte: ST +2, KO +4, WE +2

Talente

Diese Talente geben dem Kult einige Vorteile bei der Verwendung von Krankheiten:

Krankenschinder [Kampf]

Du kannst die Erkrankung eines Gegners für dich ausnutzen.

Voraussetzung: GAB +3

Vorteil: Wenn du eine erkrankte Kreatur triffst, verursachst du zusätzlich +1W6 Schadenspunkte. Dieser Schaden gilt als Präzisionsschaden. Zudem erlangst du einen Bonus von +2 auf deine Kampfmanöverwürfe gegen kranke Kreaturen.

Seuchenresistenz

Krankheiten haben einen abgemilderten Effekt auf dich.

Voraussetzung: Konstitution 13

Vorteil: Wenn du aufgrund von Krankheiten Attributsschaden oder -entzug erleidest, würfle den Schaden bzw. Entzug zwei Mal aus und verwende das niedrigere Ergebnis. Alle weiteren Effekte der Krankheit werden nicht gemindert und betreffen dich voll.

AUSRÜSTUNG

Der Todeskult hat die folgenden Ausrüstungsgegenstände erschaffen:

FAHLES ÖL

PREIS 324 GM
GEWICHT —

Diese schmale Phiole enthält eine alchemistische Lösung, welche eine Anwendung vom Fahlen Geschenk beinhaltet. Dies funktioniert wie Seuchenpulver[ABR IX] für das Fahle Geschenk (SG 20, vgl. Seite 224), was es dem Anwender erlaubt, dieses auf eine Waffe zu übertragen (Standard- oder jene Aktion, die der Anwender sonst dafür benötigt - je nachdem, welche günstiger für ihn ist) und es als Verwundungsgift einzusetzen. Wie bei Seuchenpulver setzt das Fahle Öl seinen Erschaffer an jedem Tag des Herstellens ein Mal seinen Effekten aus.

ZAUBER

Die folgenden Zauber beschäftigen sich mit der Verbreitung von Krankheiten und der Beeinflussung verschiedener Kreaturen, die mit Krankheiten infiziert sind.

SEUCHENNEBEL

Schule Nekromantie; **Grad** ANP 2, BLU 3, DRU 3, HXM/MAG 3
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (etwas Schorf von einer kranken Kreatur)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufen)
Wirkungsbereich Eine Wolke mit einem Radius und einer Höhe von 6 m
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe
Rettungswurf ZÄH, keine Wirkung (siehe Text); **Zauberresistenz** Siehe Text

Dieser Zauber ruft einen ähnlichen Nebel wie *Nebelwolke* hervor, der allerdings Krankheiten beeinflusst. Alle lebenden Kreaturen erleiden einen Malus von -4 auf ihre Rettungswürfe gegen Krankheitseffekte, solange sie sich in der Nebelbank aufhalten plus für weitere 1W4+1 Runden darüber hinaus. Dieser Effekt des Zaubers gestattet einen Zähigkeitswurf, um die Wirkung abzuwenden, ebenso kommt Zauberresistenz zur Anwendung. Gelingt einer Kreatur der Zähigkeitswurf gegen *Seuchennebel* (oder ignoriert sie die Effekte dank Zauberresistenz), dann wird sie vom Zauber nicht betroffen und muss selbst dann keine Rettungswürfe mehr ablegen, wenn sie in der Nebelbank verbleiben sollte.

VIRULENZ

Schule Nekromantie; **Grad** ANP 2, BLU 3, DRU 2, HXM/MAG 3, KLE 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G
Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)
Wirkungsbereich Explosion mit einem Radius von 3 m
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf ZÄH, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du bewirkst, dass erkrankte Kreaturen im Wirkungsbereich extrem ansteckend werden. Jede vom Zauber betroffene Kreatur erleidet starke Hustenanfälle, was ihr selbst den Zustand Erschöpft zufügt und alle Kreaturen im Wirkungsbereich jener Krankheit aussetzt, an welcher die Kreatur erkrankt ist. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erhält das Opfer des Zaubers nur für eine Runde den Zustand Erschöpft und steckt auch niemanden in der Nähe an.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Der Todeskult hat die folgenden magischen Gegenstände entwickelt:

LATERNE DER SAMMLERIN

PREIS 9.515 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 5	**GEWICHT** 10 Pfd.
AURA Schwache Nekromantie		

Diese schwarze Eisenlaterne funktioniert wie ein *Schwerer Streitflegel +1*. Die Laterne brennt mit einem kalten, blaugrünen Licht und verbreitet dabei Helligkeit wie eine Abdeckbare Laterne. Auf Befehl des Trägers kann die Laterne ihr Licht auf Dämmerlicht mit 1,50 m Radius dämpfen oder es zu voller Helligkeit aufleuchten lassen.

Ein Mal am Tag kann der Träger, nachdem er ein Ziel mit der Laterne getroffen hat, diesem im Rahmen einer Schnelle Aktion zusätzliche 2W6 Punkte Negativen Energieschaden zufügen. Dabei erlangt der Träger Temporäre Trefferpunkte in Höhe des zusätzlich erzielten Schadens, welche für eine Stunde anhalten.

Wird eine Kreatur durch die *Laterne der Sammlerin* auf 0 TP oder weniger reduziert, muss ihr ein Zähigkeitswurf gegen SG 13 gelingen, misslingt dieser Rettungswurf, stirbt sie. Dies ist ein Todeseffekt. Für die folgenden 24 Stunden bewahrt die Flamme der Laterne ein Echo der Seele einer so getöteten Kreatur. Wirkt man *Mit Toten sprechen* auf die Flamme, kann diese Informationen so wiedergeben, als hätte man die Leiche selbst vor sich. Die Flamme kann stets nur ein Seelenecho bewahren. Tötet die Laterne eine weitere Kreatur mit dieser Fähigkeit, dann ersetzt dessen Seelenecho das vorhergehende Echo.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 4.915 GM

Magische Waffen und Rüstungen herstellen, *Dauerhafte Flamme*, *Mit Toten sprechen*, *Totenglocke*, *Vampirgriff*

SEUCHENUMHANG

PREIS 7.200 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Schultern	**ZS** 6	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Durchschnittliche Nekromantie		

Dieser aus den konservierten Häuten von Seuchenopfern hergestellte Umhang funktioniert wie ein *Resistenzumhang +1*. Ist der Träger mit einer Krankheit infiziert, kann er dem Umhang befehlen, ein Mal am Tag *Seuchennebel** zu wirken. Zudem kann der Träger als Standard-Aktion einen Berührungsangriff durchführen; trifft dieser Angriff, muss das Ziel ein Zähigkeitswurf mit SG 15 abgelegen, misslingt dieser Rettungswurf, steckt es sich mit der Krankheit des Trägers an. Leidet dieser an mehreren Krankheiten, steht ihm die Wahl der übertragenen Krankheit frei.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 3.600 GM

Magischen Gegenstand herstellen, *Ansteckung*, *Resistenz*, *Seuchennebel**

URGATHOAS ATEM

PREIS 2.500 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ Keiner	**ZS** 4	**GEWICHT** 2 Pfd.
AURA Schwache Nekromantie		

In diesen Glaskugeln scheint knochenbleicher Nebel zu wabern. Sie gelten als Wurfwaffen mit einer Grundreichweite von 3 m. Die Kugeln zerplatzen beim Einschlag und verbreiten für eine Runde die in ihnen aufbewahrten Dämpfe in einer *Nebelwolke* von 3 m Durchmesser (wie der Zauber). Jede Kreatur, die sich in dieser Zeit im Nebel befindet oder diesen betritt, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 17 ablegen, misslingt dieser Rettungswurf, erleidet sie die Effekte einer besonders schnell wirkenden Variante von Beulenpest (siehe *GRW*, S. 558), deren Wirkung sofort eintritt.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	**KOSTEN** 1.250 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Ansteckung*, *Nebelwolke*

Sanfte Infektion

Das Hauptaugenmerk dieser Eingeweihten liegt auf der Rekrutierung. Daher üben sie oftmals gängige Berufe aus, die ihnen viele Kontaktmöglichkeiten bieten. Setzt man sie direkt gegen einen Gegner ein, schlagen sie bevorzugt aus dem Hinterhalt zu.

STILLE NADEL **HG 4**

EP 1.200
Menschlicher Schurke 5
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +4; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Rüstung)
TP 41 (5W8+15)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespür +1, Reflexbewegung, *Verschwimmen*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Rapier +1*, +9 (1W6+2/18-20) oder Dolch +7 (1W4+1/19-20)
Fernkampf Handarmbrust +7 (1W4/19-20)
Besondere Angriffe Blutende Wunde +3, Hinterhältiger Angriff +3W6

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Stille Nadel nutzt eine Anwendung Fahles Öl* und eine Anwendung *Öl: Magische Waffe* bei ihrem Rapier an und trinkt eine *Trank: Verschwimmen*.
Grundspielwerte Ohne das Fahle Öl*, das *Öl: Magische Waffe* und den *Trank: Verschwimmen* besitzt die Stille Nadel die folgenden Spielwerte: **Verteidigungsfähigkeiten** kein *Verschwimmen*; **Nahkampf** Rapier +9 (1W6+2/18-20)

SPIELWERTE

ST 13, **GE** 18, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 8
GAB +3; **KMB** +4; **KMV** 18
Talente Krankenschinder*, Schattenschlag, Waffenfinesse, Waffenfokus (Rapier)
Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +7, Diplomatie +5, Fingerfertigkeit +12, Heilkunde +4, Heimlichkeit +12, Klettern +5, Mechanismus ausschalten +16, Verkleiden +5, Entfesselungskünstler +12, Wahrnehmung +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Fallen finden +2, Schurkentricks (Blutende Wunde +3, Schnelles Vergiften[EXP])
Kampfausrüstung Blitzpulver[EXP] (2), Fahles Öl* (2), *Öl: Magische Waffe* (2x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*, *Trank: Verschwimmen*, Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], Dolch, Handarmbrust mit 10 Bolzen, Mithralkettenhemd, Rapier [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, 17 GM

ASKETISCHER AKOLYTH **HG 5**

EP 1.600
Halb-Elfischer Mönch 6
RB Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +1; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +13

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 18 (+1 Ablenkung, +1 Ausweichen, +1 GE, +1 Mönch, +4 Rüstung, +2 WE)
TP 42 (6W8+12)
REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +7 (+4 gegen Verzauberungen)
Immunitäten Krankheiten, Schlaf; **Verteidigungsfähigkeiten** Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf *Waffenloser Schlag +1*, Schlaghagel +12/+12/+7 (1W8+7) oder *Waffenloser Schlag +1*, +12 (1W8+7)
Fernkampf Schurikenschlaghagel [Meisterarbeit] +6/+6/+1 (1W2+6) oder Schuriken [Meisterarbeit] (1W2+6)
Besondere Angriffe Betäubender Schlag (6/Tag, SG 15), Schlaghagel

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Akolyth trinkt seine *Tränke Bärenstärke* und *Magierrüstung*, verwendet sein *Öl: Magische Waffe* für seine Fäuste und das Fahle Öl* für seine Schuriken.
Grundspielwerte Ohne die Tränke hat dieser Charakter die folgenden Spielwerte: **RK** 16, Berührung 16, auf dem Falschen Fuß 15; **Nahkampf** Waffenloser Schlag mit Schlaghagel +9/+9/+4 (1W8+4) oder Waffenloser Schlag +9 (1W8+4; **ST** 18; **KMB** +10 (Zu Fall bringen +12); **KMV** 24.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 10, **WE** 14, **CH** 8
GAB +4; **KMB** +12 (Zu Fall bringen +14); **KMV** 26
Talente Ausweichen, Betäubender Schlag, Blind kämpfen, Fertigkeitsfokus (Bluffen), Kampfreflexe, Verbesserter Waffenloser Schlag, Waffenfokus (Waffenloser Schlag), Zusätzliches *Ki*
Fertigkeiten Akrobatik +10 (Springen +24), Bluffen +8, Heimlichkeit +10 Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Elfenblut, Hochsprung, *Ki*-Vorrat (7 Punkte, Magisch), Manövertraining, Schnelle Bewegung, Sturz abbremsen 9 m
Kampfausrüstung Donnersteine (2x), Fahles Öl*, *Öl: Magische Waffe* (2x), *Trank: Bärenstärke*, *Trank: Magierrüstung* (5x), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen* (2x), Verstrickungsbeutel (2x); **Sonstige Ausrüstung** *Resistenzumhang +1*, Schuriken [Meisterarbeit] (50), *Schutzring +1*, 18 GM

Asketische Akolythen haben allesamt bereits wenigstens eine bösartige Krankheit überstanden. Viele trugen Narben davon oder sie haben kleine Verstümmlungen, wie etwa fehlende Finger.

HÄNDE DES TODES

Einige der Kultanhänger bevorzugen statt heimlichem Vorgehen die Aufrichtigkeit roher Gewalt.

KNOCHENFESTE **HG 5**

EP 1.600
Menschlicher Kämpfer (Phalanxkämpfer[EXP]) 6
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 GE, +9 Rüstung, +3 Schild)
TP 61 (6W10+24)
REF +4, **WIL** +6, **ZÄH** +8; +2 gegen Niederreiten

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf *Langspeer +1*, +14/+9 (1W8+8/x3) oder Kriegshammer [Meisterarbeit] +13/+8 (1W8+6/x3)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit, ST +4] +8/+3 (1W8+4/x3)
Besondere Angriffe Phalanxtraining, Rasche Abwehr +1

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Kämpfer benutzt sein *Öl: Magische Waffe* und trinkt einen *Trank der Bärenstärke*.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 12X, **CH** 08
GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 23 (25 gegen Ansturm, Überrennen, Zerren und Zu Fall bringen)
Talente Abhärtung, Eiserner Wille, Krankenschinder*, Schildfokus, Schützender Schild[EXP], Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Langspeer), Waffenspezialisierung (Langspeer)
Fertigkeiten Akrobatik -5 (Springen -9), Einschüchtern +8, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +7
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Standhaftigkeit +2
Kampfausrüstung Donnersteine (2), *Öl: Magische Waffe* (2x), Rauchstäbe (2), *Trank: Bärenstärke, Trank: Mittelschwere Wunden heilen,* Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Kompositlangbogen [Meisterarbeit, +4 ST] mit 20 Pfeilen, Kriegshammer [Meisterarbeit], Langspeer [Meisterarbeit], *Resistenzumhang +1*, Ritterrüstung [Meisterarbeit], Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], 51 GM

SEUCHENENGEL **HG 7**

EP 3.200
Menschlicher Antipaladin[EXP] 8
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 22, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 21 (+1 GE, +2 Natürlich, +9 Rüstung)
TP 80 (8W10+32)
REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +11
Immunitäten Krankheiten; **Verteidigungsfähigkeiten** Oppositionsresistenz (Gutes, 10)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Sense [Meisterarbeit] +14/+9 (2W4+6/x4)
Fernkampf Kompositlangbogen [Meisterarbeit] +10/+5 (1W8+4/x3)
Besondere Angriffe Gutes niederstrecken 3/Tag (+3 auf Angriff und RK, +8 auf Schaden), Negative Energie fokussieren (SG 17, 4W6)
Zauberähnliche Antipaladinfähigkeiten (ZS 8; Konzentration +11)
Beliebig oft - *Gutes entdecken*
Vorbereitete Antipaladinzauber (ZS 5; Konzentration +8)
2. – *Oppositionsresistenz*[EXP], *Stille*
1. - *Mörderische Befehle*[ABR] (SG 14), *Totenglocke* (SG 14)

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Sense wird mit einer Anwendung Fahles Öl* bestrichen.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 12, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 10, **CH** 16
GAB +8; **KMB** +12; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Heftiger Angriff, Krankenschinder*, Verbesserter Kritischer Treffer (Sense), Waffenfokus (Sense)
Fertigkeiten Akrobatik -4, Bluffen +10, Einschüchtern +10, Wahrnehmung +8
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Aura des Bösen, Aura der Feigheit, Aura der Verzweiflung, Dunkle Gunst (Diener: Infernalischer Bison), Grausamkeiten (Kränkelnd, Übelkeit), Hand der Verderbnis 7/Tag, Negative Energie fokussieren, Unheilige Widerstandskraft
Kampfausrüstung Fahles Öl*, *Tränke: Rindenhaut* (2x); **Sonstige Ausrüstung** Kompositlangbogen [Meisterarbeit, +4 ST] mit 20 Pfeilen, Ritterrüstung [Meisterarbeit], Sense [Meisterarbeit], silbernes Unheiliges Symbol der Urgathoa, *Stirnreif des Verführerischen Charismas +2*, 207 GM

Seelensprecher

Die Seelensprecher bewahren die Geheimnisse des Manipulierens von Lebensenergie.

Erwachte Stimme — HG 5

EP 1.600
Menschlicher Kleriker der Urgathoa 6
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 23, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 22 (+3 Ablenkung, +1 GE, +2 Natürlich, +7 Rüstung)
TP 48 (6W8+18)
REF +4, **WIL** +11, **ZÄH** +7 (+2 gegen gutgesinnte Gegner)

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Sense [Meisterarbeit] +11 (2W4+7/x4)
Fernkampf Schwere Armbrust [Meisterarbeit] +6 (1W10/19-20)
Besondere Angriffe Negative Energie fokussieren 3/Tag (SG 13, 3W6)
Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 6; Konzentration +11) 6/Tag Blutende Hand (3 Runden), Schlachtenwut (+3)
Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 6; Konzentration +11)
3. — *Ansteckung, Gebet, Schutzkreis gegen Gutes, Tote beleben*[D]
2. — *Bärenstärke, Person festhalten* (SG 17), *Virulenz** (SG 17), *Weisheit der Eule, Waffe des Glaubens*
1. — *Leichte Wunden heilen* (2x), *Göttliche Gunst, Schild des Glaubens, Segnen*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten (SG 15), Göttliche Führung, Magie entdecken, Resistenz*
D Domänenzauber; **Domänen** Krieg, Tod

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Erwachte Stimme verwendet den *Trank: Rindenhaut* und das Fahle Öl*. Sie wirkt zudem *Bärenstärke*, *Schild des Glaubens*, *Schutzkreis gegen Gutes* und *Weisheit der Eule*

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 12, **KO** 13, **IN** 8, **WE** 20, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +9; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Blind kämpfen, Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Sense)
Fertigkeiten Diplomatie +9, Wissen (Religion) +8
Sprachen Gemeinsprache
Kampfausrüstung Donnersteine (2), Fahles Öl* (2), *Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Rindenhaut*, Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenrüstung +1, Resistenzumhang +1*, Schwere Armbrust [Meisterarbeit] mit 30 Bolzen, Sense [Meisterarbeit], silbernes Unheiliges Symbol der Urgathoa, 244 GM

Todessänger — HG 6

EP 2.400
Menschlicher Magier (Nekromant) 7
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 22 (+1 Ablenkung, +2 GE, +3 Natürlich, +4 Rüstung, +4 Schild)
TP 60 (7W6+33)
REF +5, **WIL** +7, **ZÄH** +4
Verteidigungsfähigkeiten *Spiegelbilder, Verschwimmen*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m [Gut]
Nahkampf Dolch +2 (1W4-1/19-20)
Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 7; Konzentration +11)
7/Tag Grabeshauch (3 Runden)
Vorbereitete Magierzauber (ZS 7; Konzentration +11)
4. — *Ansteckung* (SG 20), Verstärkter *Sengender Strahl, Tote beleben*
3. — *Entkräftender Strahl* (SG 19), *Feuerball, Hast, Vampirgriff*
2. — *Blindheit/Taubheit, Falsches Leben, Geisterhand, Sengender Strahl* (2x)
1. — *Kalte Hand* (SG 17), *Magierrüstung, Magisches Geschoss* (3x), *Schild*
0. (beliebig oft) — *Ausbluten, Erschöpfende Berührung, Licht, Resistenz*
Verbotene Schulen Illusion, Verzauberungsmagie

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Todessänger wirkt *Falsches Leben, Geisterhand, Magierrüstung* und *Schild*, dann verwendet er Tränke und Schriftrollen.

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 13, **IN** 18, **WE** 12, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +2; **KMV** 15
Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Schriftrolle anfertigen, Untote befehligen, Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Nekromantie), Zauber verstärken
Fertigkeiten Bluffen +6, Fliegen +12, Heilkunde +8, Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +8, Wissen (Arkanes) +14, Zauberkunde +14
Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Elfisch, Gemeinsprache, Infernalisch
Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Zauberstab der Entkräftung*), Macht über Untote
Kampfausrüstung Gebundener *Zauberstab der Entkräftung* (7 Ladungen), *Schriftrolle: Fliegen, Schriftrolle: Spiegelbilder, Schriftrolle: Steinhaut, Schriftrolle: Verschwimmen, Trank: Rindenhaut* (ZS 6), Verstrickungsbeutel (2); **Sonstige Ausrüstung** Dolch, *Fahler Gesang, Resistenzumhang +1, Schutzring +1*, 128 GM

ERLEUCHTETE SEUCHENBRINGER

Der Kult erschafft Untote sowohl aus den Reihen der eigenen Anhänger, als auch aus seinen Gegnern.

FIEBRIGER SIECHENBRINGER **HG 6**

EP 2.400
Grul-Attentäter[ABR VI] 4 (*MHB,* S. 125)
CB Mittelgroßer Untoter
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13
Aura Gestank (3 m, SG 17, 1W6+4 Minuten)

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 15, auf dem Falschen Fuß 19 (+5 GE, +4 Natürlich, +5 Rüstung)
TP 75 (6TW; 2W8+4W10+40)
REF +9, **WIL** +8, **ZÄH** +10
Immunitäten wie Untote; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Biss +13 (1W6+7 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +13 (1W6+7 plus Lähmung)
Besondere Angriffe Feind studieren +1 (1 Gegner, Bewegungsaktion), Hinterhältiger Angriff +1W6, Krankheit, Lähmung (SG 19, 1W4+1 Runden)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Grul verwendet die *Tränke: Mächtige Magische Fänge* und *Unsichtbarkeit*, Dann nutzt er das Fahle Öl* für seine Angriffe.
Grundspielwerte Ohne seine Tränke besitzt der Grul die folgenden Spielwerte: **Nahkampf** Biss +12 (1W6+6 plus Krankheit und Lähmung), 2 Klauen +12 (1W6+6 plus Lähmung)

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 21, **KO** -, **IN** 15, **WE** 18, **CH** 22
GAB +5; **KMB** +11; **KMV** 26
Talente Fähigkeitsfokus (Lähmung), Heftiger Angriff, Kampfreflexe, Waffenfokus (Biss), Waffenfokus (Klauen)
Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +15, Einschüchtern +15, Heilkunde +11, Heimlichkeit +14, Klettern +15, Verkleiden +15, Wahrnehmung +13
Sprachen Abyssisch, Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Attentätertricks (Waffentraining, Waldläufer-Kampfstil), Spuren lesen +2
Kampfausrüstung Fahles Öl* (5x), *Trank: Mächtige Magische Fänge*, *Trank: Mittelschwere Wunden verursachen*, *Trank: Unsichtbarkeit*; **Sonstige Ausrüstung** *Mithralkettenhemd +1*

SEUCHENBOTE **HG 7**

EP 3.200
Verbesserter Pestbringer*-Minotaurus (*MHB*, S. 186)
CB Großer Monströser Humanoider
INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +13
Aura Gestank (6 m, SG 19, 10 Runden)

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 19 (+2 GE, -1 Größe, +10 Natürlich)
TP 69 (6W10+36)
REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +10
Immunitäten Betäubung, Entkräftung, Erschöpfung, Gift, Krankheit; **Verteidigungsfähigkeiten** Fahle Wiedergeburt*, Verbundenheit mit Negativer Energie

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Zweihändige Axt +1*, +13/+8 (3W6+11/x3) und Durchbohren +7 (1W6+3 plus Krankheit)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Krankheit, Mächtiger Sturmangriff (Durchbohren, 2W6+10)

SPIELWERTE

ST 25, **GE** 14, **KO** 23, **IN** 11, **WE** 16, **CH** 12
GAB +6; **KMB** +14 (Ansturm +16); **KMV** 26 (28 gegen Ansturm)
Talente Große Zähigkeit, Heftiger Angriff, Verbesserter Ansturm
Fertigkeiten Einschüchtern +7, Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +13, Wahrnehmung +13; **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4
Sprachen Riesisch
Besondere Eigenschaften Natürliche Schläue
Ausrüstung *Zweihändige Axt +1*

Seuchenboten halten ihre natürliche Wildheit im Zaum, indem sie fast schon mit Gelassenheit über die Bedeutung von Urgathoas Plagen sinnieren. Einige von ihnen werden innerhalb des Todeskultes gar als Philosophen oder Propheten angesehen.

Seuchenbrauer

Einst die arkane Triebkraft hinter einem mörderischen Orkstamm, ist der Seuchenbrauer nun das verderbte Hirn, welches für den Kult die Forschungen in allen Belangen der Nekromantie und Krankheiten vorantreibt.

SEUCHENBRAUER **HG 9**

EP 6.400

Halb-Orkischer Magier (Nekromant) 10

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch, Ork)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m, Lebenssicht (3 m, 10 Runden/Tag); Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 21, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +2 GE, +4 Schild, +4 Rüstung)

TP 92 (10W6+55)

REF +6, **WIL** +9, **ZÄH** +6

SR 10/Adamant (100 TP);

Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit, *Spiegelbilder*

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +5 (1W4-1/19-20)

Zauberähnliche Fähigkeiten der Arkanen Schule (ZS 10; Konzentration +15)

8/Tag - Grabeshauch (5 Runden)

Vorbereitete Magierzauber (ZS 10; Konzentration +15)

5. — *Kältekegel* (SG 20), *Steinwand*, *Teleportation*, *Wellen der Erschöpfung*

4. — *Ansteckung* (SG 21), *Entkräftung* (2x), *Furcht* (SG 21), *Steinhaut*

3. — *Blitz* (SG 18), *Feuerball* (SG 18), *Fliegen*, *Seuchennebel**, *Vampirgriff*

2. — *Blind- oder Taubheit verursachen*, *Falsches Leben*, *Geisterhand*, *Glitzerstaub* (SG 17), *Netz* (SG 17), *Spiegelbilder*

1. — *Kalte Hand* (SG 18), *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* (2x), *Schild*, *Strahl der Schwächung* (SG 18)

0. (beliebig oft) — *Ausbluten* (SG 17), *Erschöpfende Berührung*, *Magie entdecken*, *Zaubertrick*

Verbotene Schulen Bannzauber, Verzauberung

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Seuchenbrauer lässt *Falsches Leben* und *Magierrüstung* den ganzen Tag über aktiv. Vor einem Kampf wirkt er *Fliegen*, *Geisterhand*, *Schild*, *Spiegelbilder* und *Steinhaut*.

Im Kampf Zunächst verwendet der Nekromant *Seuchennebel**, um die Sicht seiner Gegner zu behindern und sie für Krankheiten anfälliger zu machen. Dann nutzt er Lebenssicht, um seine Feinde im Nebel zu lokalisieren.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber besitzt der Seuchenbrauer die folgenden Spielwerte: **RK** 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 11; **TP** 78 (10W6+40)

SPIELWERTE

ST 8, **GE** 14, **KO** 14, **IN** 20, **WE** 12, **CH** 10

GAB +5; **KMB** +4; **KMV** 17

Talente Abhärtung, Im Kampf zaubern, Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Seuchenresistenz*, Schriftrolle anfertigen, Trank brauen, Untote befehligen, Wundersamen Gegenstand herstellen, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Bluffen +9, Einschüchtern +2, Fliegen +15, Handwerk (Alchemie) +17, Heilkunde +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Arkanes) +17, Zauberkunde +17; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2

Sprachen Abyssisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Goblinisch, Orkisch, Riesisch

Besondere Eigenschaften Arkane Verbindung (*Schutzring +1*), Krankheit (Fahles Geschenk*), Macht über Untote, Orkblut

Ausrüstung Diamantstaub im Wert von 298 GM, Dolch [Meisterarbeit], *Schutzring +1*, *Seuchenumhang**, *Stirnreif der Enormen Intelligenz +2*

Als der Seuchenbrauer noch unter den Orks lebte, verhalf er seinem Stamm mit finsterer Magie und scharfem Verstand zu Respekt und Ansehen. Als eine Seuche seine Leute dahinraffte, begann er verzweifelt mit dem Studium von Krankheiten, um so sein Volk zu retten, aber auch um seine Macht weiter zu stärken. Zwar versagte er beim Rettungsversuch, aber gewann gleichsam ungemein an Wissen. Nun ist er im Kult die treibende Macht hinter der Verbreitung von Krankheiten und Seuchen, erschafft das Fahle Öl* und unterweist die Kultmitglieder darin, dieses im Namen der Göttin anzuwenden.

Untoter Apostel

Einst ein tapferer Zwergenheld, der den Todeskult bekämpfte, wurde der Untote Apostel nach seinem Tod zu einem der ergebensten Verbündeten der Sammlerin.

Untoter Apostel **HG 9**

EP 6.400

Zwergischer Grabesritter[MHB III] Kämpfer (Zweihandkämpfer[EXP]) 8

NB Mittelgroßer Untoter (Humanoider, Zwerg)

INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +19

Aura Ketzerische Aura (9 m, SG 17)

Verteidigung

RK 24, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 23 (+1 GE, +4 Natürlich, +9 Rüstung)

TP 104 (8W10+56)

REF +7, **WIL** +9, **ZÄH** +11 (+2 gegen Gifte, Zauber und Zauberähnliche Fähigkeiten)

Immunitäten Elektrizität, Feuer, Kälte und wie Untote; **SR** 10/Magie; **Verteidigungsfähigkeiten** Resistenz gegen Fokussieren +4, Verteidigungsschulung, Wiederkehr; **ZR** 20

Angriff

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf *Laterne der Sammlerin* +18/+13 (1W10+13/19-20 plus 2W6 Feuer) oder Hieb +14 (1W4+6)

Besondere Angriffe Gewaltiger Hieb, Hass, Rückschwung, Schmetterschlag, Untotenmeisterschaft (40 TW, SG 17), Verheerende Explosion (4W6 Feuer, SG 17, 3/Tag), Waffentraining (Flegel +1), Zerstörung fokussieren (2W6 Feuer)

Taktik

Vor dem Kampf Der Apostel bringt sich in eine Position, von welcher aus er Kleriker als erstes angreifen kann. Sind keine Kleriker zugegen, wählt er andere Zauberwirker als Ziele aus.

Im Kampf Der Apostel stürzt sich mit brutaler Inbrunst in die Schlacht und nutzt Heftiger Angriff, um Kleriker als erstes zu töten.

Spielwerte

ST 22, **GE** 12, **KO** -, **IN** 12, **WE** 20, **CH** 16

GAB +8; **KMB** +14 (Zerschmettern +16); **KMV** 25 (27 gegen Zerschmettern, 29 gegen Ansturm und Zu Fall bringen)

Talente Abhärtung, Angriff im Vorbeireiten, Ausfallschritt, Berittener Kampf, Blind kämpfen, Blitzschnelle Reflexe, Heftiger Angriff, Konzentrierter Zorn[EXP], Mächtiger Waffenfokus (Schwerer Streitflegel), Verbesserte Initiative, Verbesserter Kritischer Treffer (Schwerer Streitflegel), Waffenfokus (Schwerer Streitflegel), Waffenspezialisierung (Schwerer Streitflegel)

Fertigkeiten Akrobatik -4 (beim Springen -8), Einschüchtern +22, Reiten +15, Schätzen +1 (nichtmagische Metalle oder Edelsteine +3), Wahrnehmung 19 (ungewöhnliche Steinarbeiten bemerken +21); **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +8, Reiten +8, Schätzen nichtmagischer Metalle oder Edelsteine +2, Wahrnehmung +8 (ungewöhnliche Steinarbeiten +10)

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Zwergisch

Besondere Eigenschaften Geisterreittier, Grabesritter-Rüstung, Verderbliche Wiederbelebung (Feuer)

Ausrüstung Ritterrüstung [Meisterarbeit], *Laterne der Sammlerin**

Bevor der Zwerg starb und als Grabesritter wiederkehrte, um schließlich zum Untoten Apostel zu werden, gehörte er zu einer Abenteurergruppe, welcher es gelang, die Sammlerin zu töten. Während eines der letzten Angriffe auf ihre Festung wurde er von seiner Gruppe getrennt, vom Kult überwältigt und gefangen genommen. Die Kultanhänger glaubten, herausfinden zu können, wer die Abenteurer gegen sie angeworben hatte und ihn dann gegen seine früheren Kameraden zu hetzen, um diese so zu schwächen und zu demoralisieren. Zunächst hielt ihn der Kult am Leben, doch er verbrannte schließlich in dem Feuer, welches seine Kameraden gelegt hatten, um die Sammlerin in ihrer Burg zu töten. Sie hielten ihren Kameraden für tot und ließen ihn zurück. Aus der Asche erhob sich alsbald der Untote Apostel, seine Seele noch immer vom brennenden Hass des Feuers erfüllt, welches jene anzündeten, die ihn zum Sterben zurückließen. Nach Rache dürstend ist er nun einer der vielen treuen Anhänger der Sammlerin, welche ihn aussendet, um ihre Feinde zu jagen und jeden gutgesinnten Kleriker und all jene zu erschlagen, die Untote verfolgen. Von den Erinnerungen und der Persönlichkeit seines früheren Daseins ist nur wenig geblieben. Und dieses Wenige ist nichts als eine völlig verdrehte Version, die sich nun zu einer vollständigen Treue zu einer Anführerin gesteigert hat, welche ihm versprach, dass er seine Feinde brennen sehen wird.

Die Sammlerin

Die Sammlerin ist der Geist der einstigen Gründerin des Todeskults. Im Untod verkörpert sie die Philosophie des Kults sogar noch mehr, als sie es schon zu Lebzeiten tat.

DIE SAMMLERIN **HG 10**

EP 9.600

Menschliche Geist-Klerikerin der Urgathoa 9

CB Mittelgroße Untote (Humanoider, Körperlos, Mensch)

INI +2; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +24

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 17, auf dem Falschen Fuß 15 (+5 Ablenkung, +1 GE, +11 Rüstung)

TP 111 (9W8+63)

REF +6, **WIL** +11, **ZÄH** +12

Immunitäten wie Untote und *Immunität gegen Zauber*; **Resistenzen** Feuer 20, Säure 20; **Verteidigungsfähigkeiten** *Entropieschild*, Körperlos, Resistenz gegen Fokussieren +4, Umarmung des Todes, Wiederkehr; **ZR** 21

ANGRIFF

Bewegungsrate Fliegen 9 m (perfekt)

Nahkampf Verderbende Berührung +8 (10W6, SG 19)

Besondere Angriffe Böswilligkeit (SG 21), Entziehende Berührung, Negative Energie fokussieren 8/Tag (5W6, SG 19), Todeskuss 7/Tag, Waffenmeister (9 Runden/Tag)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +13)

7/Tag Schlachtenwut (+4)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 9; Konzentration +13)

5. – *Schneller Tod*[D] (SG 21), *Zauberresistenz*

4. – *Dimensionsanker*, *Entkräftung*[D], *Immunität gegen Zauber*, Krankmachende *Waffe des Glaubens* (SG 16)

3. – *Ansteckung* (SG 19), *Gemeinschaftliches Energien widerstehen*, *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Untote beleben*

2. – *Anmut*[EXP], *Energien widerstehen*, *Personen festhalten* (SG 16), *Totenglocke* (SG 18), *Virulenz*[*] (SG 18), *Waffe des Glaubens*[D]

1. – *Befehl* (SG 15), *Entropieschild*, *Furcht auslösen*[D] (SG 17), *Schutz vor Gutem*, *Segnen*, *Unheil* (SG 17)

0. (beliebig oft)— *Ausbluten* (SG 15), *Göttliche Führung*, *Magie entdecken*, *Resistenz*

D Domänenzauber; Domänen Krieg und Tod (Unterdomäne des Untodes[EXP])

TAKTIK

Vor dem Kampf Die Sammlerin wirkt *Energien widerstehen*, *Entropieschild*, *Gemeinschaftliches Energien widerstehen*, *Immunität gegen Zauber*, *Resistenz* und *Zauberresistenz* auf sich selbst, sowie *Magisches Schutzgewand* auf ihre Rüstung. Wenn sie weiß, welche Energien ihre Gegner nutzen, passt sie die Energien ihrer Schutzzauber entsprechend an. Kennt sie die Zauber, welche die Gegner oft einsetzen, wirkt sie gezielt darauf *Zauberimmunität,* oder wenn nötig, ein dann vorbereitetes *Untote befehligen*.

Im Kampf Mit *Ansteckung* versucht die Sammlerin, so viele Gegner wie möglich zu infizieren, und kämpft in dem Wissen bis zur Zerstörung, dass sie alsbald wiederkehren wird. Sie nutzt dabei auch die Fähigkeit Böswilligkeit, um so Verwirrung unter den Gegnern zu stiften und sie aufzuhalten, wohl wissend, dass die Helden ihre Kameraden nicht mit voller Wucht schlagen werden, um so den Geist zu treffen.

Grundspielwerte Ohne die Zauber besitzt die Sammlerin die folgenden Spielwerte: **REF** +5, **WIL** +10, **ZÄH** +11, **Verteidigungsfähigkeiten** kein *Entropieschild*; **Resistenzen** keine; **ZR** keine ZR

SPIELWERTE

ST -, **GE** 14, **KO** -, **IN** 12, **WE** 18, **CH** 20

GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 23

Talente Abhärtung, Fähigkeitsfokus (Böswilligkeit), Krankmachender Zauber[EXP], Mächtiger Zauberfokus (Nekromantie), Umgang mit Schwerer Rüstung, Zauberfokus (Nekromantie)

Fertigkeiten Bluffen +14, Diplomatie +17, Fliegen +10, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +16, Wahrnehmung +24; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Ausrüstung *Ritterrüstung der Geisterhaften Berührung +1*, silbernes Unheiliges Symbol der Urgathoa, *Stirnreif der Erwachten Weisheit +2*

Da die Sammlerin in einem vom Krieg zerrissen Land aufwuchs, sah sie Unzählige durch Gewalt, Krankheiten und letztlich auch dem darauffolgenden Hunger sterben. Nun strebt sie danach, die Lebenden mit Hilfe von Seuchen zu reinigen, auf dass alle in Eintracht im Untod weiterleben können. Sie glaubt in der Tat, dass sie mithilfe von Urgathoas Doktrin den kriegsgeplagten Nationen Frieden und einen neuen Lebenszweck bringen kann. Dabei ist sie besonders mitfühlend gegenüber geschundenen Frauen, was sich nicht zuletzt darin ausdrückt, wie sie ihre Erwachten Stimmen auswählt und fördert. Selbst inmitten eines tödlichen Kampfes macht sie gegenüber Charakteren, von denen sie annimmt, dass diese ähnlich wie sie gelitten haben, völlig ernst gemeinte, mitfühlende Bemerkungen.

Seit ihrer Auferstehung als Geist ist die Sammlerin noch fanatischer darin, die Seuchen Urgathoas in der Welt der Lebenden zu verbreiten. Wird sie erschlagen, kehrt sie dank der Fähigkeit Wiederkehr alsbald wieder zurück. Um sie wahrhaftig zu besiegen, muss ein Charakter entweder einen derart umfassenden Frieden in die Welt bringen, welcher den Visionen der Sammlerin entspricht (durchaus auch mit Methoden, die weniger brutal als die der Sammlerin sind), oder sie davon überzeugen, dass ihr Weg nicht der richtige ist, um eine wahrhaft friedliche Welt zu erschaffen.

Begegnungen

Der Todeskult sendet mitunter die folgenden Gruppen aus:

Ansteckende Rekrutierer (HG 6)

Diese Rekrutierer schauen sich nach jenen um, welche die Ideen des Kults begrüßen würden.

Asketischer Akolyth HG 5
EP 1.600
TP 42 (siehe Seite 226)

Strassenbeobachter (4) HG 1/2
EP je 200
TP je 10 (*NKO*, S. 164)

Kranke Killer (HG 8)

Diese Assassinen versuchen, mithilfe vom Fahlen Geschenk* und Ghulfieber so viele Feinde wie möglich zu infizieren, auf dass sie als Untote wieder auferstehen.

Fiebriger Siechenbringer HG 6
EP 2.400
TP 75 (siehe Seite 229)

Stille Nadeln (2) HG 4
EP je 1.200
TP je 41 (siehe Seite 226)

Todesboten (HG 11)

Todesboten kümmern sich um das vorzeitige Ableben der wahren Feinde des Kultes.

Seuchenengel (2) HG 7
EP je 3.200
TP je 80 (siehe Seite 227)

Stille Nadel HG 4
EP 1.200
TP 41 (siehe Seite 226)

Todessänger (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 60 (siehe Seite 228)

Der innere Zirkel (HG 13)

Wer dumm genug ist, sich den Ambitionen des Kultes entgegen zu stellen, den erwartet der vereinte Zorn seiner Anführer. Der Seuchenbrauer weiß, dass er sich nicht wieder erheben wird und verhält sich entsprechend.

Die Sammlerin HG 10
EP 9.600
TP 111 (siehe Seite 232)

Seuchenbote HG 7
EP 3.200
TP 69 (siehe Seite 229)

Seuchenbrauer HG 9
EP 6.400
TP 92 (siehe Seite 230)

Untoter Apostel HG 9
EP 6.400
TP 104 (siehe Seite 231)

Wilde Plünderer

„Die erste Warnung bestand in vagen Gerüchten, die durchreisende Händler und Reisende weitergaben. Eine Woche später sahen im Wald spielende Kinder Fremde durch die Schatten schleichen, doch wir taten dies als wilde Fantasien ab. Ganz früh am nächsten Morgen erkannten wir unseren Irrtum. Niemand schlug Alarm, da ein wohl platzierter Pfeil in der Kehle der Wache steckte. Als wir sie sahen, waren die ersten bereits über die Mauer gekommen. Wir versuchten, uns zu wehren, doch in ihren Augen funkelte der Wahnsinn und es kamen immer mehr. Sie stürmten das Torhaus und im nächsten Moment stürmten Schwergepanzerte ins Dorf. Wir bildeten eine Verteidigungslinie, aber Reiter in Stachelrüstungen senkten nur ihre Lanzen und zerschmetterten im Sturmangriff unsere Reihen. Alle Hoffnung war dahin. Als ihre Kriegsbestien hereintrotteten, flohen wir bereits in nackter Angst. Ich versteckte mich unter einer Leiche und konnte in der Nacht aus dem Dorf hinausschlüpfen. Die anderen hatten kaum so viel Glück…“

— Bericht eines Überlebenden

Die Wilden Plünderer sind ein kriegerischer Nomadenstamm, dessen Gesellschaft auf schamanistischen Traditionen und dem Prinzip, dass nur der Stärkste überlebe basiert. Die Plünderer ziehen umher, folgen den Wanderungen ihrer Beutetiere, suchen nach neuen Weidegründen für ihr Nutzvieh und überfallen Dörfer und Weiler, um an Versorgungsgüter zu gelangen. Manchmal greifen sie auch Reisende und Gemeinden an, bei denen es wenig zu erbeuten gibt, nur um ihren Blutdurst zu stillen oder ihre jüngeren Krieger zu lehren, wie sie sich im Kampf verhalten müssen – und wie sie das Leben eines besiegten Feindes auf eine Weise beenden, dass möglichst viele von ihrer Ruchlosigkeit erfahren.

Die Plünderer leben in Zelten aus Tierhäuten. Manchmal bleiben sie länger in einer eroberten Ortschaft, insbesondere wenn es eine Fülle anderer Gemeinden in der Nähe gibt, die sie überfallen können.

Die von den Plünderern mitgeführten Tiere dienen ihnen als Nahrung und liefern Material zur Weiterverarbeitung. Sie werden aber auch ausgebildet, ebenso wild zu kämpfen wie ihre Herren. Jeder Angehörige des Stammes, egal ob Mensch oder Tier, muss für sich selbst sorgen können, egal ob im Kampf oder zu anderen Zeiten. Wer dazu nicht imstande ist, wird entweder zurückgelassen oder erfährt einen schnellen Tod, sofern er beim Stamm beliebt ist. Jene, die sich ihre Kameraden zu Feinden machen, sterben weitaus langsamer. Der Stamm rekrutiert gewaltsam die kräftigsten Jugendlichen, die sie in überfallenen Ortschaften erbeuten. Gesunde Erwachsene werden zuweilen in die Sklaverei verkauft, als lebende Trophäen an Kriegsbestien festgebunden oder zur Unterhaltung der Stammeskrieger gezwungen, gegeneinander zu kämpfen.

Die Plünderer verehren chaotischen und böse Gottheiten des Krieges, der Stärke, der Zerstörung, des Reisens und des Wetters, doch ihre wahre Treue gehört ihrem Stamm. Der Anführer des Stammes ist als der Blutfürst bekannt. Um einen chaotischen Stamm zu führen, muss er zugleich weiser Hirte und gnadenloser Kriegsherr sein. Am meisten vertraut er seiner Beraterin, der Wahnsinnigen Seherin, einer enigmatischen Krieger-Prophetin. Im Feld dagegen hat der Infernalischer Wüter als erfahrenster Befehlshaber das Sagen, dessen Präsenz die Plünderer im Zaum hält. Reiter, Hexenmeister und Waldläufer kommandieren einzelne Einheiten und fungieren zugleich als Elitekrieger. Die übrigen Plünderer bilden den Großteil der Kampftruppen des Stammes, kümmern sich aber auch um Wachdienst und unterstützende Tätigkeiten wie das Beschaffen von Nahrung und anderen Versorgungsgüter.

Die Befehlsstruktur ist starr und Insubordination wird in der Regel körperlich schwer bestraft. Aufgrund ihres brutalen Rufes haben sie weitaus mehr Feinde als Verbündete. Jede Organisation, welche in einem zivilisierten Gebiet operiert, wird wahrscheinlich ein Ziel der Plünderer. Königshöfe sind ihre Hauptfeinde, da eine frei außerhalb der Stadtmauern umherziehende Barbarenhorde stets Einkommen, Ländereien und Autorität des Souveräns gefährdet. Auch eine Jahrmarktstruppe oder eine Handelskarawane wird wahrscheinlich jeden unterstützen, der gegen die Plünderer vorgehen will, da Reisende zu den Hauptzielen von Plünderern gehören, welche ja eine Haupteinnahmequelle dieser Gruppierung sind.

Dennoch besitzen selbst die Plünderer ein paar Verbündete. Sie unterhalten oft beiderseits profitable Vereinbarungen mit Brutalen Sklavenhändlern, welche bei Überfällen entführte Leute kaufen. Auch Dämonenritter sind aufgrund ihrer ähnlich destruktiven Ziele und opportunistischer Lebensweite potentielle Verbündete. Ein Bündnis mit der Geißel der Natur, welche ebenfalls an das Überleben des Stärkeren glaubt, kommt möglicherweise zustande, wenn die Mächte der Zivilisation die Freiheit und Lebensart der Plünderer bedrohen. Ruchlose Räuber sind meisten Rivalen der Gruppe, da die Räuber bereit sind, für den richtigen Preis Ortschaften zu plündern oder zu verteidigen. Manchmal tun sich die Gruppen aber auch zusammen, um eine besonders gut verteidigte Karawane oder Ortschaft anzugreifen.

Abenteueraufhänger

Mittels der folgenden Handlungsaufhänger könntest du beispielsweise die Wilden Plünderer in deine Kampagne einführen:

Diplomatische Gesandte: Eine rätselhafte Kriegerin reitet zusammen mit arroganten Kämpfern in stachelbewehrten Rüstungen ins Dorf und verlangt, dass binnen 4 Tagen ein Tribut gezahlt wird, andernfalls würde ein Stamm Wilder Plünderer den Ort belagern. Der verlangte Preis ist aber unglaublich hoch, so dass die Dorfältesten die SC bitten, zum Lager des Stammes zu gehen und sie runterzuhandeln. Der listige Hauptmann der Wache drängt die SC zudem, sich während des Besuches ein Bild über die Truppen und Truppenstärke der Plünderer zu machen. Ferner erhalten sie direkt vor ihrem Aufbruch einen anonymen Brief zugesteckt, dass sie nur vorgeben sollen, friedliche Verhandlungen zu führen, in Wahrheit aber den Stammesanführer töten sollen.

Karawaneneskorte: Die SC werden angeheuert, einen Wagenzug durch das Territorium der Plünderer zu eskortieren. Sie müssen die Route mit Bedacht hinsichtlich Hinterhalten wählen und gut zu verteidigende Rastplätze auswählen. Die Mitglieder der Karawane unterstützen sie in ihren Bemühungen, doch als die Plünderer beginnen, dem Wagenzug mit zunehmend aggressiveren Vorstößen ihrer Späher nachzustellen, wird rasch klar, dass man zahlenmäßig stark unterlegen ist. Die Moral verschlechtert sich und die SC müssen sich um Deserteure kümmern. Das Wetter verschlechtert sich ebenfalls und schlechte Sichtverhältnisse und im Schlamm feststeckende Wagen sorgen für weitere Probleme. Andererseits könnten die SC das Wetter aber auch zu ihrem Vorteil nutzen.

Kriegspfad: Von einem abgelegenen Dorf bleiben alle Nachrichten unbeantwortet und die SC sollen nachsehen ob es Probleme gibt. Sie stellen fest, dass die Wilden Plünderer unterwegs sind, von Ort zu Ort ziehen und nur Asche zurücklassen. Die nächste Armee ist viele hundert Kilometer weit entfernt und die Dörfler sind natürlich schlecht ausgerüstet, kaum ausgebildet und zudem viel zu Wenige, um die Horde aufhalten zu können. Die SC müssen die sturen Bewohner mehrerer Ortschaften von der Evakuierung überzeugen und sie dann zu einer effizienten Miliz organisieren und ausbilden, die sich gegen die Plünderer wehren und sie besiegen kann. Möglicherweise müssen sie die Ruchlosen Räuber als unterstützende Söldner anwerben.

Neue Regeln

Der folgende Abschnitt enthält Kampfrauschkräfte, Talente, Zauber und einen magischen Gegenstand. Alles dient den Wilden Plünderern, um ihre Feinde zu zermalmen und sich zu holen, was sie wollen.

Kampfrauschkräfte

Plündernde Berserker nutzen gern die folgenden Kampfrauschkräfte, da sie ihre Fähigkeiten verbessern, einen Kampf mit einem verheerenden Sturmangriff zu beginne.

Anspringen mit zwei kurzen Klingen (AF): Sofern der Barbar zwei Dolche, Stoßdolche oder Kukris führt, kann er mit beiden im Rahmen eines Sturmangriffs angreifen. Er verliert dann allerdings den aus dem Sturmangriff resultierenden Bonus auf Angriffswürfe und erleidet einen zusätzlichen Bonus von -2 auf seine RK. Präzisionsschaden und Effekte, welche bei einem Treffer eintreten, treten nur jeweils ein Mal ein, selbst wenn der Barbar mit beiden Angriffen trifft.

Unberechenbarer Sturmangriff (AF): Als Teil der für einen Sturmangriff erforderlichen Vollen Aktion gegen eine wenigstens 6 m weit entfernte Kreatur kann der Barbar sich 1,50 m in eine beliebige Richtung bewegen, ehe er den Sturmangriff ausführt. Diese Bewegung ist kein 1,50 m-Schritt, provoziert die üblichen Gelegenheitsangriffe und reduziert die Entfernung, die er maximal mit seinem Sturmangriff zurücklegen kann, um 3 m.

Unberechenbarer Sturmangriff, Mächtiger (AF): Der Barbar kann sich im Rahmen eines Unberechenbaren Sturmangriffes um 3 m statt um 1,50 m weit bewegen. Seine Zielkreatur muss sich dabei aber wenigstens 6 m weit entfernen. Seine Bewegung reduziert die Maximalstrecke, die er mit dem eigentlichen Sturmangriff zurücklegen kann, um 6 m. Ein Barbar muss wenigstens die 8. Stufe erreicht haben und die Kampfrauschkraft Unberechenbarer Sturmangriff besitzen, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Wildes Schleudern (AF): Der Barbar erhält einen Bonus von +1 auf Fernkampfangriffswürfe mit Wurfwaffen, bei denen sein GE-Bonus auf den Angriffswurf addiert wird. Dieser Bonus steigt mit der 4. Stufe auf +2, sofern der ST-Modifikator des Barbaren wenigstens +4 beträgt, mit der 8. Auf +3, sofern sein ST-Modifikator wenigstens +6 beträgt, und mit der 12. Stufe auf +4 bei einem ST-Modifikator von +8 oder höher.

Zornige Waffenbereitschaft (AF): Der Barbar wird behandelt, als besäße er das Talent Schnelle Waffenbereitschaft.

Zorniges Schleudern (AF): Der Barbar wird hinsichtlich seiner Angriffe mit Wurfwaffen behandelt, als besäße er das Talent Schnelles Schießen. Ein Barbar muss wenigstens die 4. Stufe erreicht haben und über die Kampfrauschkraft Zornige Waffenbereitschaft verfügen, ehe er diese Kampfrauschkraft wählen kann.

Zauber

Die Wilden Plünderer bevorzugen die folgenden Zauber, welche von den Schamanen vergangener Generationen erdacht wurden, um ihnen zu ermöglichen, selbst unter kraftraubenden Effekten länger weiterzukämpfen, im Kampf schneller und beweglicher zu sein oder ihren Gegnern letztendlich mehr Schmerzen zuzufügen.

KRÄFTIGENDER WIND

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussend, Luft]; **Grad** BAR 2, DRU 3, HEX 3, SHA 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Blütenblatt)
Reichweite 9 m
Wirkungsbereich Kegelförmige Explosion
Wirkungsdauer Augenblicklich
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (harmlos);
Zauberresistenz Ja (harmlos)

Du atmest tief aus und erzeugst einen sanften magischen Wind, welcher deine Verbündeten im Wirkungskreis wie folgt stärkt: Schlafende Verbündete wachen sofort auf. Faszinierte Kreaturen werden vom Zustand Faszination wachgerüttelt. Auf dem Falschen Fuß angetroffene Verbündete zählen nicht mehr als auf dem Falschen Fuß betroffen, selbst wenn sie noch nicht gehandelt haben. Die Wirkungsdauer von Effekten, welche Verbündeten den Zustand Betäubt, Gelähmt, Verängstigt, Verlangsamt oder Verwirrt verleihen, wird um 1W4 Runden verringert (würfle für jedes Ziel separat); sollte dies bei einem Verbündeten die Wirkungsdauer eines solchen Effektes auf 0 Runden oder weniger reduzieren, so endet der Effekt für diesen Verbündeten. Verbündete mit dem Zustand Liegend können als Augenblickliche Aktion aufstehen (dies provoziert die normalen Gelegenheitsangriffe).

PFLANZLICHES REITTIER

Schule Beschwörungsmagie (Erschaffung); **Grad** HEX 2, OKK 2, PKM 2, SHA 2
Zeitaufwand 10 Minuten; siehe Text
Komponenten V, G, M/GF (Schilf oder Zweig)
Reichweite Berührung
Effekt Ein pferdeähnliches Konstrukt aus Korbgeflecht
Wirkungsdauer 1 Stunde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Schilfrohre, Gräser, Kriechgewächse oder dünne Zweige (deine Wahl), die du berührst, beleben sich und formen ein Pferd aus Korbgeflecht samt Reitsattel aus. Auch dieser Gegenstand ist belebt, behält aber sein korbartiges Äußeres.

Ein Pflanzliches Reittier hat die Spielwerte eines Leichten Pferdes oder eines Ponys, erhält aber zudem das Merkmal Konstrukt und zählt hinsichtlich Zaubern und Effekten als Konstrukt und als Tier. Es erhält zusätzliche Trefferpunkte in Höhe deiner Zauberstufe. Es besitzt keine Fertigkeiten oder Talente neben dem im Folgenden aufgeführten:

Ein Pferd aus Schilf erhält Fertigkeitsränge in Schwimmen in Höhe deiner Zauberstufe. Ein Pferd aus Gräsern erhält das Talent Rennen und Fertigkeitsränge in Akrobatik in Höhe deiner Zauberstufe. Ein Pferd aus Kriechgewächsen erhält Fertigkeitsränke in Heimlichkeit und Klettern in Höhe deiner Zauberstufe. Ein Pferd aus Ästen steht ständig unter dem Effekt von *Rindenhaut* mit einer effektiven Zauberstufe in Höhe deiner Zauberstufe.

Das Pflanzliche Reittier befolgt keine mittels Mit Tieren umgehen gegebenen Befehle und kann nur von dir selbst geritten werden. Du kannst diesen Zauber nur in einer Umgebung in der ausreichend Pflanzenmaterial vorhanden ist wirken. Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet oder das Pferd alle Trefferpunkte verliert, fällt es auseinander.

BEQUEMER SATTEL

Schule Verwandlungsmagie; **Grad** ANP 1, DRU 1, PAL 1, WDL 1
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, GF
Reichweite Berührung
Ziel Berührter Sattel
Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe (A)
Rettungswurf WIL, keine Wirkung (Harmlos, Objekt); **Zauberresistenz** Ja (Harmlos, Objekt)

Ein von diesem Zauber betroffener Sattel wird bequemer und gleicht schwankende Bewegungen aus, die durch schnelles Reiten verursacht werden. Während der Wirkungsdauer des Zaubers sinkt der Malus für den Einsatz von Fernkampfwaffen aus dem Sattel heraus um 2. Dies ist mit dem Vorteil des Talents Berittener Fernkampf und ähnlichen Effekten kumulativ. Ferner sinkt der SG von Konzentrationswürfen um 2, die aufgrund der Bewegung des Reittiers abgelegt werden müssen.

STURZREGEN

Schule Hervorrufungsmagie [Wasser]; **Grad** BAR 2, DRU 2, HEX 2, SHA 2
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M/GF (ein Wassertropfen)
Reichweite Mittel (30 m + 3 m/Stufe)
Wirkungsbereich Zylinder (3 m-Radius, 12 m Höhe)
Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)
Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Mit einer auffordernden Geste rufst du einen Sturzregen herab. Während der Wirkungsdauer des Zaubers gelten die folgenden Effekte im Wirkungsbereich: Nichtmagische Feuer werden automatisch gelöscht und alle Kreaturen und Gegenstände im Wirkungsbereich erhalten Feuerresistenz 5. Das herbeigezauberte Wasser leitet Elektrizität; wenn eine durchnässte Kreatur Elektrizitätsschaden erleidet, so erleidet 1 zusätzlichen Punkt Elektrizitätsschaden. Mit der 6., 12. und 18. Stufe steigt die Feuerresistenz jeweils um 5 und der zusätzliche Elektrizitätsschaden um 1 Punkt.

MAGISCHER GEGENSTAND

Der folgende magische Gegenstand verbessert die Beweglichkeit des ihn tragenden Wilden Plünderer, so dass er um gut verteidigte Gegner herumgelangen und empfindlichere Ziele hinter ihnen erreichen kann.

PLÄNKLERSTIEFEL		PREIS 2.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Füße	**ZS** 3	**GEWICHT** 1 Pfd.
AURA Schwache Illusion		

Werden diese rauen Lederstiefel nicht getragen, scheinen sie sich jedes Mal, wenn man den Blick in ihre Richtung wirft, an einem leicht anderen Fleck zu befinden. Während der ersten 24 Stunde, die sie vom Träger getragen werden, scheinen sie um die Füße herum zu flackern; dies reduziert seine Bewegungsrate um 1,50 m und legt ihm einem Malus von -2 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik auf.

Sobald er aber die Stiefel 24 Stunden lang getragen hat, endet dieses Flackern samt der mit ihm verbundenen Mali und der Träger kann die Stiefel aktivieren.

Die Stiefel können drei Mal am Tag als Schnelle Aktion aktiviert werden, um keine Gelegenheitsangriffe zu provozieren, während man sich aus einem bedrohten Feld herausbewegt. Während der Aktivierung verbergen die Stiefel die Bewegung des Träger auf eine Weise, dass andere nur verschwommene, kurze Bewegungsblitze wahrnehmen. Eine Kreatur, welche über Blindsicht oder ähnliche, nicht auf Sicht basierende Sinne verfügt oder unter dem Effekt von *Wahrer Blick* steht, kann immer noch normal Gelegenheitsangriffe gegen den Träger ausführen.

ERSCHAFFUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 1.000 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Verschwimmen*

KRIEGSLÄUFER

Kriegsläufer sind die Fußsoldaten der Wilden Plünderer.

WILDER SCHNITTER **HG 2**

EP 600
Menschlicher Barbar (Wilder Barbar[EXP]) 3
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +2; **Sinne** Wahrnehmung +7

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 Ausweichen, +2 GE, -2 Kampfrausch, +4 Rüstung)
TP 37 (3W12+12)
REF +3, **WIL** +4, **ZÄH** +6
Verteidigungsfähigkeiten Nackte Tapferkeit +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Kukri [Meisterarbeit] +7/+7 (1W4+5/18-20)
Fernkampf [Wurfaxt Meisterarbeit] +4/+4 (1W6+5)
Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Anspringen mit zwei kurzen Klingen*, Unberechenbarer Sturmangriff*)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wilde Schnitter trinkt einen *Trank: Magierrüstung*.
Grundspielwerte Ohne Kampfrausch und Trank verfügt der Wilde Schnitter über folgende Spielwerte: **RK** 13, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 10; **TP** 31; **ZÄH** +4, **WIL** +2; **Nahkampf** Kukri [Meisterarbeit] +5/+5 (1W4+3/18-20); **Fernkampf** Wurfaxt [Meisterarbeit] +4/+4 (1W6+3); **ST** 16, **KO** 13; **KMB** +6; **Fertigkeiten** Klettern +9.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 15, **KO** 17, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 18
Talente Doppelschnitt, Kampf mit zwei Waffen, Zusätzliche Kampfrauschkraft[EXP]
Fertigkeiten Akrobatik +8 (Springen +12), Heimlichkeit +5, Klettern +11, Wahrnehmung +7
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Trank: Magierrüstung*, *Trank: Mittelschwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** Kukris [Meisterarbeit] (2), Wurfäxte [Meisterarbeit] (2), 68 GM

Wilde Schnitter stellen die überwiegende Mehrheit der Wilden Plünderer.

PLÄNKLER **HG 5**

EP 1.600
Menschlicher Waldläufer 6
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 Ausweichen, +1 GE, +4 Rüstung)
TP 55 (6W10+18)
REF +6, **WIL** +3, **ZÄH** +7

ANGRIFF

Bewegungsrate 13,50 m
Nahkampf *Krummschwert +1*, +11/+6 (2W4+7/18-20)
Besondere Angriffe Erzfeind (Menschen +4, Tiere +2), Waldläuferkampfstil (Zweihandwaffe[EXP])
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +4)
1. — *Lange Schritte*, *Springen*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Plänkler wirkt *Lange Schritte*.
Grundspielwerte Ohne *Lange Schritte* verfügt der Plänkler über folgende Spielwerte: **Bewegungsrate** 10,50 m; **Fertigkeiten** Akrobatik +7.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 22
Talente Ausdauer, Ausweichen, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Konzentrierter Zorn[EXP], Leichtfüßig, Tänzelnder Angriff
Fertigkeiten Akrobatik +7 (Springen +11), Heilkunde +10, Heimlichkeit +10, Schwimmen +13, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Ebenen +2), Bund des Jägers (Gefährten), Spuren lesen +3, Tierempathie +6
Kampfausrüstung *Plänklerstiefel**; **Sonstige Ausrüstung** *Beschlagene Lederrüstung +1*, *Krummschwert +1*

Diese Eliteplänkler ziehen es vor, aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen, sind aber auch im offenen Gelände gleichermaßen gefährlich, sofern sie genug Platz für taktisches Manövrieren haben. Nach dem Angriff ziehen sie sich meistens hinter besser gerüstete Verbündete oder in den Schutz Schwierigen Geländes zurück, damit der Feind ihnen nicht folgen kann. Diese feigen Angriffe rauben dem Gegner jedes Mal einen Teil seiner Durchhaltekraft und seiner Moral und bringen so manche dazu, die Regimentsordnung zu verlassen und Lücke zu öffnen. Plänkler gehören zu den erfahreneren Stammeskriegern, daher führen sie oft Spähpatrouillen und Angriffstrupps aus Wilden Schnittern oder Brutalen Schleuderern.

Wilde Artillerie

Mobile Plänkler trainieren ständig jene Taktiken, mit denen sie gegnerische Verteidigungen aufweichen und schwer zu erreichende Ziele im Fernkampf beschäftigen oder töten können.

BRUTALER SCHLEUDERER **HG 3**

EP 800
Menschlicher Barbar 4
CN Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 12 (+1 GE, –2 Kampfrausch, +4 Rüstung)
TP 47 (4W12+16)
REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +7
Verteidigungsfähigkeiten Fallengespür +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m
Nahkampf Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit] +11 (1W8+9)
Fernkampf Wurfspeer [Meisterarbeit] +8 (1W6+6)
Besondere Angriffe Kampfrausch (11 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Wildes Schleudern*, Zornige Waffenbereitschaft*, Zorniges Schleudern*)

TAKTIK

Grundspielwerte Ohne Kampfrausch verfügt der Brutale Schleuderer über folgende Spielwerte: **RK** 15, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 14; **TP** 39; **ZÄH** +5, **WIL** +3; **Nahkampf** Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit] +9 (1W8+6); **Fernkampf** Wurfspeer [Meisterarbeit] +6 (1W6+4); **ST** 18, **KO** 12; **KMB** +8; **Fertigkeiten** Klettern +11.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 8, **WE** 14, **CH** 10
GAB +4; **KMB** +10; **KMV** 19
Talente Kernschuss, Tödliche Zielgenauigkeit, Zusätzliche Kampfrauschkraft[EXP]
Fertigkeiten Akrobatik +1 (Springen +5), Heimlichkeit +5, Klettern +13, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung
Ausrüstung *Beschlagene Lederrüstung +1*, Schwerer Streitkolben [Meisterarbeit], Wurfspeere [Meisterarbeit] (3), 10 GM

Brutale Schleuderer sind Späher und Plänkler, welche sich an feindliche Wachen anschleichen und sie leise töten.

WOLFSREITER **HG 5**

EP 1.600
Halb-Elfischer Waldläufer 6
CN Mittelgroßer Humanoider (Elf, Mensch)
INI +4; **Sinne** Dämmersicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 14 (+4 GE, +4 Rüstung)
TP 49 (6W10+12)
REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +6; +2 gegen Verzauberung
Immunitäten Schlaf

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m (6 m in Rüstung)
Nahkampf Krummschwert [Meisterarbeit] +9/+4 (2W4+3/18-20)
Fernkampf *Kompositlangbogen +1*, +11/+6 (1W8+3/×3)
Besondere Angriffe Waldläuferkampfstil (Bogenschießen), Erzfeind (Menschen +4, Tiere +2)
Vorbereitete Waldläuferzauber (ZS 3; Konzentration +4)
1. — *Ameisenstärke*[EXP] (SG 12), *Bequemer Sattel**

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wolfsreiter wirkt auf sich oder seinen ausgebildeten Schreckenswolf *Ameisenstärke* und *Bequemer Sattel* auf seinen Sattel.

SPIELWERTE

ST 14, **GE** 18, **KO** 12, **IN** 10, **WE** 13, **CH** 8
GAB +6; **KMB** +8; **KMV** 22
Talente Ausdauer, Berittener Fernkampf, Berittener Kampf, Kernschuss, Schnelles Schießen, Tödliche Zielgenauigkeit, Verbesserte Präzisionsschuss
Fertigkeiten Heimlichkeit +12, Klettern +10, Mit Tieren umgehen +8, Reiten +12, Überlebenskunst +10, Wahrnehmung +12; **Volksmodifikatoren** Wahrnehmung +2
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bevorzugtes Gelände (Wald +2), Bund des Jägers (Gefährten), Elfenblut, Spuren lesen +3, Tierempathie +5
Kampfausrüstung *Feder* (Baum); **Sonstige Ausrüstung** *Kettenhemd +1*, *Kompositlangbogen +1* (+2 ST) mit 30 Pfeilen, Krummschwert [Meisterarbeit], Reitsattel, 100 GM

Als schnellste und leiseste Einheit der Plünderer reiten Wolfsreiter auf trainierten Schreckenswölfen und dringen als Späher tief in feindliches Gelände vor. Wenn die Plünderer eine Ortschaft oder eine Handelskarawane angreifen, umkreisen die Wolfsreiter den Feind und greifen die Nachhut mit dem Ziel an, wichtige Ziele wie Anführer und Zauberkundige zu töten.

Wolfsreiter nutzen ihre Geschwindigkeit und Beweglichkeit, wann immer sie können. Im Kampf mit langsameren Gegnern bleiben sie auf Distanz, greifen im Fernkampf an und ziehen sich immer in Deckungen zurück, um ihren Feinden die Möglichkeit zur Gegenwehr zu nehmen.

Wilde Zauberkundige

Zauberkundige bieten den Plünderern magische Unterstützung.

KRIEGSSÄNGER **HG 3**

EP 800

Menschlicher Skalde[ABR VI] 4

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +1; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 14 (+1 GE, -1 Kampfrausch, +3 Rüstung, +2 Schild)

TP 33 (4W8+12)

REF +2, **WIL** +5, **ZÄH** +6; +4 Bewandert

Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Streitaxt +1*, +9 (1W8+6/×3)

Besondere Angriffe Berserkerlied 11/Tag (Lied des Kampfrausches, Marschlied), Kampfrauschkräfte (Wildheit inspirieren[EXP], Zügelloser Kampfrausch[EXP])

Bekannte Skaldenzauber (ZS 4; Konzentration +6)

2. (2/Tag) — *Glitzerstaub* (SG 14), *Person festhalten* (SG 14)

1. (4/Tag) — *Leichte Wunden heilen*, *Rascher Rückzug*, *Sprachen verstehen*, *Verschwinden*[EXP]

0. (beliebig oft) — *Geisterhaftes Geräusch* (SG 12), *Instrument herbeizaubern*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Kriegssänger nutzt Lied des Kampfrausches und verleiht Zügellosen Kampfrausch.

SPIELWERTE

ST 20, **GE** 13, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14

GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 18

Talente Arkaner Schlag, Im Kampf zaubern, Schriftrolle anfertigen, Zusätzliche Kampfrauschkraft[EXP]

Fertigkeiten Auftreten (Blasinstrumente) +7, Auftreten (Gesang) +9, Auftreten (Schlaginstrumente) +7, Einschüchtern +8, Klettern +7, Schwimmen +10, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Bardenwissen +2, Vielseitiger Auftritt (Gesang)

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung [Meisterarbeit], Horn, Schwerer Holzschild, *Streitaxt +1*, Trommel, 8 GM

ZORNHEXER **HG 6**

EP 2.400

Menschlicher Hexenmeister 7

CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +5; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 20, Berührung 12, auf dem Falschen Fuß 19 (+1 Ablenkung, +1 GE, +4 Rüstung, +4 Schild)

TP 62 (7W6+35)

REF +6, **WIL** +7, **ZÄH** +8

Resistenzen Kälte 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf *Erdspalter +1*, +12 (2W6+10/×3)

Zauberähnliche Blutlinienfähigkeiten (ZS 7; Konzentration +9)

5/Tag — Elementarstrahl (1W6+3 Kälte)

Bekannte Hexenmeisterzauber (ZS 7; Konzentration +9)

3. (4/Tag) — *Feuerball* (Kälte, SG 17), *Hast*, *Heldenmut*, *Schutz vor Energien*

2. (7/Tag) — *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Energien widerstehen*, *Sengender Strahl* (Kälte)

1. (7/Tag) — *Brennende Hände* (Kälte, SG 15), *Entkräftender Strahl* (SG 13), *Magierrüstung*, *Reittier*, *Schild*, *Schockgriff* (Kälte)

0. (beliebig oft) — *Arkanes Siegel*, *Botschaft*, *Kältestrahl*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Magierhand*

Blutlinie Elementale Blutlinie (Wasser)

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Zornhexer wirkt *Ausdauer des Ochsen*, *Bärenstärke*, *Heldenmut*, *Magierrüstung* und *Schild*.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 13, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 14

GAB +3; **KMB** +11; **KMV** 20

Talente Abhärtung, Erweitertes Zauberwissen[EXP], Mächtiger Zauberfokus (Hervorrufungsmagie), Materialkomponentenlos zaubern, Umgang mit Kriegswaffen (Erdspalter), Verbesserte Initiative, Zauberfokus (Hervorrufungsmagie)

Fertigkeiten Bluffen +14, Einschüchtern +14, Zauberkunde +12

Sprachen Gemeinsprache

Besondere Eigenschaften Geheimnisse des Blutes (verändere Schadensart von anderer Energie zu Kälte)

Kampfausrüstung *Trank: Schwere Wunden heilen*; **Sonstige Ausrüstung** *Erdspalter +1*[ARK], *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 310 GM

Stachliger Stürmer

Die reine Präsenz von Stachligen Stürmern genügt oft schon, um eine Panik auszulösen.

STACHLIGER STÜRMER **HG 5**

EP 1.600
Menschlicher Barbar 2/Ritter[EXP] 4
NB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI –1; **Sinne** Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 7, auf dem Falschen Fuß 18 (–1 GE, –2 Kampfrausch, +9 Rüstung, +2 Schild)
TP 68 (6 TW; 4W10+2W12+28)
REF +0, **WIL** +4, **ZÄH** +11
Verteidigungsfähigkeiten Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m
Nahkampf Lanze +12 (1W8+9/×3) oder Rüstungsstacheln +12 (1W6+6) oder Schwerer Streitflegel +12 (1W10+9/19-20)
Besondere Angriffe Herausforderung 2/Tag (+4 Schaden, +1 auf Rettungswürfe, wenn bedroht), Kampfrausch 8 Runden/Tag, Kampfrauschkraft (Wildes Reittier[EXP]), Taktiker 1/Tag (Kavallerieformation, 4 Runden), Verbesserter Sturmangriff

TAKTIK

Im Kampf Der Stachlige Stürmer verfällt in Kampfrausch.

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 8, **KO** 18, **IN** 10, **WE** 12, **CH** 13
GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 19
Talente Angriff im Vorbeireiten, Beherzter Sturmangriff, Bereiter[ABR II], Berittener Kampf, Kavallerieformation[ABR II]
Fertigkeiten Diplomatie +10, Einschüchtern +10, Mit Tieren umgehen +10, Reiten +1 (auf seinem Reittier +7), Wahrnehmung +10
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Berufung (Angriffs-, Attributs-, Fertigkeits-, Rettungswurf), Meisterlicher Ausbilder, Reittier (Pferd), Sternenorden
Ausrüstung Ritterrüstung mit Rüstungsstacheln [Meisterarbeit], Schwerer Stahlschild [Meisterarbeit], Lanze [Meisterarbeit], Schwerer Streitflegel [Meisterarbeit]

PFERD **HG —**

N Großes Tier
INI +3; **Sinne** Dämmersicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 21 (+3 GE, -1 Größe, -2 Kampfrausch, +8 Natürlich, +6 Rüstung)
TP 57 (6W8+30)
REF +8, **WIL** +5, **ZÄH** +10; +4 Moralbonus gegen Verzauberung
Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m
Nahkampf Biss +11 (1W4+7), 2 Hufe +9 (1W6+3)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

TAKTIK

Im Kampf Dank der Kampfrauschkraft Wildes Reittier verfällt das Reittier des Stachligen Stürmers mit seinem Reiter in Kampfrausch.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 16, **KO** 20, **IN** 2, **WE** 12, **CH** 6
GAB +4; **KMB** +12; **KMV** 23 (27 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Mehrfachangriff, Umgang mit Leichter Rüstung, Umgang mit Mittelschwerer Rüstung
Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +12), Heimlichkeit +1, Schwimmen +8, Wahrnehmung +6
Besondere Eigenschaften Streitross, Tricks (Angreifen [jede Kreatur], Bei Fuß, Bleiben, Kommen, Suchen, Spuren lesen, Verteidigen, Zurückziehen), Verbindung, Zauber teilen
Ausrüstung Brustharnisch mit Rüstungsstacheln [Meisterarbeit], Militärsattel

Stachlige Stürmer bilden den Großteil der Kavallerie der Wilden Plünderer und sind zudem exzellente Unterhändler und Boten, wenn eine Kombination aus Diplomatie und Überredungskunst erforderlich wird.

Infernalischer Wüter

Manche Plünderer verfallen in einen übernatürlichen Kampfrausch, welcher sie in große, klauenbewehrte Monster verwandelt. In einem Plündererstamm herrscht das Gesetz des Stärkeren und Infernalische Wüter werden in der Regel zu einflussreichen Stammesangehörigen dank ihrer großen rohen Kraft.

INFERNALISCHER WÜTER **HG 7**

EP 3.200

Halb-Orkischer Blutwüter[ABR VI] (Unberührbarer Wüter) 8
CB Großer Humanoider (Mensch, Ork)
INI +5; **Sinne** Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 9, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ablenkung, +1 GE, –1 Größe, –2 Kampfrausch, +7 Rüstung)
TP 88 (8W10+40)
REF +6, **WIL** +6, **ZÄH** +11; +2 Bonus gegen selbst- oder von Verbündeten gewirkte Zauber
Resistenzen Feuer 5, Kälte 5, Säure 5; **SR** 1/—;
Verteidigungsfähigkeiten Orkische Wildheit, Schutz des Blutes, Verbesserte Reflexbewegung; **ZR** 17

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf Rüstungsstacheln +14/+9 (1W8+7), Biss +9 (1W6+3) oder Biss +16 (1W6+9), 2 Klauen +16 (3W6+9)
Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 3 m
Besondere Angriffe Blutwut (20 Runden/Tag), Klauen
Blutlinie Dämonische Blutlinie

TAKTIK

Grundspielwerte Ohne seine Blutwut verfügt der Infernalische Wüter über folgende Spielwerte: **INI** +6; **RK** 20, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 18; **TP** 72; **REF** +7, **WIL** +4, **ZÄH** +9; **Nahkampf** Rüstungsstacheln +12/+7 (1W6+4), Biss +7 (1W4+2); **Angriffsfläche** 1,50 m; **Reichweite** 1,50 m; **ST** 18, **GE** 14, **KO** 14; **KMB** +12; **KMV** 24; **Fertigkeiten** Einschüchtern +17, Klettern +7, Schwimmen +7.

SPIELWERTE

ST 24, **GE** 12, **KO** 18, **IN** 8, **WE** 12, **CH** 10
GAB +8; **KMB** +16; **KMV** 25
Talente Blitzschnelle Reflexe, Einschüchternde Kraft, Klingenhauer[EXP], Verbesserte Initiative, Verbesserter Natürlicher Angriff (Klaue)
Fertigkeiten Einschüchtern +20, Klettern +10, Schwimmen +10, Überlebenskunst +9, Wahrnehmung +9; **Volksmodifikatoren** Einschüchtern +2
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Besondere Eigenschaften Dämonische Größe, Orkblut, Schnelle Bewegung
Kampfausrüstung *Zorniges*[ARK] *Amulett der Mächtigen Fäuste*; **Sonstige Ausrüstung** *Brustplatte mit Rüstungsstacheln +1*, *Resistenzumhang +1*, *Schutzring +1*, 100 GM

Der Infernalische Wüter ist größer und stärker als die anderen Wilden Plünderer. Er ist ein furchterweckender Gegner und ehrfurchterzeugender Anführer. Dabei nutzt er keine eloquenten Ansprachen oder listige Strategien, sondern droht mit Gewalt und gnadenloser Disziplinierung. Er ist dafür bekannt, Gegnern und sogar Verbündeten die Gliedmaßen auszureißen oder ihnen die Köpfe abzubeißen, wenn er hinreichend erzürnt wurde.

Im Stammeslager unterweist der Infernalische Wüter andere Stammesmitglieder mit unbewaffneten Nahkampf. Er lehrt aber keine Kampftaktiken, da seine Vorstellung eines listenreichen Kampfes sich darauf beschränkt, den Feind auf der kürzesten und schnellsten Route anzuspringen. Die Anführer anderer Plünderertrupps wissen dies und nutzen es gern aus. – Während das vom Infernalischen Wüter geschaffene Chaos die Aufmerksamkeit des Gegners bindet, können andere Einheiten so unbemerkt komplexere Manöver durchführen.

Sollte ein feindlicher Anführer sich weigern, sich dem Blutfürsten im Kampf Mann gegen Mann zu stellen, und die Armeeanführer sich stattdessen auf Stellvertreter einigen, die den Ausgang der Schlacht entscheiden, tritt unweigerlich der Infernalische Wüter für die Plünderer an. Er zieht es vor, den Gegner so schnell und so brutal wie möglich zu besiegen und dann vor seinen Freunden und Verbündeten zu erniedrigen.

Die Blutlinie des Infernalischen Wüters verleiht ihm einigen Schutz gegen Zauber, daher genießt er es sehr, gegen Magier und Priester zu kämpfen. Dass er Zauberkundige verachtet, entgeht dem Blutfürsten natürlich nicht, welcher Weise genug ist, ein paar Zauber vorbereitet zu halten, welche sein eigenes Kampfkönnen verbessern, statt direkt auf den Gegner zu wirken.

Der Infernalische Wüter genießt Ansehen und Macht im Stamm und ist zudem derjenige, welcher den Blutfürsten um die Führung herausfordern dürfte, sollte dieser Zeichen von Schwäche zeigen. Entsprechend sind der Blutfürst und der Infernalische Wüter zwar enge Verbündete, vertrauen einander aber nicht im Geringsten.

Wahnsinniger Seher

Die Wahnsinnige Seherin ist eine Prophetin, Kriegerin und Kundige obskuren Wissens. Sie ist charismatisch und einfallsreich und dient dem Blutfürsten als Hauptberaterin und Stellvertreterin.

WAHNSINNIGER SEHERIN **HG 7**

EP 3.200

Menschliche Skaldin[ABR VI] (Zauberkrieger) 8
CN Mittelgroße Humanoide (Mensch)
INI +6; **Sinne** Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 13, auf dem Falschen Fuß 15 (+1 Ausweichen, +2 GE, +5 Rüstung)
TP 79 (8W8+40)
REF +7, **WIL** +8, **ZÄH** +12; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachenabhängige Effekte
Verteidigungsfähigkeiten Verbesserte Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Langspeer des Blitzes +1*, +13/+8 (1W8+7/×3 plus 1W6 Elektrizität)
Besondere Angriffe Berserkerlied 20 Runden/Tag (Bewegungsaktion; Lied der Stärke, Marschlied, Waffen verbessern), Kampfrauschkraft (Geistertotem[EXP] +9, 1W4+3)
Bekannte Skaldenzauber (ZS 8; Konzentration +11)
3. (3/Tag) — *Geisterross*, *Hast*, *Verwirrung* (SG 16)
2. (5/Tag) — *Beherzte Inspiration*[EXP], *Heldenmut*, *Kräftigender Wind*[*], *Sturzregen*[*]
1. (5/Tag) — *Befreiender Befehl*[ABR II], *Federfall*, *Furcht bannen*, *Rettender Ausklang*[EXP], *Schmieren* (SG 14)
0. (beliebig oft) — *Botschaft*, *Geisterhaftes Geräusch* (SG 13), *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Tanzende Lichter*, *Zaubertrick*

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Wahnsinnige Seher wirkt *Heldenmut*, trinkt einen *Trank: Ausdauer des Ochsen* und aktiviert sein Berserkerlied, wobei er Waffen verbessern nutzt, um seine Waffen und die seiner Verbündeten zu *Waffen des Blitzes +1* zu machen.
Grundspielwerte Ohne seine Tränke und Waffen verbessern verfügt der Wahnsinnige Seher über folgende Spielwerte: **Sinne** Wahrnehmung -1; **TP** 63; **ZÄH** +8, **REF** +5, **WIL** +6; **Bewegungsrate** 9 m; **Nahkampf** [Meisterarbeit] Langspeer +11/+6 (1W8+6/×3); **KO** 12; **KMB** +10; **Fertigkeiten** alle 2 niedriger.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 14, **KO** 16, **IN** 10, **WE** 8, **CH** 16
GAB +6; **KMB** +12; **KMV** 23
Talente Abhärtung, Arkaner Schlag, Ausweichen, Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Verbesserter Gegenzauber
Fertigkeiten Akrobatik +4 (Springen +8), Auftreten (Redekunst) +16, Auftreten (Schlaginstrumente) +16, Reiten +4, Wissen (Arkanes) +17, Wissen (Natur) +17, Wissen (Religion) +17
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Bardenwissen +4, Gelehrter 1/Tag, Kampfrauschkräfte, Mächtiger Gegenzauber, Vielseitiger Auftritt (Redekunst, Schlaginstrumente)
Kampfausrüstung *Trank: Ausdauer des Ochsen*; **Sonstige Ausrüstung** *Gürtel der Riesenstärke +2*, Handtrommel, Langspeer [Meisterarbeit], *Mithralkettenhemd +1*, *Resistenzumhang +1*, 90 GM

Die Wahnsinnige Seherin ist eine geheimnisumwitterte Krieger-Mystikerin, welche Prophezeiungen zum Weltenende spricht, während sie ihre Feinde bekämpft. Egal ob dies wirklich göttliche Offenbarung oder nur irres Krakelen ist, ihre Worte besitzen eine mysteriöse Macht. Ihre elektrisch geladenen Waffen und ihre uralten Geister sind ein ehrfurchtgebietender Anblick auf dem Schlachtfeld, welcher ihre Kameraden anspornt, Gegner gnadenlos abzuschlachten. Die Wahnsinnige Seherin spezialisiert sich auf Magie, mit welcher sie Verwirrung unter dem Feind sät und die Entschlossenheit und das Können ihrer Verbündeten stärkt. Geschützt von Fußsoldaten marschiert sie aufs Schlachtfeld, wobei sie ein an ihrem Langspeer befestigtes Banner schwenkt. Zuweilen reitet sie auch auf einem *Phantomross* an der Seite der Plündererkavallerie.

Die Wahnsinnige Seherin weiß vieles und lehrt die Stammesangehörigen mit den Geschichten früherer Generationen und ferner Länder. Sie hilft den Kriegern, die Kriegsbestien aufzuziehen und auszubilden, wobei sie mit ihrer Trommel die Tiere besänftigt. Für Krieger und Bestien ist sie beinahe eine Mutter. Die meisten Stammesführer kennen nur Furcht und Einschüchterung, um ihre Gegner zu manipulieren, doch die Seherin weiß um die Bedeutung von Schmeichelei, um Wachen abzulenken, und glaubhafter Argumente, mit denen man Zweifel beim Zuhörer säen kann.

Blutfürst

Der Blutfürst führt seinen Stamm in militärischen und spirituellen Dingen, ist er doch Krieger und Schamane zugleich.

BLUTFÜRST **HG 8**

EP 4.800
Menschlicher Schamane[ABR VI] 9
CB Mittelgroßer Humanoider (Mensch)
INI +3; **Sinne** Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 25 (+1 Ablenkung, –1 GE, +4 Natürlich, +11 Rüstung)
TP 94 (9W8+50)
REF +6, **WIL** +14, **ZÄH** +7
Resistenzen Feuer 10

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m
Nahkampf *Zweihänder +2*, +12/+7 (2W6+8/19-20)
Besondere Angriffe Schamanenhexereien (Glück, Hexenflug, Sprechgesang, Unglück), Zeitweilige Hexerei (Funkentanz)
Zauberähnliche Schamanenfähigkeiten (ZS 9; Konzentration +15)
Beliebig oft — *Federfall* (nur selbst)
Vorbereitete Schamanenzauber (ZS 9; Konzentration +15)
5. — *Flammenschlag* (SG 21); *Gerechte Macht*[T] oder *Monster herbeizaubern V* (nur Feuerelementare)[T]
4. — *Ausspähen* (SG 20), *Feuerwand*[T], *Genesung*, *Mächtige Magische Waffe*
3. — *Magie bannen*, *Magisches Schutzgewand*, *Stinkende Wolke* (SG 19), *Windwand*; *Feuerball*[T] (SG 19) oder *Magisches Schutzgewand*[T]
2. — *Bärenstärke*, *Falsches Leben*, *Pflanzliches Reittier*[*], *Rindenhaut*, *Weisheit der Eule*; *Energien widerstehen*[T] oder *Nebelwolke*[T]
1. — *Brennende Hände* (2x, SG 17), *Segnen*, *Verhüllender Nebel*, *Verstricken* (SG 17); *Brennende Hände*[T] (SG 17) oder *Person vergrößern*[T] (SG 17)
0. (beliebig oft) — *Gift entdecken*, *Magie entdecken*, *Magie lesen*, *Wasser erschaffen*
T Totemmagiezauber; **Totem** Flammen; **Zeitweiliges Totem** Schlacht

TAKTIK

Vor dem Kampf Der Blutfürst wirkt *Bärenstärke*, *Falsches Leben*, *Mächtige Magische Waffe*, *Magisches Schutzgewand*, *Rindenhaut* und *Weisheit der Eule*.

Grundspielwerte Ohne seine Zauber verfügt der Blutfürst über folgende Spielwerte: **Sinne** Wahrnehmung +4; **RK** 19, Berührung 10, auf dem Falschen Fuß 19; **TP** 80; **WIL** +12; **Nahkampf** Zweihänder [Meisterarbeit] +9/+4 (2W6+3/19-20); **Zauberähnliche Schamanenfähigkeiten und Vorbereitete Schamanenzauber** Konzentration +13, SG alle 2 niedriger; **ST** 14, **WE** 18; **KMB** +8; **KMV** 18; **Fertigkeiten** Heilkunde +16, Schwimmen +1.

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 8, **KO** 14, **IN** 10, **WE** 22, **CH** 12
GAB +6; **KMB** +10; **KMV** 20
Talente Abhärtung, Behände Bewegung, Blitzschnelle Reflexe, Umgang mit Kriegswaffen (Zweihänder), Umgang mit Schwerer Rüstung, Verbesserte Initiative, Zusätzliche Hexerei[EXP]
Fertigkeiten Diplomatie +13, Heilkunde +18, Reiten +6, Schwimmen +3, Wissen (Natur) +12, Wissen (Religion) +12
Sprachen Gemeinsprache
Besondere Eigenschaften Feuerseele, Flammenhauch, Geist der Schlacht, Totemtier (Rotfuchs)
Kampfausrüstung *Zauberstab: Schwere Wunden heilen* (9 Ladungen); **Sonstige Ausrüstung** Goldener Kelch (Wert 25 GM), *Resistenzumhang +2*, Ritterrüstung [Meisterarbeit], *Schutzring +1*, Zweihänder [Meisterarbeit]

In einem Stamm, welcher in erster Linie Kampfkönnen und rohe Kraft respektiert, kann ein Zauberkundiger sich nicht allein auf seine Magie verlassen, da die Stammesangehörigen Zauberei zwar fürchten, nicht aber als Ersatz für einen Sieg im Schwert- oder Ringkampf betrachten. Daher muss der Blutfürst zuweilen seinen Zweihänder ziehen und Bedrohungen seiner Autorität zurückschlagen. Ebenso ist es Brauch, dass der Anführer der Plünderer den Anführer einer gegnerischen Streitmacht zum Zweikampf herausfordert.

Der Blutfürst will die destruktive Kraft seines Stammes so nutzen, dass dieser überlebt und gedeiht, statt ihn von innen in Form von Streit und kleinlichen Konflikten zu zerreißen. Als Schamane kann er die Zeichen der Geisterwelt auf für seine Ziele vorteilhafte Weise interpretieren. Sollten die Plünderer zu lange an einem Ort verweilen, ohne kämpfen zu können, werden sie rastlos und beginnen, untereinander zu streiten. Bleiben sie in einem Gebiet, wo die Nahrung knapp ist, leiden die Tiere und die Krieger verlieren an Kraft und Kampfeswillen. Und sollten die Plünderer auf zu schlecht verteidigte Orte stoßen, gehen sie unnötige Risiken ein und könnten sie Strafaktionen größerer Ortschaften provozieren.

Begegnungen

Die Plünderer spähen Gegner aus und schlagen brutal und frontal zu, um wichtige Bereiche einzunehmen und möglichst viel Verwirrung und Zerstörung zu verursachen.

Überfalltrupp (HG 9)

Überfalltrupps aus Berserkern bilden die Speerspitzen der gefährlichsten Angriffe; sie verursachen und erleiden die höchsten Verluste.

Infernalischer Wüter HG 7
EP 3.200
TP 88 (siehe Seite 242)

Kriegssänger HG 3
EP 800
TP 33 (siehe Seite 240)

Wilde Schnitter (4) HG 2
EP je 600
TP je 37 (siehe Seite 238)

Walkürenritt (HG 11)

Diese Reiter brechen mit ihren vor Elektrizität knisternden, mächtigen Lanzen durch feindliche Ränge. Ein Wolfsreiter sichert die Flanken. Der Seher und seine Ritter kümmern sich auch um diplomatische Missionen, um Gegner einzuschüchtern und mit ihnen zu verhandeln.

Ausgebildete Schreckenswolf-Reittiere (2) HG 3
EP je 800
TP je 37 (*MHB,* S. 278)

Stachlige Stürmer (3) und Pferde (3) HG 5
EP je 1.600
TP je 68 und je 57 (siehe Seite 241)

Wahnsinniger Seher HG 7
EP 3.200
TP 79 (siehe Seite 243)

Wolfsreiter (2) HG 5
EP je 1.600
TP je 49 (siehe Seite 239)

Wilde Gefolgschaft (HG 12)

Die Begleitung des Blutfürsten dient ihm als Leibwächter und Berater. Sollte ein Fremder um eine Audienz ersuchen, sind sie stets bereit, den Besucher bei einer falschen Bewegung zu töten.

Blutfürst HG 8
EP 4.800
TP 94 (siehe Seite 244)

Infernalischer Wüter HG 7
EP 3.200
TP 88 (siehe Seite 242)

Plänkler (2) HG 5
EP je 1.600
TP je 55 (siehe Seite 238)

Wahnsinniger Seher HG 7
EP 3.200
TP 79 (siehe Seite 243)

Zornhexer (2) HG 6
EP je 2.400
TP je 62 (siehe Seite 240)

Anhang 1: Weitere Organisationen

Die bisher präsentierten Organisationen enthalten NSC, die auf interessante Weise zusammenarbeiten. Dieser Anhang stellt andere Möglichkeiten vor, diese NSC zu gruppieren, um thematische Organisationen, Kabale oder böse Abenteurergruppen darzustellen:

Allianz der Meister

Diese Kabale besteht aus den mächtigsten und einflussreichsten Bösewichten mehrerer Nationen. Er wurde von der Eminenten Zauberkönigin (Seite 16) als Pakt gegenseitiger Interessen ins Leben gerufen, um sich gegen die Übeltaten zur Wehr zu setzen, welche sogenannte „Helden" im Namen der „Gerechtigkeit" verüben. Zu den Mitgliedern gehören u.a. die Alte (Seite 28), der Finsterer Drahtzieher (Seite 76), die Große Dame und der Ritenmeister (Seite 100), der Gnadenlose Balor (Seite 52) und die Königin (Seite 160). Sie kommen im Verborgenen zusammen, um sie betreffende, wichtige Dinge zu bereden und Entscheidungen auf höchster Ebene zu treffen. Als Treffpunkt dient in der Regel eine geheime, hierzu ausgestattete Halbebene. Die Eminente Zauberkönigin führt Rituale der Unermüdlichen Wachsamkeit (siehe Seite 9) durch, damit jeder Schläger (z.B. Paladine), der ein Mitglied der Allianz angreift, es mit allen zu tun bekommt.

Arkane Akolythen

Diese Gruppierung arkaner Übeltäter, welche nicht der Arkanen Gesellschaft angehören, könnten als schwächere Rivalen dieser größeren Organisation dienen oder eine Quelle weiterer Mitglieder auf unterster Ebene darstellen. Zu den Gehilfen zählen: der Arkane Artillerist (Seite 183), ein Arkaner Rufer (Seite 97), ein Betörer (Seite 34), der Bühnenbildner (Seite 147), ein Diabolist (Seite 214), ein Feuerteufel (Seite 108), ein Getarnter Meuchler (Seite 26), der Große Meister (Seite 98), ein Magier der Wache (Seite 167), eine Meereshexe (Seite 193), ein Skrupelloser Geldverleiher (Seite 133), ein Schattenweber (Seite 48), ein Seuchenbrauer (Seite 230), eine Sukkubus-Silberzunge (Seite 51), ein Todessänger (Seite 228), die Umarmung des Sumpfes (Seite 111), ein Zauberer des Schlangenklosters (Seite 206) und ein Zornhexer (Seite 240).

Sollten die Arkanen Gehilfen als eigenständige Organisation genutzt werden, fungiert der Große Meister als ihr Anführer.

Die Blutmünzen

Diese Koalition aus Händlern, Sklavenjägern und Bürokraten glaubt, dass wahre Macht in der Kontrolle der Wirtschaft läge statt in persönlichen magischen oder kriegerischen Fähigkeiten. Die Oberhäupter der Organisation sind der Finstere Admiral (Seite 196), der Karawanenmeister (Seite 136), der Oberste Sklavenhändler (Seite 40), und der Wesir (Seite 158). Zusammen hoffen sie, die Märkte des Königreichs unter Kontrolle zu bekommen und die gesamte Wirtschaft zu manipulieren, sobald sie den Großteil der Güterströme kontrollieren und steuern. Jedes Mitglied spielt bei diesem Plan eine eigene Rolle: Der Karawanenmeister schmuggelt Güter, ohne Steuern zu zahlen, während der Oberste Sklavenhändler billige Arbeitskräfte stellt. Der Finstere Admiral greift alle Schiffe an, die nicht zum Bündnis gehören und beschützt die übrigen, so dass Händler natürlich ihre Waren lieber mit Schiffen der Blutmünzen transportieren – und dafür bezahlen. Der Wesir sorgt für eine günstige Gesetzgebung und garantiert die Freilassung aller Organisationsmitglieder, die gefasst werden. Ihr Plan besteht darin, dank geringerer Kosten die Konkurrenz zu unterbieten und so deren Marktanteile zu übernehmen.

Chromatische Schule der atonalen Künste

Dieses wohl interessanteste Bardenkolleg von allen ist voller Anwerber, Spione und Werber für nahezu alle bösen Organisationen. Kein vielversprechender Schüler vollendet seine Ausbildung, ohne nicht wenigstens ein Beitrittsangebot zu erhalten. Der Lehrkörper variiert mit jedem Semester, kann aber aus folgenden NSC bestehen: einem Schwätzer (Seite 191), ein Frecher Spaßmacher (Seite 181), einem Fröhlichen Minnesänger (Seite 82), der Frontmann (Seite 135), ein Gewiefter Höfling (Seite 154), einem Kriegssänger (Seite 240), ein Kultanwerber (Seite 70), einem Maulwurf (Seite 61), dem Obersten Sklavenhändler (Seite 40), eine Teufelszunge (Seite 216), einem Überzeugungskünstler (Seite 170), dem Wahnsinnigen Seher (Seite 243), dem Wahrsager (Seite 145), und dem Zornboten (Seite 110).

Dunkle Gläubige

Diese Gruppe böser Kleriker will einen Rat aufbauen, dem ein Vertreter jedes Kultes einer nichtguten Gottheit angehört. Gegenwärtig besteht er aus der Sammlerin (Seite 232; Urgathoa), einem Heiler der Wache (Seite 169; Abadar), dem Hierarchen (Seite 12; Asmodeus), dem Rebellischen Priester (Seite 87; Norgorber), einem Sadistischen Heiler (Seite 35; Zon-Kuthon), einem Quacksalber (Seite 130; Calistria) und einem Vrock-Ritualist (Seite 50; Lamaschtu). Der Daimonische Gesandte (Seite 75) gehört diesem Zirkel nicht an, will aber die Gruppe zu Fall bringen, da sie die Macht der Vier Reiter nicht anerkennt.

Esoterischer Orden

Die boshaften okkulten Gelehrten des Esoterischen Ordens glauben, dass das Wissen um die wahre Funktionsweise des Multiversums jeden Preis wert sei, die eigene geistige Gesundheit eingeschlossen. Zum Orden gehören ein Reliquienhüter (Seite 96), der Finstere Drahtzieher (Seite 76), die Erste Kralle (Seite 99), der Geisterkapitän (Seite 195), die Große Dame und der Ritenmeister (Seite 100), ein Kultbibliothekar (Seite 73), ein Kultmedium (Seite 72), ein Medium (Seite 95), der Wesir (Seite 158) und der Zirkusdirektor (Seite 148). Mit vereinter mentaler Kraft konnte der Orden einen Egregor[MHB V] erschaffen, der als eine Art bizarrer Bibliothekar und Wächter für den Orden tätig ist. Diese Gelehrten glauben, dass die normalen Erfahrungen der Sterblichen nur Schattenspiele an der Wand seien, vergleicht man sie mit der wahren Existenz und den tiefergreifenden Schichten multiversaler Mysterien. Ihr wichtigstes Geheimnis ist eine mystische Schrift, die nur von denen verstanden werden kann, die genug Irrsinnsschaden erlitten haben, um über den Rand des Wahnsinns hinweg befördert zu werden (siehe *Ausbauregeln IX: Horror*). Man kann die Schrift nicht einmal mit magischen Mitteln lesen – da ihr Studium aber Irrsinnsschaden erzeugt, sollte ein entschlossener Leser letztendlich imstande sein, den Text zu lesen…

Die Furien

Die Furien sind eine hochgefährliche, nur aus Frauen bestehende Abenteurergruppe, welche sich an den Erinnyen, den Furien der Hölle, orientiert. Dabei handelt es um eine Bösartige Red-

nerin (Seite 11), die Sammlerin (Seite 232), die Tödliche Kurtisane (Seite 27), die Tyrannische Streiterin (Seite 218) und ihre Erinnyen-Gefährtin und die Umarmung des Sumpfes (Seite 111). Die Tyrannin hat die Gruppe gegründet, allerdings verzieht die Umarmung des Sumpfes jedes Mal das Gesicht, wenn jemand die Tyrannin als ihre „Anführerin" bezeichnet. Die Furien sind gnadenlos, grausam und effizient. Einmal geschlossene Verträge werden von ihnen ausgeführt. Ihnen ist es egal, ob sie der Sache des Bösen oder des Guten dienen, solange ihre Gruppe dadurch an Macht, Einfluss und Reichtümern gewinnt.

Grossmäulige Helden

Die skrupellose Abenteurergruppe besteht aus einer Erwachten Stimme (Seite 228), dem Frontmann (Seite 135), einem Plänkler (Seite 238), dem Leitenden Ermittler (Seite 171) und einem Steppenbrand (Seite 107). Der Frontmann und der Leitende Ermittler bemühen sich, die Gruppe nach außen als echte Helden zu repräsentieren, was aber durch die frechen, unüberlegten Taten des Plänklers und des Steppenbrandes sehr erschwert wird. Kommt es bei Abstimmungen zu einem Gleichstand, ist die Erwachte Stimme oft das Zünglein an der Waage und entscheidet sich zugunsten des überzeugender auftretenden Frontmannes und des Leitenden Ermittlers. Der Plänkler und der Steppenbrand haben dagegen die Gruppe schon mehrfach beinahe vor den Richter oder gleich ins Gefängnis gebracht mit ihrem destruktiven Verhalten; die anderen konnten die Verantwortung für die Zerstörungen aber auf lokale Humanoidenstämme abwälzen und die zornigen Einheimischen sogar davon überzeugen, sie für eine Strafexpedition zu bezahlen.

Königin im Exil

Diese Gruppe repräsentiert die Truppen der Königin des Königshofes, sollte es ihr gelingen, das Königreich zu verlassen und ein Rebellenheer aufzustellen, bei dem Söldner und ihre Musketiere wichtige Aufgaben übernehmen. Sie besteht aus dem Fürstmarschall (Seite 124), der Königin (Seite 160), dem Söldnerhauptmann (Seite 184), dem Streiter der Königin (Seite 157), diversen anderen Mitgliedern der Grausamen Musketiere mit Ausnahme der Baronin und bestimmten Angehörigen der Ruchlosen Räuber. Die Königin hofft, mit ihrer Rebellenarmee die Truppen des Königs rasch und endgültig zu besiegen, damit das Königreich, welches sie erobern will, nur minimale Schäden erleidet. Hierzu greift sie auf Propaganda zurück, um den König schlechtzumachen und das Volk auf ihre Seite zu ziehen. Eine oder beide Seiten könnten versuchen, die SC für sich zu gewinnen, so dass die SC letztendlich zu Königsmachern werden.

Monstertruppe

Die Angehörigen dieser Gruppe aus monströsen Gegnern erkennen, dass es zum Sieg des Bösen nötig ist, wie die guten Völker zusammenzuarbeiten. Die Gründungsmitglieder der Monstertruppe sind ein Missgebildeter (Seite 143), ein Seuchenbote (Seite 229), die Umarmung des Sumpfes (Seite 111) und der Zornbote (Seite 110), die Gruppe nimmt aber außergewöhnliche Monster aller Art auf, die bereit sind, ihre Differenzen zu vergessen und zusammenzuarbeiten. Intelligente Monster aus dem *Monster-Kompendium* und den *Monsterhandbüchern* eignen sich daher bestens für diese Ideologie. Trotz der Proteste des Seuchenboten nimmt die Monstertruppe keine Untoten auf, da die Unlebenden eigene Ziele verfolgen, die mit denen lebender Monster oft nicht kompatibel sind.

Orden der Flamme

Diese vom Blutfürsten (Seite 244) gegründete Gruppe ist von der Schönheit des Feuers und seinen schaffenden wie zerstörenden Eigenschaften besessen. Zur Gruppe gehören der Arkane Artillerist (Seite 183), ein Feuerschlucker (Seite 143), ein Feuerteufel (Seite 108), ein Giftmörder (Seite 23), ein Höllengeweihter (Seite 217), ein Höllenpriester (Seite 216), ein Steppenbrand (Seite 107), ein Tresorknacker (Seite 60), ein Untoter Apostel (Seite 231) und natürlich der Gründer, der Blutfürst.

Das Reich der Katzen

Dieses Königreich wird von der Königin (Seite 160) beherrscht (ersetzt den Spiegelvertrauten durch einen Katzenvertrauten); zugleich aber manipuliert sie auch die Geheimgesellschaft und liegt im Wettstreit mit dem Ritenmeister um den Einfluss über die Große Dame (Seite 100). Dank der politischen Verbindungen nach ganz oben besitzt die Gesellschaft im ganzen Königreich Einfluss und sogar die Gebräuche des gemeinen Volkes werden durch ihre Philosophie verdreht. Die meisten Angehörigen der Geheimgesellschaft haben hohe Positionen innerhalb der Regierung inne; dies gilt ebenfalls für die anderen Angehörigen des Königshofes mit Ausnahme des Königs und des Wesirs.

Die Schädelspalter

Zu dieser Abenteurergruppe gehören der Infernalische Wüter (Seite 242), ein Schiffsarzt (Seite 193), ein Schir-Rekrut (Seite 46), ein Seuchenbote (Seite 229), ein Vollstrecker des Schlangenklosters (Seite 202) und der Zornbote (Seite 110). Die nichts bedauernden, brutalen Mörder töten jeden für Geld. Ihre Auftraggeber mussten aber auf die harte Tour erkennen, dass Kollateralschäden die Regel sind und nicht die Ausnahme – und dass ein Auftraggeber, der verspätet oder gar nicht zahlt, sich durchaus zum Leichenberg gesellen könnte…

Die Schweigenden Schergen

Diese Gruppe stellt Gefolgsleute für verschiedene böse Organisationen und garantiert ihren Angehörigen zahlreiche Vorteile: Auf der einen Seite haben sie einen Ort, an dem sie Dampf ablassen können und ihren Frust über die Forderungen ihrer Herren verkünden können, auf der anderen Seite können sie zusammenarbeiten, selbst wenn ihre jeweiligen Anführer zu sehr verfeindet sind, als dass eine offizielle Allianz möglich wäre. Da sie Strafen ihrer jeweiligen Herren fürchten müssen, schwören die Organisationsangehörigen, über diese Gruppe zu schweigen. Der Gründer ist ein Reliquienhüter (Seite 96), welcher einige *Ringe der Gesellschaft* (Seite 93) finden und einstimmen konnte, die im Laufe der Jahre der Geheimgesellschaft verlorengegangen waren. Zu den Mitgliedern zählen u.a. der Bühnenbildner (Seite 147), der Erneuerer (Seite 108), ein Getarnter Meuchler (Seite 25), ein Kultbibliothekar (Seite 73), ein Schattenweber (Seite 48), ein Zauberer des Schlangenklosters (Seite 206) und der Zaubermeister (Seite 12).

Sirenenruf

Diese mächtige, böse Abenteurergruppe besteht aus einem Arkanen Rufer (Seite 97), einem Bösartigen Redner (Seite 11), dem Geisterkapitän (Seite 195), dem Hauptmann der Wache (Seite 172), dem Plagenrufer (Seite 112) und der Umarmung des Sumpfes (Seite 111). Sie übernehmen Missionen zu Lande und zu Wasser. Im letzteren Fall könnte der Plagenrufer sich dazu herablassen, eine Gestalt zu wählen, die besser schwimmen kann – seine Wahl fällt aber immer auf ein Wesen mit einem großen Bissangriff, z.B. einen Hai.

Stimme des Lebens

Diese Abenteurergruppe besteht aus einem Reliquienhüter (Seite 96), dem Erneuerer (Seite 108), einem Kultanwerber (Seite 70), einer Meereshexe (Seite 193), einem Verhörer (Seite 169) und dem Wahnsinnigen Seher (Seite 243). Der Erneuerer hat die Gruppe gegründet, um das Leben zu schützen und zu fördern, nutzt dabei aber extreme und weitaus finstere Methoden, als es zunächst den Anschein hat. Die Gruppe neigt dazu, die vergleichsweise uncharismatische Meereshexe von der Öffentlichkeit fernzuhalten, während die übrigen fünf ihren Status als Berühmtheiten in vielen Orten genießen, erkennt doch kaum jemand, welch böse Taten sie insgeheim vollbringen.

Strahlender Kreuzzug

Diese Gruppe aus Weltverbesserern wäre ein potentieller Gegner für böse SC oder ein möglicher Verbündeter für gute SC. Zu ihr gehören ein Bittstellender Paladin (Seite 156), ein Cleverer Bastler (Seite 179), ein Elfischer Spion (Seite 156), ein Fehlgeleiteter Paladin (Seite 168) und ein Kleiner Teufelskerl (Seite 118). Dies ist eine philosophische Organisation mit unterschiedlich machtvollen Angehörigen und keine aktive Gruppe; bei einer Begegnung könnten weitere Verbündete oder Monster guter Gesinnung zugegen sein (siehe *NSC-Kompendium* und *Monsterhandbücher*).

Das Syndikat

Das Syndikat sieht sich selbst als ehrwürdige, die Unterwelt beherrschende Organisation, welche das Verbrechen auf mehreren Ebenen in mehreren Königreichen kontrolliert. Zu sei-

nen Zweigen gehören die Diebesgilde und die Attentätergilde, während die Lehrmeister des Schlangenklosters Mitglieder in diversen Kampfkünsten unterweisen. Die Vigilantenidentität des Hauptmanns der Wache (Seite 172) arbeitet für das Syndikat, womit dieses auch die Stadtwache in der Tasche hat. Die Handelskarawane ist für das Syndikat tätig und die Jahrmarktstruppe spioniert für es – der Zirkusdirektor (Seite 148) ist sogar der Schüler des Wesirs (Seite 158), welcher der wahre Anführer des Syndikats ist, und kennt daher als einziger dessen wahre Identität. Der Wesir nutzt seinen Einfluss bei Hofe, um subtil, aber aggressiv die Interessen des Syndikats zu fördern.

Die vier Schatten

Dieser Ninjaclan besteht aus einem Assassinen des Schlangenklosters (Seite 203), einem Elfischen Spion (Seite 156), einem Todesschützen (Seite 22) und einem Zen-Assassinen (Seite 26), sowie vielen niedrigstufigen Ninjaschülern und Auszubildenden. Der Zen-Assassine führt den Clan als Erster Schatten und hat Ausbildungsmethoden eingeführt, welche das Training durch Härte beschleunigen, zugleich aber auch das Verletzungs- und Todesrisiko unter den Schülern erhöhen. Der Elfische Spion reibt sich an dieser Grausamkeit, fühlt sich aber nicht stark genug, den Zen-Assassinen zum traditionellen Zweikampf herauszufordern, um ihn als Anführer zu ersetzen.

Weisse Pfeile

Diese bösen Bogenschützen betrachten den Umgang mit Pfeil und Bogen als die reinste Form des Kampfes. Entsprechend könnten sie als Rivalen der Grausamen Musketiere oder als Angriffstrupp jeder anderen Gruppierung auftreten. Zur Gruppe gehören ein Bösartiger Redner (Seite 11), ein Erfahrener Plünderer (Seite 85), ein Erfahrener Wildbeuter (Seite 180), ein Gesetzloser Bogenschütze (Seite 84), ein Gesetzloser Waidmann (Seite 83), der Grüne Bogenschütze (Seite 88), ein Kultmeuchler (Seite 71), ein Ortskundiger Führer (Seite 37), ein Heckenschütze (Seite 22), ein Scharfschütze der Wache (Seite 166), ein Scharfschütze des Schlangenklosters (Seite 204), eine Streife der Wache (Seite 166), ein Spurenleser (Seite 109), eine Sukkubus-Silberzunge (Seite 51), ein Todesschütze (Seite 22), ein Verhörer (Seite 169), ein Wolfsreiter (Seite 239) und ein Zen-Assassine (Seite 26).

Die Wunderkinder

Die Angehörigen dieser jungen Abenteurergruppe sehnen sich danach, sich einen Namen zu machen, verfügen aber noch nicht über das Können, um ihrer Großspurigkeit oder dem hochtrabenden Namen gerecht zu werden. Die Gruppe besteht aus einem Straßenbeobachter (Seite 58), einem Fröhlichen Minnesänger (Seite 82), einem Heiler der Wache (Seite 169), einer Streife der Wache (Seite 166), und dem Anführer, einem Skrupelloser Geldverleiher (Seite 133). Was ihnen an Erfahrung fehlt, gleichen sie mühelos mit Tollkühnheit aus. Sie sind zwar nicht durchgängig böse, könnten sich durch ihr arrogantes Auftreten aber mit Abenteurergruppen praktisch jeder Gesinnung anlegen, insbesondere anderen frisch zusammengekommenen Gruppen. Zum Glück sind sie vernünftig genug, sich nicht mit bekannten Abenteurergruppen anzulegen.

Zusammenkunft der Chemisten

Die moralfreie Wissenschaftlerkonferenz wurde vom Experimentator (Seite 39) ins Leben gerufen als Weg, die Wissenschaft durch Studien zu fördern, die Experimente an Menschen und andere fragwürdige Methoden umfassen, von denen konventionelle Forscher die Finger lassen. Zu der Vereinigung gehören: ein Apotheker (Seite 63), ein Giftmörder (Seite 23), der Leitende Ermittler (Seite 171), ein Schiffsarzt (Seite 193), ein Schwarzpulvergelehrter (Seite 121), ein Tresorknacker (Seite 60) und ein widerstrebender Cleverer Bastler (Seite 179). Die Arbeitgeber des Cleveren Bastlers zwingen in, regelmäßig an den Zusammenkünften teilzunehmen und über die beeindruckendsten Entdeckungen zu berichten. Das Tun der anderen widert ihn aber an; er überlegt bereits, die Konferenz eines Tages auffliegen zu lassen, fürchtet aber den Zorn ihrer mächtigeren Mitglieder.

Anhang 2: Fähigkeitenindex

Abkürzungen:

GRW	*Grundregelwerk*
EXP	*Expertenregeln*
ABR	*Ausbauregeln: Magie*
ABR II	*Ausbauregeln II: Kampf*
ABR VI	*Ausbauregeln VI: Klassen*
ABR VII	*Ausbauregeln VII: Okkultes*
ABR VIII	*Ausbauregeln VIII: Intrigen*

Alchemie EXP 26; ABR VI 30
Alchemistische Entdeckung EXP 28
Anspruchsvolle Herausforderung EXP 68
Arkane Verbindung GRW 64
Arkaner Vorrat ABR 9
Ätherisches Band ABR VII 74
Attentätertricks ABR VI 15
Aura der Entschlossenheit GRW 76
Aura der Feigheit EXP 132
Aura der Rache EXP 134
Aura der Tapferkeit GRW 74
Aura der Verzweiflung EXP 134
Banner EXP 68
Bardenauftritt GRW 35
Bardenwissen GRW 35; ABR VI 65
Behände ABR II 12; ABR VI 29
Berserkerlied ABR VI 65
Besänftigung ABR VII 32
Betäubender Schlag GRW 72
Beute GRW 67
Bevorzugtes Gelände GRW 65
Blutlinie GRW 45; ABR VI 18
Blutwut ABR VI 18
Bombe EXP 28
Böses entdecken GRW 60
Böses niederstrecken GRW 60
Büchsenmacher ABR II 9
Bund des Jägers GRW 66
Bund mit der Natur GRW 39
Domänen GRW 55
Draufgängerfinesse ABR VI 29
Draufgängertricks ABR VI 26
Draufgängerwaffentraining ABR VI 29
Dunkle Gunst EXP 133
Durchbringender Blick EXP 41
Eidolon EXP 57
Eifer ABR VI 41
Einzelkämpfertaktiken EXP 42
Elan ABR VI 26
Elementare Aufladung ABR VII 13
Elementare Verteidigung ABR VII 13
Elementarfokus ABR VII 10
Energie sammeln ABR VII 12
Entrinnen GRW 72, 77, 82
Ermittlertrick ABR VI 32
Erweiterter Elementarfokus ABR VII 13
Erzfeind GRW 64
Externarer Kontakt ABR VII 61
Fallen finden GRW 77; ABR VI 31
Fallengespür GRW 34, 79; ABR VI 34
Feind studieren ABR VI 15
Gedanken wahrnehmen ABR VII 41
Gegenstand lesen ABR VII 60
Gegner einschätzen ABR VI 34
Geist besänftigen ABR VII 76
Geist ABR VII 30
Geisterbonus ABR VII 31
Geisterkraftschub ABR VII 31
Geisteskraft ABR VII 43
Gelehrter GRW 38; ABR VI 68
Gemeinsames Bewusstsein ABR VII 73
Gemeinschaftstalent EXP 41; ABR VI 37
Genaues Ausmanövrieren ABR VI 37
Gesellschaftstricks ABR VIII 10
Gesinnung entdecken EXP 41
Gesinnungsblick ABR VII 49
Geteilte Séance ABR VII 31
Gewaltiges Ego ABR VII 54
Geweihte Rüstung ABR VI 42
Geweihte Waffe ABR VI 39
Gewiefte Initiative EXP 41
Gift einsetzen EXP 31; ABR II 13
Giftkunde ABR VI 31
Gnade GRW 74
Göttliche Gesundheit GRW 74
Göttliche Würde GRW 74
Göttlicher Bund GRW 75
Grausamkeit EXP 132
Gutes entdecken EXP 132
Gutes niederstrecken EXP 132
Hand auflegen GRW 74
Hand der Verderbnis EXP 132
Heilende Berührung ABR VII 55
Herausforderung EXP 66
Hexerei EXP 32
Hexenvertrauter EXP 34
Hinterhältiger Angriff GRW 77; ABR II 13; ABR VI 16
Hochsprung GRW 72
Hypnotischer Trick ABR VII 51
Hypnotisierender Blick ABR VII 51
Improvisierter Fernkampf EXP 28
Infusion ABR VII 12
Infusionsspezialist ABR VII 13
Inspiration ABR VI 31
Interner Speicher ABR VII 13
Jägertaktiken ABR VI 37
K.O. ABR VI 49
Kampfausbildung ABR VI 48
Kämpferausbildung ABR 13
Kampfmagusarkana ABR 10
Kampfrausch GRW 32
Kampfrauschkräfte GRW 32; ABR VI 67
Kampfzauberei ABR 10
Keine Spuren ABR II 16
Kinetisches Geschoss ABR VII 11
Ki-Vorrat GRW 72; ABR II 14
Kontaktséance ABR VII 32
Kriegerische Anpassungsfähigkeit ABR VI 48
Lebensband EXP 58
Leichte Schritte ABR II 16
Lügen erkennen EXP 42
Mächtige Kampfzauberei ABR 13
Mächtiger Kampfrausch GRW 34
Mächtiger Spiritueller Schutz ABR VII 76
Mächtiger Taktiker EXP 68
Mächtiges Banner EXP 68
Mächtiges Verbündeten schützen EXP 58
Mächtiges Verderben EXP 42
Magie des Blutes ABR VI 19
Magische Gegenstände beherrschen ABR VII 60
Mannigfaltige Tricks ABR VII 43
Manövertraining ABR VI 49
Meisterlicher Ausbilder EXP 68
Mentale Verstärkungen ABR VII 38
Mentalmagiedisziplin ABR VII 40
Mentalmagievorrat ABR VII 38
Metakinesie ABR VII 13
Monster herbeizaubern EXP 57
Monsterkunde EXP 41
Mutagen EXP 28
Mutiger Blick ABR VII 54
Mysterium EXP 44
Mystikerfluch EXP 45
Nahbereichswaffenmeisterschaft ABR VI 50
Narrensichere Verkleidung ABR VIII 10
Naturausbildung ABR VI 37
Naturgespür GRW 40
Negative Energie fokussieren GRW 54; EXP 133; ABR VI 41;
Ninjatricks ABR II 14
Örtliche Séance ABR VII 32
Paktevolutiont EXP 58
Paraphernalien ABR VII 59
Phantom zurückrufen ABR VII 75
Phantom ABR VII 72
Pirscher ABR VI 16
Platztausch EXP 58
Positive Energie fokussieren GRW 54, 75; ABR VI 41;
Punktgenauer Schlag ABR VI 34
Raufboldschlag ABR VI 50
Raufboldschlaghagel ABR VI 49
Redegewandter Lügner ABR VII 43
Reflexbewegung GRW 34, 69; ABR II 16; ABR VI 19;
Reittier EXP 67; ABR II 18
Richtspruch EXP 40
Ritterorden EXP 67
Ruf des Schöpfers EXP 58
Rüstungstraining GRW 52
Schamanenhexerei ABR VI 51
Schlägerschläue ABR VI 48
Schlaghagel GRW 70
Schmerzhafter Blick ABR VII 54
Schneid ABR II 9
Schnelle Alchemie EXP 31; ABR VI 34
Schneller Verfolger GRW 82; ABR VI 17, 38
Schnelles Vergiften EXP 31
Schulenfähigkeiten ABR VII 59
Schulenfokus wechseln ABR VII 60
Schulenfokus ABR VII 60
Schurkentricks GRW 78
Schutz des Blutes ABR VI 19

Schützendes Charisma ABR VI 29
Schützentricks ABR II 10
Schutzherr EXP 34
Schutzkreise ABR VII 61
Segnungen ABR VI 39
Sinnesband EXP 58
Sinnesverbindung ABR VII 74
Spiritistische Verbindung ABR VII 76
Spiritueller Schutz ABR VII 75
Spuk aufnehmen ABR VII 31
Spuren lesen GRW 81; EXP 41; ABR VI 15, 37
Spurloser Schritt GRW 41
Standhaft EXP 42
Sturz abbremsen GRW 72
Tabu ABR VII 31
Taktiker EXP 67
Tapferkeit GRW 52
Tarnung GRW 83
Telepathisches Band ABR VII 41
Tieraspekt ABR VI 36
Tierempathie GRW 40, 81; ABR VI 36
Tiergefährte GRW 41; ABR VI 37
Tiergestalt GRW 41
Totem ABR VI 51
Totemmagie ABR VI 51
Totemtier ABR VI 51
Überraschendes Auftreten ABR VIII 17
Umfangreiches Wissen ABR VI 34
Umgang mit Mittelschwerer Rüstung ABR 12
Umgang mit Schwerer Rüstung ABR 13
Unerschütterlich ABR VIII 17
Unsichtbares sehen ABR VII 76
Unterholz durchqueren GRW 40, 82; ABR VI 38
Untote entdecken ABR VII 75
Unversehrtheit des Körpers GRW 72
Verbesserte Empathische Verbindung ABR VI 37
Verbesserte Kampfzauberei ABR 12
Verbesserte Reflexbewegung GRW 34, 80; ABR II 16; ABR VI 20, 68
Verbesserter Sturmangriff EXP 67
Verbesserter Zauberrückruf ABR 13
Verbessertes Entrinnen GRW 59
Verborgener Schlag ABR VIII 13
Verbündeten schützen EXP 58
Verderben EXP 41
Verschmolzenes Bewusstsein ABR VII 76
Vigilantenspezialisierung ABR VIII 13
Vigilantentricks ABR VIII 13
Vollendeter Lügner ABR VII 51
Waffentraining GRW 53
Wilde Gaben ABR VII 10
Wissensvorrat ABR 12
Zauberrückruf ABR 12
Zauberschlag ABR 10
Zauberwissen ABR VI 68
Zehrung ABR VII 11
Zeitweilige Hexerei ABR VI 53
Zeitweiliges Totem ABR VI 53
Zwei Gesichter ABR VIII 9
Zweiter Richtspruch EXP 42

Anhang 3: Regelindex

Dieser Index enthält die neuen Regeln, welche in diesem Band vorgestellt werden:

Archetypen

Erfahrener Befehlshaber (Kämpfer) 176
Höllenkatze (Mönch) 212
Jagende Schlange (Ninja) 201
Spiegelhexe (Hexe) 152
Stimme der Leere (Medium) 68
Tresorknacker (Alchemist) 56
Wahrsager (Barde) 140

Klassenmerkmale

Anspringen mit zwei kurzen Klingen (Kampfrauschkraft) 236
Askese (Mystikermysterium) 200
Atavismustotem (Kampfrauschkraft) 104
Atavismustotem, Mächtiges (Kampfrauschkraft) 104
Atavismustotem, Schwächeres (Kampfrauschkraft) 104
Brandladung (Alchemistische Entdeckung) 56
Peitschenorden (Ritterorden) 32
Säureladung (Alchemistische Entdeckung) 56
Toxisches Blut (Mystikerfluch) 200
Unberechenbarer Sturmangriff (Kampfrauschkraft) 236
Unberechenbarer Sturmangriff, Mächtiges (Kampfrauschkraft) 236
Wildes Schleudern (Kampfrauschkraft) 236
Zornige Waffenbereitschaft (Kampfrauschkraft) 236
Zorniges Schleudern (Kampfrauschkraft) 236

Ausrüstung

Alchemistisches Reinigungsmittel 164
Abseilhaken 80
Doppelbödiges Fass 128
Dragonerkartusche 117
Dragonermuskete 117
Dragonerpistole 117
Entermesser 188
Fahles Öl 225
Gezinktes Hütchenspiel 56
Hakenhand 188
Klappstand 56
Minderwertiger Gegenstand 128
Schmugglerwagen 128
Schnorchel, getarnter 80
Stadtwachenausrüstung 164
Wagen des Karawanenmeisters 128

Talente

Anmutiger Kampf mit zwei Waffen 20
Ausweichschritt des Musketiers 116
Balorpeitsche 44
Balorpeitsche, Mächtige 44
Balorpeitsche, Verbesserte 44
Bevorzugte Ortschaft 164
Doppelzahnhieb 201
Doppelzahnstil 201
Doppelzahnvorstoß 201
Feuerschutz mit Feuerwaffen 116
Furchtbarer Mordanschlag 20
Koordiniertes Einfangen 164
Krankenschinder 224
Listenreich 80
Pfusch herstellen 128
Schnelles Verstauen 80
Schützenlinie 116
Seitwärtsschritt des Musketiers 116
Seuchenresistenz 224
Stärkedemonstration 188
Stärkedemonstration, Verbesserte 188
Todeskuss 20
Versetzender Kolbenhieb 116
Vischkanya-Odem 20
Wagemut des Musketiers 116
Zorn der Natur 104

Magische Gegenstände

Artistenzepter 140
Amulett der Treue 69
Aufseilhaken 80
Augen der Verdammnis 212
Augenklappe des Piratenfürsten 189
Balorgeißel 45
Befehlshaberzelt 177
Behindernde Fußketten 33
Betrügerwaage 129
Buch der Austilgung 165
Dienstmarke 165
Elfenbeinsukkubus 45
Elixier der Folgsamkeit 165
Entermesser der Wellen 189
Fantastischer Zirkuswagen 141
Faszinierende Knöchelschellen 20
Federkiel der Bestätigung 165
Fell des Kraftprotzes 141
Fesselnder Cestus 20
Finsterpfeil 33
Fungusschuhe 105
Glutaugen 213
Halskette des Geraubten Atems 105
Höllenglocke 213
Hut der Sieben Winde 189
Knebel der Stille 33
Konservierungskiste 129
Kraxelschuhe 59
Laterne der Sammlerin 225
Mächtiges Amulett der Treue 69

Magische Kugel 117
Magischer Schuldschein 21
Moosumhang 177
Narrenring 141
Öffnende Türknäufe 57
Plänklerstiefel 237
Rankenpfeil 33
Rauchbombe des Vergessens 21
Ring der Gesellschaft 93
Ring der Herrschaft 153
Selbstverankernder Seilpfeil 80
Seuchenumhang 225
Siegel des Großen Kataklysmus 69
Sprachrohr des Scharlatans 141
Spurenleserbrandeisen 33
Teufelsspucke 213
Tiermaske 93
Totschläger des Schlafes 33
Urgathoas Atem 225
Vagabundenkapuze 80
Vischkanya-Anhänger 21
Voller Heubeutel 177
Waffenschmuck 80
Zepter des Kochenden Blutes 213

Okkulte Rituale

Atavistische Umkehr 104
Aufnahme in den Inneren Kreis 92
Blüte der Jugend 8
Katz und Maus 92
Unermüdliche Wachsamkeit 9
Zurückerobernde Natur 104

Zauber

Amnesie 8
Anschein des Lebens, Mächtiger 8
Bequemer Sattel 237
Brennende Verstrickung 104
Fluchtalarm 164
Gaunerzinken 56
Geheime Pfade 167
Humpeln 92
Hunger widerstehen 32
Kleptomanisches Verlangen 8
Kräftigender Wind 236
Leuchtfeuer der Schuld 165
Narrengold 129
Pflanzliches Reittier 237
Planungstisch 176
Schattenklauen 44
Schattenrobe 45
Schattensprung 45
Sinneseinschränkung 68
Sturzregen 237
Über die Planke schicken 188
Verfluchter Schatz 188
Verletzungen verbergen 33
Virulenz 225
Wasser zu Fusel 188

Schablone

Pestbringer 224

Anhang 4: NSC nach HG

Dieser Index führt alle NSC in diesem Band nach HG auf:

HG 1

Cleverer Bastler 179
Fröhlicher Minnesänger 82
Gemeiner Schwindler 130
Heiler der Wache 169
Hinterhältiger Brigant 84
Pfuschender Handwerker 131
Streife der Wache 166

HG 2

Betörer 34
Erfahrener Wildbeuter 180
Fehlgeleiteter Paladin 168
Frecher Spaßmacher 181
Gemeiner Hehler 132
Gesetzloser Bogenschütze 84
Gesetzloser Waidmann 83
Kämpfer der Wache 167
Skrupelloser Geldverleiher 133
Scharfschütze der Wache 166
Schmieriger Koch 178
Schutzgelderpresser 59
Seltsamer Bursche 118
Straßenbeobachter 58
Wilder Schnitter 238
Zuchtmeister 34

HG 3

Betrügerischer Händler 131
Bombastischer Ingenieur 179
Brutaler Schleuderer 239
Cleverer Quartiermeister 178
Deserteur 83
Fassadenkletterer 60
Halblinglangfinger 85
Kriegssänger 240
Magier der Wache 167
Pistolero 119
Quacksalber 130
Reuiger Verbrecher 168
Sadistischer Heiler 35
Schnüffler 61
Sklavenwächter 35
Überzeugungskünstler 170

HG 4

Erfahrener Plünderer 85
Ergrauter Heiler 181
Geweihter Schütze 120
Halblingbetrüger 82
Hinterhältiger Schütze 119
Kerkerwächter 170
Kleiner Teufelskerl 118
Korruptes Gildenmitglied 133
Lastenträger 142
Missgebildeter 143
Piratenschläger 190
Schmuggler 132
Steppenbrand 107
Stille Nadel 226
Straßengauner 58
Taktiker 36
Tenguschleicher 191
Trickbetrüger 59
Verhörer 169

HG 5

Arkaner Artillerist 183
Arkaner Musketier 120
Asketischer Akolyth 226
Dragonerkommandeur 121
Erwachte Stimme 228
Experimentator 39
Feuerteufel 108
Frontmann 135
Knochenfeste 227
Leitender Ermittler 171
Maulwurf 61
Menschenjäger 106
Plänkler 238
Rebellischer Priester 87
Schwankender Schütze 192
Sicherheitsbeauftragter 134
Stachliger Stürmer 241
Stellvertretender Räuberhauptmann 86
Strenger Leutnant 182
Tresorknacker 60
Wolfsreiter 239

HG 6

Schwätzer 191
Betrunkener Schläger 190
Diabolist 214
Der Grüne Bogenschütze 88
Feuerschlucker 143
Fiebriger Seuchenbringer 229
Giftmörder 23
Hauptmann der Wache 172
Heckenschütze 22
Höllengardist 214
Infiltrator des Schlangenklosters 203
Karawanenmeister 136
Medium 95
Meisterspion 62
Mutiger Hauptmann 122
Ortskundiger Führer 37
Schönling 94
Schwarzpulvergelehrter 121
Sklavenjägerkapitän 37
Söldnerhauptmann 184
Spurenleser 109
Todessänger 228
Vollstrecker des Schlangenklosters 202
Wilder Wüter 106
Zornhexer 240

HG 7

Apotheker 63

Assassine des Schlangenklosters 203
Baronin 123
Erneuerer 108
Gemeiner Kämpfer 94
Gewiefter Höfling 154
Giftmischer 23
Grimmer Hauptmann 122
Infernalischer Wüter 242
Infiltrator 215
Leuteschinder 215
Meereshexe 193
Musketenmarodeur 192
Possenreißer 144
Reliquienhüter 96
Seuchenbote 229
Seuchenengel 227
Wahnsinniger Seher 243
Wahrsager 145
Zermalmer 38

HG 8

Babau-Giftmischer 47
Bestiendompteur 146
Blutfürst 244
Fürstmarschall 124
Gildenmeister 64
Höllenpriester 216
Königlicher Gardist 154
Korrupter Schreiber 10
Kultanwerber 70
Metzger 25
Muskelmann 142
Mystiker des Schlangenklosters 205
Oberster Sklavenhändler 40
Schiffsarzt 193
Schir-Rekrut 46
Todesschütze 22
Wächter des Schlangenklosters 202
Wagemutiger Kapitän 194
Zornbote 110

HG 9

Arkaner Rufer 97
Babau-Mörder 48
Bittstellender Paladin 156
Bühnenbildner 147
Geisterkapitän 195
Getarnter Meuchler 25
Kultbibliothekar 73
Kultschläger 71
Scharfschütze des Schlangenklosters 204
Seuchenbrauer 230
Teufelszunge 216
Untoter Apostel 231

HG 10

Abrikandilu-Schmetterer 46
Bösartiger Redner 11
Die Sammlerin 232
Elfischer Spion 156
Finsterer Admiral 196
Hauptmann der Königlichen Wache 155
Höllengeweihter 217
Kultbeschaffer 70
Kultmedium 72
Lehrmeister des Schlangenklosters 207
Plagenrufer 112
Prinz 157
Schattenkrieger des Schlangenklosters 204
Schleicher 24
Sukkubus-Silberzunge 51
Umarmung des Sumpfes 111
Zauberer des Schlangenklosters 206
Zirkusdirektor 148

HG 11

Abt des Schlangenklosters 208
Hoher Herr 98
Hoher Inquisitor 219
Kultmeuchler 71
Kultunterführer 72
Marilith-Wirbelwind 49
Nabasu-Pirscher 47
Streiter der Königin 157
Tödliche Kurtisane 27
Tyrannischer Streiter 218
Zaubermeister 12
Zen-Assassine 26

HG 12

Die Alte 28
Die Erste Kralle 99
Die Erste Beraterin 13
Die Große Dame 100
Der Hierarch 12
Der Oberster Verzauberer 14
Der Schattenweber 48
Der Wesir 158

HG 13

Daimonischer Gesandter 75
Glabrezu-Lanzenreiter 49
König 159
Vrock-Ritualist 50
Wahnsinniger Prophet 74

HG 14

Der Finstere Drahtzieher 76
Der Gnadenlose Balor 52
Der Oberste Beschwörer 15
Die Eminente Zauberkönigin 16
Die Königin 160

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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook © 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, and Robert J. Schwalb.

Daemon, Piscodaemon from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Nabasu from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon, Shadow from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Neville White.

Mongrelman from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slime Mold from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene.

Zombie, Juju from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Roleplaying Game Villain Codex © 2016, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Logan Bonner, Paris Crenshaw, Dan Dillon, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Eric Hindley, Mikko Kallio, Dale C. McCoy, Jr., Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Alistair Rigg, Alex Riggs, Mark Seifter, and Linda Zayas-Palmer.

Deutsche Ausgabe ***Pathfinder Widersacherkompendium*** © 2017 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Pathfinder Abenteuerpfad

Lang Lebe die Königin!

Der Fluch des Scharlachroten Thrones

Die Rückkehr des Klassikers! Mit diesem Band wird der beliebte zweite Abenteuerpfad nach Jahren neu aufgelegt – überarbeitet, an die Pathfinderregeln angepasst und um Dutzende neue Illustrationen und neue Abschnitte ergänzt!

Der König ist tot, die Stadt Korvosa versinkt im Chaos und die neue Königin könnte der Grund für alles sein – kann eine zusammengewürfelte Heldengruppe gegenüber der Macht eines der finstersten Bösewichte Golarions bestehen?

Erweitert und überarbeitet liefert diese Kampagne Material für Monate!

paizo

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Curse of the Crimson Throne and Pathfinder Roleplaying Game are a trademarks of Paizo Inc. © 2016, Paizo Inc.

paizo.com

Pathfinder® Rollenspiel™

Helden: Ab in den Topf mit ihnen!

Monsterkompendium

Von den geflügelten Strix bis zu den aquatischen Kiemenschen bietet Golarion keinen Mangel an ikonischen und inspirierenden Kreaturen, um Abenteurer herauszufordern. Dieses Buch baut auf der Vielzahl von Kreaturen des Monsterkompendiums auf und stellt zehn der herausragensten Monstervölker der Pathfinder-Welt im Detail vor, samt neuer Regeln und spielfertigen Werten.

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc., and Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Roleplaying Game are trademarks of Paizo Inc.
© 2016 Paizo Inc.

paizo
paizo.com

Halunken und Übeltäter

Widersacher sind das Herz jedes großen Abenteuers – sie intrigieren, planen und stiften Unruhe und Chaos. Es ist aber nicht einfach, eine überzeugende und ausgearbeitete Gruppe von Widersachern zu erschaffen. In diese Lücke stößt das vorliegende Buch mit 20 Gruppen finsterer Übeltäter, die darauf warten, die Spielercharaktere zu bedrohen und ihre Pläne zu vereiteln. Dieser Band enthält eine breite Vielfalt an Gegnern, darunter die Angehörigen eines intriganten Königshofes und den finsteren Weltuntergangkult, dessen Mitglieder bereitstehen, um Charaktere aller Stufen herauszufordern. Diese Verbrecher bringen ihre eigenen neuen Regelelemente mit, um gegen Spielercharaktere Vorteile zu besitzen und in nahezu jede Kampagne zu passen.

Das *Widersacher-Kompendium* enthält:

- 20 Abschnitte mit jeweils einer finsteren Organisation, darunter eine machthungrige Arkane Gesellschaft, eine gierige Handelskarawane, eine Flotte ruchloser Piraten, eine unheimliche Geheimgesellschaft und eine listige Diebesgilde. Legt euch mit den Schlangenvolk verehrenden Mönchen des Schlangenklosters an, schaut, ob ihr schlauer seid als die Banditen der Fröhlichen Gesetzlosen, oder verteidigt die Zivilisation gegen die wilden Druiden der Geißel der Natur!
- Informationen zu Geschichte und Struktur der einzelnen Organisationen und Abenteueraufhänger, um die Charaktere gegen die Gruppen ins Spiel zu bringen.
- Neue Regeln in jedem der 20 Abschnitte, darunter Talente, Zauber und Gegenstände.
- Eine Vielzahl neuer Spielwertblöcke für alle Mitglieder der Organisationen, welche von den neuen Regeln im jeweiligen Abschnitt Gebrauch machen.
- Vorgefertigte Begegnungsgruppen, so dass ein Spielleiter gleich von den präsentierten Widersachern Gebrauch machen kann.

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

paizo

PATHFINDER ROLLENSPIEL
www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL COMPATIBLE

Artikelnummer: US50031PDF