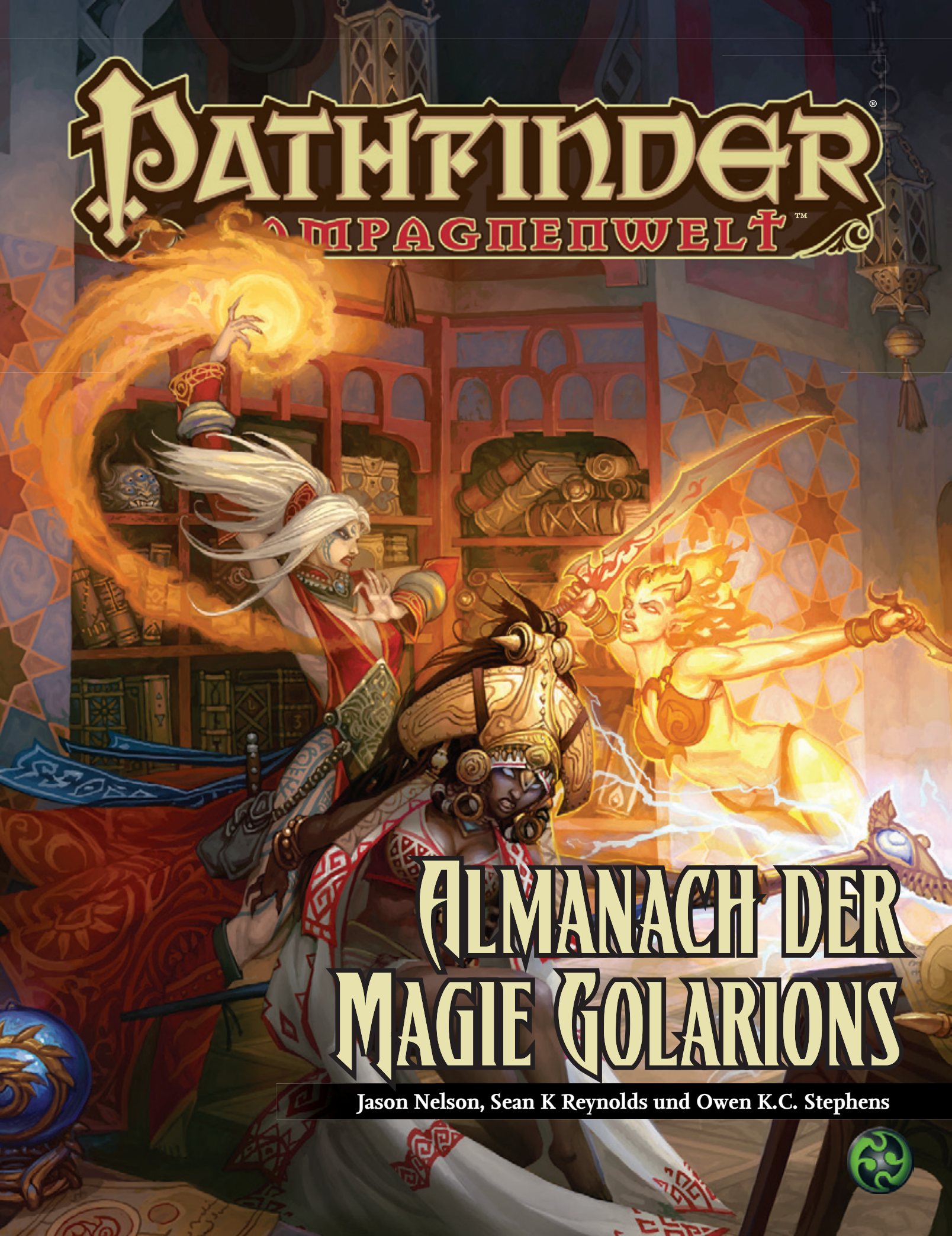


PATHFINDER

IMPRAGNEPWELT™



ALMANACH DER MAGIE GOLARIONS

Jason Nelson, Sean K Reynolds und Owen K.C. Stephens



MAGIESCHULEN DER INNEREN SEE



ALMANACH DER MAGIE GOLARIONS

Ein Quellenband für die Pathfinder Kampagnenwelt

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Rollenspiel*. Er beschreibt einen Teil der *Pathfinder Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



Inhaltsverzeichnis

Magie der Inneren See	2	Zauberkundige der	
Magievarianten	8	Inneren See	28
Magieschulen	18	Zauber	48

Impressum

Authors • Jesse Benner, Jason Nelson, Sean K Reynolds,
Owen K.C. Stephens und Russ Taylor
Cover Artist • Alex Aparin
Interior Artists • Alberto Dal Lago, Emile Denis,
Mariusz Gandzel, MuYoung Kim, Roberto Pitturru,
Maichol Quinto und Kyushik Shin
Cartography • Rob Lazzaretti
Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Lead • James Jacobs
Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey,
Sean K Reynolds und James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Rob McCreary,
Mark Moreland und Stephen Radney-MacFarland
Editorial Intern • Michael Kenway
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez
Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Marketing Manager • Hyrum Savage
Special Thanks • The Paizo Customer Service,
Warehouse und Website Teams

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • Magic of the Inner Sea
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrekturen • Anne-Janine Naujoks-Sprengel,
Thorsten Naujoks, Ralf Schäfer
Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51024PDF
ISBN 978-3-86889-698-5



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

Dieser Band verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*. Dieser Band ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder für die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

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 Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Magic is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.

© 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



DIE MAGIE DER INNEREN SEE

Magie ist das Außergewöhnliche in uns allen.

Selbst jemand, der niemals die Aufregung eines magischen Fluges gefühlt oder Macht durch seine Adern hat fließen spüren, während er gewaltige Kunstwerke oder Verheerungen erschuf, kennt Magie. Man findet sie in der Klinge eines verzauberten Schwertes, im Talisman, welcher wilde Bestien besänftigt, im Segen eines heilenden Trankes, der eine furchtbare Wunde sich schließen lässt, und man findet sie für ein paar Münzen zum Verkauf auf den Märkten Absaloms. Bei meinen Wanderungen durch die Länder der Inneren See habe ich erkannt, dass Magie das Urgestein der Welt ist und nicht Wind, Erde, Wasser oder Feuer.

-Aroden

In der Region der Inneren See besitzt die Magie viele Gestalten.

Egal ob sie von einem gläubigen Priester oder einem ausgebildeten Arkanisten genutzt wird, sie macht das Unmögliche möglich. Sie kann gewaltige Wunder der Schönheit wirken, die Toten erwecken und unglaubliche Gebäude innerhalb eines Bruchteils der Zeit errichten, die eine Armee von Sklaven dafür bräuchte. Sie kann aber auch verheerende Zerstörungen anrichten, Tod und Schmerz bringen und das Böse der Ebenen auf die Welt loslassen. Kurz gesagt, es existiert kaum etwas, dass Magie nicht erreichen kann, wenn man über genug Zeit, Können und Willen verfügt.

Dieses Buch vermittelt nicht nur einen genauen Blick auf die Rolle, welche die Magie und Zauberkundige in der Region der Inneren See spielen, sondern auch darauf, wie diese Effekte die Geschichte gestaltet und die heutige Welt geformt haben. Es präsentiert Magievarianten, die Wunder von Magieschulen und –tempeln, unterschiedliche Spezialisierungen und fremdartige sowie neue Zauber. Hinzu kommen mehrere Regionen der Inneren See, welche durch die Magie selbst geformt wurden und immer noch durch sie definiert werden. Dieser Abschnitt erkundet die beachtlichsten dieser Gebiete und stellt einige der mächtigsten oder berühmtesten Zauberkundigen der Vergangenheit und der Gegenwart vor.

MAGISCHE REGIONEN

Auch wenn Magie und Zauberkundige in der ganzen Region der Inneren See angetroffen werden können, sind einige Gebiete magischer als andere. Dies könnte daran liegen, dass ihre Herrscher mächtige Zauberkundige sind, sich dort einst magische Reiche befanden oder weil das Land selbst von Magie erfüllt ist. Auf die eine oder andere Weise enthalten die folgenden Länder Magie als Element des Alltags.

GEB

Das Königreich Geb ist fraglos die Wiege der nekromantischen Magie in der Region der Inneren See. Es wird immer noch vom königlichen Geist seines Gründers und dessen untoter Königin (Geb und Arazni) beherrscht. Die herrschende Schicht dieser untoten Diktatur besteht u.a. aus Leichnamen, Vampiren und Ghulen. Eine auf Untod basierende Gesellschaft stützt diesen grimmigen Adel: Die Armee von Geb besteht aus Skelettkriegern und wacht hinter gewaltigen Mauern, wo sie auf Befehl zum Leben erwachen. Eine gewaltige Kaste geistloser Zombies und aus Leichen erschaffener Konstrukte schuftet auf den endlosen Feldern des Landes. Es ist eine grauenvolle Ironie, dass das angenehme Klima und die warme Seeluft Geb zu einem perfekten Ort für Landwirtschaft machen. Da Geb nur vergleichsweise wenige lebende Bürger ernähren muss, exportiert das Land den Großteil der von Zombies angebauten Lebensmittel in alle möglichen Regionen der Inneren See und erwirbt so die seltenen Güter, welche zu weiteren Studium der Nekromantie benötigt werden. In Gebs Stadtzentren gelten intelligente Untote als vollwertige Bürger vor dem Gesetz und genießen denselben Schutz wie die dort lebenden Humanoiden. Humanoide, die aber nicht in die Oberschicht geboren werden, sind in Geb nur Vieh – sie werden als Sklaven gezüchtet und dienen den Ghulen und Vampiren schließlich als Nahrung.

IRRISEN

In der markgefrierenden Kälte des Nordens dient Magie dem Stärksten. Dieser frühere Teil des großen Reiches der Lindwurm-könige wurde einst von der mächtigen Hexenkönigin Baba Yaga in Beschlag genommen. Ihr Kriegszug von der Krone der Welt herab nach Süden löschte die meisten einheimischen Ulfen im Land aus und versklavte den Rest. In den folgenden Jahrhunderten haben Baba Yagas Töchter eine auf Hexerei basierende magische Monarchie begründet. Mit ihren Zaubern und gefürchteten Hexereien sorgen die Winterhexen dafür, dass das Land selbst wie ein Feind wirkt, indem sie es in ewigem Winter halten.

JALMERAY

Vielleicht nirgends im Gebiet der Inneren See ist Magie derart nachweisbar präsent und Teil des Alltagslebens wie auf der Insel Jalmeray. Das „Unfassbare Königreich“ ist ein Ort, an dem man das Wirken von Elementargeistern und machtvollen Zauberkundigen überall erkennen kann. Jene mächtigen Elementargeister sind die Quelle von Jalmerays mystischer Größe. Als die Vudrani vor Jahrtausenden erstmals die Insel betraten, brachten sie ihre Elementargeister als Diener mit und nutzten deren Wünsche, um das Land nach ihren Launen zu formen. Obwohl Jalmeray immer noch auf der mächtigsten Magie überhaupt begründet ist, ist sein Volk nicht faul geblieben. Das Unfassbare Königreich ist immer noch ein Reiseziel für alle Arten von Zauberkundigen, welche in den ausgiebigen Archiven der Klöster Studien betreiben oder nach arkanen Hinterlassenschaften der Hohen Gebieter von Nex von deren kurzen Aufenthalt suchen wollen. Der lächelnde Thakur Kharswan ist der Ansicht, dass jeder auf Jalmeray willkommen ist, der nach magischem Wissen sucht oder dieses mehr, sieht man von der Handvoll ab, welche von der Insel aus die bekannten Manaöden zwischen Nex und Geb studieren wollen. Diese paar werden höflich ermutigt, ihre Forschungen doch anderswo zu betreiben, schließlich weiß man, dass Magie ein wichtiger Bestandteil von Jalmerays Existenz ist.

MANAÖDEN

Man kann es als wahre Ironie betrachten, dass der Ort im Bereich der Inneren See, welcher vielleicht am besten die Machtfülle der Magie demonstrieren kann, sogleich der Platz ist, an dem Magie nur selten so wirkt wie beabsichtigt. Die Manaöden liegen zwischen den Nationen Geb und Nex und sind die Heimat des geschäftigen Herzogtums von Alkenstern. Sie sind ein Nebenprodukt des epischen Krieges zweier mächtiger Magier namens Geb und Nex. Während deren mächtige Armeen entlang der gemeinsamen Grenze aufeinandertrafen, verwandelte der Schaden, den die Erzmagier und ihre Gefolgsleute mit ihrer Magie anrichteten, die einst fruchtbaren Felder entlang dieses Grenzstreifens in eine wüste Ödnis. Am Ende des Krieges hatten die zahllosen Zauber und Gegenzauber gewaltige Bereiche magischer Zonen geschaffen, in denen sich die geplagte Landschaft und die Realität selbst verzerrten. Heute sind die Manaöden ein ausgedehntes Niemandsland, in dem von Magie verzerrte Mutanten, seltsame Untote und aufgegebene, belebte Kriegsmaschinen hausen. Im günstigsten Fall ist die Magie tot und funktioniert nicht. Doch im schlimmsten Fall ist sie eine wilde, ungezähmte Wesenheit,



welche Zauber verzerrt und das Land mit unvorhersehbaren Veränderungen und Wellen der Zerstörung heimsucht. Doch trotz des allgegenwärtigen Chaos gibt es dennoch so manche, welche die geschädigte Magie hier studieren wollen, um sie zu eigenen Zwecken zu nutzen. Auch andere nutzen die Manaöden, um Aufspürung und Entdeckung magischer Art zu entgehen, darunter politische Dissidenten und gehetzte Verbrecher. Natürlich ist dies mit eigenen Gefahren verbunden: Ein Nebeneffekt von Jahrhunderten der ungezügelter magischen Kriegsführung hat einige der größten, zähesten und gefährlichsten Monster von ganz Golarion in der verwüsteten Öde zwischen Geb und Nex hervorgebracht, welche jede Kreatur jagen, die so dumm ist, ihr Revier zu betreten.

NEX

Das Land Nex wurde von dem gleichnamigen, mächtigen Magier gegründet. Es ist das vielleicht größte Zentrum arkaner Gelehrsamkeit rund um die Innere See. Obwohl das Land nach der Fehde zwischen Nex und dem Nekromanten Geb verwüstet, kahl und unfruchtbar ist, konnte die Magie des großen Magiers die Stadtzentren bewahren. Bis heute rivalisieren die Städte von Nex, insbesondere die Hauptstadt Quantium, mit Orten wie Absalom und Oppara hinsichtlich Größe und Pracht. Gewaltige Marmortürme werfen ihren Schatten auf große, offene Märkte und hängende Gärten. Massige Konstrukte patrouillieren ewig wachsam Quantiums Straßen. In dieser Stadt leben Besucher jeder Volkszugehörigkeit unangefochten als Händler oder Schüler einer der namenhaften Universitäten von Nex. Diese Vielfalt ist zugleich die kulturelle, wie auch die magische Stärke des Landes. Nex war der Ansicht, dass wahre Fortschritte auf dem Gebiet der Magie einen offenen Verstand und die Gabe verlangen, sich mit jeder Art von Theorie zu befassen, egal woher sie stammte. Diese Auffassung hält sich immer noch in der Gesellschaft von Nex, auch wenn Nex selbst schon lange verschwunden ist. Daher wird in Nex die Magie als eine Kraft betrachtet, die weder gut, noch böse ist. Sie wird voll wissenschaftlicher Abgrenzung studiert und genutzt. Der Gutteil neuer, aus Nex stammender Magie konzentriert sich daher auf das Formen und Beherrschen der Realität, dem Kontrollieren von Energie oder auch nur der Nutzung der Rohmaterie des Multiversums zur Erschaffung noch nie erblickter Dinge. Diese Konzentration auf arkane Magie lässt Kleriker und Mystiker in den Mauern Quantiums und ihrer Schwesterstädte zu einer Seltenheit werden, allerdings können Heiler oft hohe Summen verdienen, wenn sie zur Hand sind, um sich um die Folgen eines fehlgegangenen *Blitzes* zu kümmern.

NIDAL

Zur Zeit der Dunkelheit nach dem Erdenfall gingen die Pferdeherren Nidals mit einer mächtigen Kreatur aus dem Großen Jenseits einen schicksalhaften Pakt ein, der ihr Überleben garantierte, sie zugleich aber ihre Seelen und ihr Land kostete. Alles in Nidal ist von Schatten berührt und auch die Magie bildet dabei keine Ausnahme: Die meisten Zauberkundigen in Nidal befassen sich mit Schattenmagie oder dienen in irgendeiner Weise den Interessen Zon-Kuthons, des Herren der Mitternacht. Selbst die Wildnis ist in dieser Region unter seinen schattigen Einfluss gefallen. Unter den verdrehten und knorrigen Bäumen des Uskwaldes lernen Druiden zu

verheeren und zu vergiften statt zu heilen und zu nähren. Der Gehorsam gegenüber Zon-Kuthon bedeutet sogar den Verzicht auf Feuer, so dass das Licht nicht die Macht des Schattengottes schwächen kann. Kleriker und Mystiker trainieren in Nidal in Zonen verlassener Wildnis, die so öde und leblos sind, dass selbst Nahrung dort nicht angebaut, sondern nur magisch erschaffen werden kann. Auf diese Weise wird der Gehorsam gewährleistet und Nidals Fortbestand garantiert, da Zon-Kuthon Körper und Glauben seiner Schüler nährt.

THUVIA

Zweifelsohne ist Thuvia die Wiege der Alchemie im Bereich der Inneren See. Im Jahre 1.140 AK erschuf der große Alchemist Artokus Kirran das erste *Sonnenorchideenelixier* und damit ein Mittel der ewigen Jugend für jene, welche den hohen Preis dafür bezahlen können. Seitdem ist diese uralte Wüste zu einem lockenden Leuchtfeuer für Alchemisten aus der ganzen Welt geworden. Das *Sonnenorchideenelixier* ist der Kern von Thuvia selbst geworden und zum Grund für den Fortbestand der Landesregierung, des Handels und seiner karawanenartigen Kultur, welche dem Elixier von Stadt zu Stadt folgt. Die Formel des Elixiers ist immer noch ein Geheimnis, doch kamen und kommen immer noch Legionen von Alchemisten nach Thuvia, um Artokus Kirrans Entdeckung zu duplizieren oder zu stehlen. Magie ist in dieser harschen Wüstenation ein stets in Bewegung befindliches Geschäft – unermüdliche Karawanen, deren Wagen von angeschrirten Feuerelementen gezogen werden, folgen dem Elixier von Stadt zu Stadt und unermüdliche Magier ziehen Tag für Tag in die sonnengebleichte Wüste hinaus, um Zauber zu entwickeln, die gegen Feuer und die Elemente schützen. Letztere werden zu hohen Preisen an Entdecker verkauft. Egal ob Zauber oder Formeln, der Ursprung aller Magie in Thuvia ist letztendlich Artokus Kirrans Entdeckung. Und diese Tatsache ist ebenso ewig wie das *Sonnenorchideenelixier* selbst.

VARISIA

Das weite Grenzland, welches als Varisia bekannt ist, liegt auf den Überresten des uralten Thassilons, dessen Lebensblut dereinst Magie gewesen ist. Thassilon wurde von dem verbannten azlantischen Magier Xin gegründet. Dieser große Magier teilte sein Reich in sieben Nationen und ernannte jeweils einen Magier zum Herrscher, welcher einer der traditionellen Schulen der Magie folgte. Doch gerade diese Magier rebellierten gegen Xin und verdrehten die Tugenden der Herrschaft zu Sünden. Für sie war die Herrschaft das Recht, sich zu nehmen, was sie wollten, statt einer Pflicht zu Nähren, und so wurden sie zu den Runenherrschern Thassilons. Ihre Herrschaft währte ein Zeitalter lang und korruptierte Thassilon und ließ das Reich von innen verfaulen. Das Reich stand bereits vor dem Zusammenbruch, als der Erdenfall ihm den Todesstoß gab. Doch die mächtigen Werke Thassilons sind auch heute noch in Form gewaltiger Monumente erhalten, seien es Rätselhaftes kryptisches Enigma-Tor oder der gewaltige Leuchtturm, welcher als das Liebfrauenlicht bezeichnet wird. Mächtige Magie und fremdartige Wächter existieren immer noch in Regionen, die einst von Thassilon beherrscht wurden – dabei kann es sich um die Wildnis der Kodarberge oder der Steilkluftinsel handeln oder auch um die Herzen der Städte, z.B. die geheimnisvolle Pyramide, die als Grundmauern von

Schloss Korvosa dient. Die Geheimnisse dieser Ruinen verheißten vergessene Macht und je weiter die Kunde thassilonischer Entdeckungen dringt, umso mehr Anziehungskraft übt Variasia auf Gelehrte und Zauberkundige aus.

WELTENWUNDE

In den Tagen nach Arodens Tod überzogen Erdbeben und Stürme physikalischer und metaphysischer Art die Innere See. Im einstigen Land Sarkoris rissen die nach Ewigkeiten dämonischer Versuche und Beeinflussungen ohnehin bereits dünnen Grenzen zwischen dieser Welt und dem Abyss auf. Das Land selbst spiegelte diesen Riss wieder und stürzte in eine furchtbare Wunde in der Erde selbst hinein, eine Schlucht aus kantigen, scharfen Klippen und miasmatischen Tiefen, in denen alle Arten abyssischer Albträume lauern. Als die Dämonenarmeen aus dieser kilometerlangen, verheerten Kluft emporstiegen, wurden die Einheimischen rasch übermannt. Nur der rasche Beginn des Ersten Mendevischen Kreuzzuges konnte die unheilige Flut und das Vorrücken der Dämonenplage aufhalten. Dennoch kämpfen nun seit einhundert Jahren die Mächte von Gut und Böse um die Zukunft des Umlandes. Schlussendlich errichteten die Kreuzfahrer gewaltige, runenbedeckte Menhire als Grenzsteine und erschufen so eine magische Barriere, welche die Dämonen nicht passieren können. Diese Schutzsteine halten die Dämonen fern, während die Kreuzfahrer Vorstöße in die Weltenwunde durchführen, um die Geschöpfe des Abyss für immer ins Große Jenseits zurückzutreiben.

ZAUBERKUNDIGE DER INNEREN SEE

Zahllose fähige Zauberkundige haben ihre Spuren in der Region der Inneren See hinterlassen – manche auf kleine, aber bedeutsame Weise (wie der poetische Kampfmagus Lokoris, welcher das berühmte Schauspiel „Die Sechs Prüfungen des Larazod“ geschrieben hat), während andere die Welt selbst verändert haben (z.B. Arodens, der den *Sternenstein* und die Insel Kortos vom Meeresboden emporgehoben hat). Einige dieser Zauberkundigen sind heute noch aktiv und gewinnen nach wie vor an Macht. Manche herrschen über Nationen der Inneren See, während andere die Welt in weniger auffälliger Weise beeinflussen. Die folgende Aufzählung beinhaltet eine Mischung aus Zauberkundigen der Vergangenheit und Gegenwart, welche wichtige Rollen im Gebiet der Inneren See gespielt haben oder immer noch spielen. Jeder Zauberkundige ist mit Gesinnung, Geschlecht, Klasse und Stufe aufgeführt; diese Einzelheiten beziehen sich auf das Jahr 4.711 AK. Manche der erwähnten Zauberkundigen spielen wichtige Rollen in veröffentlichten Abenteuerpfaden oder Modulen oder könnten in künftigen Publikationen erscheinen. Diese Zauberkundigen erlangen oft im Laufe dieser Abenteuerpfade oder Module weitere Stufen abhängig von ihrer Funktion. Sollten die aufgeführten Stufen nicht zu deinen Plänen für deine eigene Kampagne passen, dann steht es dir natürlich frei, Änderungen vorzunehmen! Falls hinter der Stufenangabe eines NSC ein Pluszeichen (+) steht, dann sollte der Wert als Minimum betrachtet werden – auf irgendeine Weise sind Macht und tatsächliche Stufe dieses Charakters größer als die eines Charakters der 20. Stufe und könnten sogar der Macht eines Gottes gleichkommen.

ABROGAIL THRUNE II

RB Chelische Adelige 2/Hexenmeisterin 16
Gegenwärtige Herrscherin der Nation Chelias, Oberhaupt des Hauses Thrune.



AILSON ZÜNDLER

NG Varische Bardin 6/Kundschafter-Chronistin 4
Berühmte Autorin von Schauergeschichten, ehemalige Kundschafterin.



ALAZNIST

CB Azlantische Thaumaturgin 20+; wahrscheinlich tot
Runenherrscherin des Zorns, Herrscherin des thassilonischen Teilreiches Bakrakhan.



ALICAVNISS VONNARC

CB Drow-Beschwörerin 18
Erzmagierin der Drowstadt Zirnakaynin, Erste Tochter des Hauses Vonnarc.



ALPON KAROMARK

N Varischer Alchemist 13
Graf von Vieland in Ustlav, erschuf die Bestie von Lepidstadt.



ARAM ZEY

N Taldanischer Magier 11
Kundschafterhauptmann der Gesellschaft der Kundschafter, Meister der Zauber der Großen Loge von Absalom.



ARAZNI

NB Taldanische Leichnam-Magierin 20+
Ehemalige Ritterin von Ozem und früherer Herold Arodens, „Hurenkönigin“ von Geb.



ARODEN

RN Gott der Menschheit; verstorben
Der frühere Gott der Menschheit starb zum Beginn des Zeitalters der verlorenen Omen.



ARTOKUS KIRAN

N Garundischer Alchemist 20+
Entdecker des Sonnenorchideenelixiers, lebt in der Zitadelle des Alchemisten in Thuvia.



BABA YAGA

NB Hexe 20+, wahre Kräfte und Volkszugehörigkeit unbekannt
Gründerin Irrisens, äußerst mächtige Weltenreisende.





CASTRUCCIO IROVETTI

CN Taldanischer Barde 9

Herrscher des Flusskönigreiches Pitax, Sammler von Schaustellern und Künstlern.



EANDO KLINE

CG Taldanischer Barde 5/Schurke 6/Hexenmeister 1

Kundschafter im selbstgewählten Exil, Erkunder der Region der Inneren See.



ELOIANDER VON RIDWAN

NB Chelischer Druide 15

Angehöriger des Schattenhofes von Nidal, Anführer des Druidenzirkels des Uskwaldes.



ELVANNA

NB Kellidische Hexe 20+

Herrscherin von Irrisen, Tochter Baba Yagas, Königin der Winterhexen.



GALFREY

RG Weiblicher taldanischer Paladin 15

Herrscherin Mendeys, gegenwärtige Anführerin des Mendevischen Kreuzzuges.



GEB

RB Garundischer Nekromantengeist 20+

Gründer und Herrscher der Nation Geb, uralter Feind von Nex



HULRUN VON KENABRES

RN Taldanischer Inquisitor 13

Alter Prälat und Anführer der Stadt Kenabres in Mendev.



ILEOSA ARABASTI

NB Chelische Adelige 2/Bardin 4

Schöne und eingebildete Herrscherin Korvosas, verzogene Königin mit großen Plänen.



IOMEDAE

RN Göttin der Ehre und der Herrschaft

Frühere Heldin und Paladin Arodens, bestand die Prüfung des Sternensteins.



JAKALYN

RB Chelische Klerikerin 9/

Assassinin der Roten Mantis 10+

Anführerin der Assassinen der Roten Mantis, Herrscherin von Mediogalti.



JATEMBE

N Mwangi-Magier 20+; wahrscheinlich tot

Der erste große Magier nach dem Erdenfall, entwickelte viele magische Techniken.



KALTESSA IYIS

NB Chelische Klerikerin Mammons 10/Diabolistin 10

„Die Witwenkönigin“, Hohepriesterin Mammons, Gebieterin des Palastes Ehernrose.



KARZOUG

NB Azlantischer Wandler 20; wahrscheinlich tot

Runenherrscher der Gier, Herrscher des thassilonischen Teilreiches Schalast.



KAYDSERRAS ARUDORA

RB Varisischer Mystiker 15

Gebieter von Bastardhall in Ustalav, verfluchter Abkömmling einer uralten Familie.



KAZAVON

RB Großer Blauer Drachenwurm; verstorben

Ehemaliger Herrscher Belkzens, Leichnam wurde in machtvolle Artefakte verwandelt.



KHEMET III

RN Garundischer Kleriker Abadars 15

Der Rubinprinz von Sothis, Herrscher Osirions.



KHOLAS

RB Chelischer Vampirhexenmeister 14

Gesandter Nidals am Hof Königin Abrogail II., Angehöriger des Schattenhofes.



KELLDOR

RN Taldanischer Mystiker 15

Herrscher Drumas, Anführer der Prophezeiungen der Kalistrade.



KORIAH AZMEREN

CG Halb-elfische Waldläuferin 11

Bekannte Kundschafterin, Veröffentlichungen in Band 44 der Chroniken der Kundschafter, Expertin für die Finsterlande.



KORTASCH KHAIN

CB Gdulhexenmeister 5/Kleriker 5/

Mystischer Theurg 10+

Priesterkönig von Nemret Noktoria, Hohepriester des Dämonenherrschers Kabriri.



KREITON SCHEIN**CG Elfisher Seher 7/Wissenshüter 3**

Kundschafterhauptmann der Gesellschaft der Kundschafter, Meister des Wissens in der Großen Loge in Absalom.

**LOKORIS****RN Chelischer Adeliger 2/Kampfmagus 11; verstorben**

Autor der „Sechs Prüfungen des Larazod“, Asmodeusanhänger, notorischer Provokateur.

**LRILATHA****RB Erinnyeninquisitorin 13**

Beraterin Königin Abrogail II, von Asmodeus entsandt, um Haus Thrune zu unterstützen.

**MEISTER DER STÜRME****N Chelischer Druide 15**

Angehöriger des Rates der Piraten, Herrscher der Stadt Schauerhafen.

**MERIVESTA OLINCHI****CN Halbling Bardin 15; verstorben**

Autorin des skandalösen Stücks Konzeptionsexzeption, erstes Opfer der Roten Mantis.

**MUTTER DER FLIEGEN****NB Grüne Vettel-Hexenmeisterin 14**

Berüchtigte Legendengestalt in der Nähe von Westkrone, Hüterin des Madenbaums.

**NEFESCHTI****RN Adelige Dschinni-Waldläuferin 3/Klerikerin Gozrehs 7**

Anführerin der Tempel der Fünf Winde, uralte Beschützerin der Wüste.

**NEX****N Garundischer Magier 20+; vermisst**

Gründer der Nation Nex, Meister der Dimensionsreisen, uralter Feind Geb's.

**RAZMIR****RB Taldanischer Magier 19**

Herrscher Razmirans, falscher Gott, Meister der 31 Stufen.

**SCHENSEN****CG Halb-wasserelfische Bardin 8/Kämpferin 4**

Heimliche politische Unruhestifterin, berühmte Diva und gläubige Anhängerin Sarenraes.

**SOKORRO****CB Varisischer Nekromantenleichenam 17**

Der sogenannte „Schlächter von Aashügel“, ranghoher Gefolgsmann Tar-Baphons.

**SORSCHEN****CB Azlantische Verzaubererin 20+; wahrscheinlich verstorben**

Runenherrscherin der Lust, Herrscherin des thassilonischen Teilreiches Eurythnia.

**STAVIAN III.****CN Taldanischer Adeliger 8/Magier 4**

Großfürst und gegenwärtiger Herrscher Taldors.

**TAR-BAPHON****NB Varisischer Nekromantenleichenam 20+**

Der Wispernde Tyrann, uralter Feind Arodens, unter dem Galgenkopf eingekerkert.

**TELANDIA EDASSERIL****NG Elfishche Magierin 15**

Königin und Herrscherin des Elfenreichs Kyonin, Trägerin der Viridianischen Krone.

**TRAGSCHI****NB Halb-elfische Druidin 5**

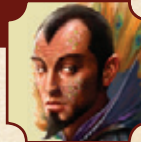
Gildenoberhaupt der Giftmischergilde von Dolchenmark.

**VARIAN JEGGARE****NG Halb-elfischer Magier 6**

Kundschafter Hauptmann der Gesellschaft der Kundschafter, chelischer Adeliger und Detektiv.

**WESLEN GAVIRK****NG Taldanischer Waldläufer 11**

Herrscher der vom Krieg verheerten Nation Nirmathas, Waldmarschall des Klauenwaldes

**XANDERGHUL****RB Azlantischer Illusionist 20+; wahrscheinlich tot**
Runehercher des Stolzes, Herrscher des thassilonischen Teilreiches Cyrusian.**YASMARDIN SENIR****RB Varisischer Kleriker Norgorbers 13**

Graf von Ulcazar in Ustalav, Anführer der Anaphexia.





MAGIEVARIANTEN

Überall stoßen wir auf die Relikte vergangener Größe: das Rätsel des Enigma-Tores, die Stufenpyramiden von Ghol-Gan, die unmöglich hohen und dicken Mauern Kaer Magas. Es sind fast unzerstörbare Artefakte, welche von Sterblichen erschaffen wurden, doch liegen sie jenseits des Könnens unserer mächtigsten Magier und überraschen die größten Geister unserer Zeit. Wie viele von uns verschwenden ihre Zeit mit der zwecklosen Suche nach noch unbekannten Geheimnissen? Alles, wonach selbst die ambitioniertesten unter uns streben, wartet in jenem Wissen, dass schon für unsere Ahnen uralte gewesen ist. Verschwende nicht deine Zeit damit, der Welt deinen Stempel aufdrücken zu wollen - das haben andere bereits lange vor deiner Geburt in weitaus größerem Umfang getan!

-Aram Zey, Meister des Wissens

Im Laufe der Zeitalter haben Zauberkundige der Region der Inneren See danach getrachtet, die Magie zu meistern und sind neuen Geheimnissen und seltsamen Methoden zur Kontrolle dieser uralten Macht nachgejagt. Die Metamagie ist eine der ersten niedergeschriebenen Methoden zur Verbesserung und Veränderung von Zaubern. Sie wurde in der Blütezeit Azlants entwickelt – oder vielleicht sogar schon früher. Im alten Thassilon dagegen wurden die Geheimnisse der Magierschulenspezialisierung erkundet und verfeinert, bis sie schließlich Grundlage der Philosophie der Herrschenden wurden. Seit diesen Zeiten wurden zahllose Varianten der klassischen Formen der Magie entwickelt. Manche davon werden noch heute praktiziert, während andere im Dunkel der Geschichte verloren gegangen sind.

Magievarianten können auf zahlreiche Arten zugänglich gemacht werden, seien es Archetypen, Blutlinien, Talente, Prestigeklassen, Magierschulen, Gegenstände, Mysterien oder auch Unterdomänen. Manche Varianten bedienen sich sogar gänzlich neuer Regelundersysteme, z.B. des Systems der Worte der Macht, welches in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* zu finden ist. Für Spielleiter stellen diese Optionen neue oder unerwartete Möglichkeiten für NSC-Zauberkundige und Örtlichkeiten für Abenteuer dar, um das Spiel am Leben zu erhalten und die SC mit Neuem zu konfrontieren. Für Spieler stellen Magievariationen eine Erweiterung der Möglichkeiten dar, die ihnen bei der Charaktererschaffung offenstehen, um ansonsten ähnliche Zauberkundige unterscheidbar zu machen, sei es der varisische tätowierte Hexenmeister oder der finstere Schattenmagier aus Nidal.

Achte darauf, nicht zu übertreiben, wenn du dich entscheidest, Magievarianten in dein Spiel einzuführen oder dich darauf zu konzentrieren. Solange du individuelle Varianten sparsam einsetzt, bleib das Neue erhalten. Betone die Unterschiede zwischen den Stilen, um Magievarianten als ungewöhnlich und anders zu präsentieren. Umfangreiche Beschreibungen sorgen dafür, dass eine Variante nicht auf ihre bloßen Mechanismen reduziert wird, sondern ihre Besonderheiten erhalten bleiben. Ebenso muss man bedenken, wie jede Variante unter außergewöhnlichen Bedingungen funktioniert. Bestimmte magische Tätowierungen können z.B. blockiert werden, wenn man sie im Rahmen eines Kampfmanövers mit einem Stück Stoff verhüllt, während Urmagie der Kreativität eines SL nahezu unbegrenzte Möglichkeiten eröffnet. Die Regeln können nicht jede Situation abdecken, in der sich ein SC wiederfinden mag, doch einem vielseitigen SL ist dies möglich.

NSC: Nichtspielercharaktere sollten magische Variantsysteme nur nutzen, wenn es von der Lage her logisch ist. Ein als Kopfgeldjäger arbeitender Magier aus Nidal, der Schattenmagie einsetzt, ergibt Sinn – nicht aber, wenn er aus Numeria stammt. Eröffne deinen NSC-Zauberkundigen nicht zwanglos den Zugang zu den diversen Optionen auf den Folgeseiten. Wenn die SC einem NSC begegnen, der eine Magievariante einsetzt, sollten sie von der Magie überrascht und vielleicht sogar verwirrt sein und nicht der Frage nachgehen, warum ein Zauberkundiger aus Nex thassilonische Sündenmagie verwendet. Natürlich kann es immer Ausnahmen geben. Sie sollten nur begründet sein, auch wenn die SC diese Gründe selbst vielleicht nie in Erfahrung bringen.

SC: Alle folgenden Magievarianten sind für die Nutzung durch Spielercharaktere ausbalanciert. Ehe ein SC diese Optionen aber nutzen kann, muss der Spieler sicherstellen, dass der SL mit der Wahl einverstanden ist. Möglicherweise will der SL einige Varianten nur NSC eröffnen oder andere verbieten, da er diese Elemente nicht in seinem Spiel haben will. Alternativ kann ein SL die Nutzung bestimmter Varianten durch die SC auch wünschen und ermutigen, indem er speziell auf sie hinweist oder ihre Verwendung sogar mit Dingen wie Bonustalenten oder anderen Vorteilen im Spiel belohnt.

Magische Gegenstände: Selbst unter den herkömmlichen magischen Gegenständen wie Tränken, Schriftrollen und Zauberstäben gibt es deutliche Unterschiede bei den Mechanismen, obwohl manche Gegenstände letztendlich denselben Effekt entfalten, z.B. ein *Trank: Leichte Wunden heilen* und eine *Schriftrolle: Leichte Wunden heilen*. Viele Magievarianten nutzen bekannte magische Gegenstände oder geben ihnen eine unvertraute neue Form, z.B. magische Tätowierungen oder Blätterbücher. Andere Varianten verändern vielleicht nicht einmal die Art des vorliegenden Gegenstandes. Abgelegene Stämme verwenden vielleicht Kräutertränke anstelle sorgfältig destillierter Reagenzien und welches Material für Schriftrollen genutzt wird, hängt sehr von der Nationalität und Art des Zauberkundigen ab, so dass er auf Pergament, Papyrus, Tierhäute oder auch auf Steintafeln zurückgreifen kann. Nicht jeder Gegenstand muss aus dem Holz einer vom Blitz getroffenen Eiche bestehen, allerdings lassen einfallsreiche Beschreibungen hartverdiente Schätze zu mehr als ein paar Worte auf einem Notizzettel werden.

Die Welt: Magie variiert von Gebiet zu Gebiet. Dies gilt nicht nur für die Zauberei selbst: Manche Teile Golarions sind grundlegend mit Magie aufgeladen und pulsieren vor solchen Energien wie ein rauschender Fluss oder ein grolender Vulkan. Ein SL, der die ruhenden Kräfte besonders magischer Hintergründe unterstreichen will, sollte die Beschreibung von Konstrukten, magischen Fallen und sogar beschworenen oder herbeigezauberten Kreaturen an den Charakter dieser Regionen anpassen. Neben reinen Beschreibungen könnte er zudem ungewöhnliche magische Effekte nutzen, um die seltsamen und wunderbaren Eigenschaften der Örtlichkeiten zu untermalen. Magische Umgebungseffekte wie Gebiete, die von Urmagie (siehe Seite 16) betroffen sind oder in denen Magie nur eingeschränkt funktioniert (siehe *Pathfinder Spielleiterhandbuch*, S. 177), sind zwar um einiges seltener, variieren aber auch nach Region. Auf Golarion kommt es zu dramatischen Veränderungen in der und rund um die Weltenwunde, in von Feen berührten Gebieten wie Uringen in den Flusskönigreichen und in gewissen Teilen der Finsterlande. In den vom Krieg verheerten Manaöden herrschen launische Gezeiten uralter Magie – nur wenige Schrecken sind so machtvoll wie die Angst eines Zauberkundigen, seine eigene Magie könnte sich gegen ihn wenden oder gar gänzlich versagen. Veränderungen bei den Naturgesetzen und Grundregeln der Welt sorgen für einprägsame Abenteuer, sollten aber wie alle anderen Formen von Magievarianten sparsam genutzt werden. Sollte Magie zu oft unzuverlässig arbeiten oder nicht das tun, was von ihr erwartet wird, können SC-Zauberkundige sich um ihre schwer erarbeiteten Fähigkeiten betrogen fühlen.



BLÄTTERBÜCHER

Obwohl die Geheimnisse dieser veralteten Methode zum Herstellen von Schriftrollen lange in einer obskuren Bibliothek in Ustalav vergraben lagen, konnte der chelische Kundschafter Varian Jeggare sie vor kurzem wiederentdecken. Zu seiner Freude stieß er dabei zugleich auf ein praktisches Mittel gegen die lähmende Übelkeit, unter der er normalerweise beim Wirken eines Zaubers leidet. Er gab der Methode den Spitznamen „Daumenblätter“.

Ein *Blätterbuch* entspricht einer gewöhnlichen Schriftrolle, hat aber eine andere Form und wird auf andere Weise aktiviert. Ein *Blätterbuch* ist ein wundersamer Gegenstand, welcher die Kraft eines einzelnen Zaubers in sich trägt. Jedes *Blätterbuch* ist ein dünnes, kleines Büchlein mit 25 bis 50

Seiten voller magischer Symbole. Wenn es zwischen Daumen und Zeigefinger gehalten und schnell durchgeblättert wird, aktiviert die Bewegung der Seiten die innewohnende Magie und vervollständigt das Wirken des Zaubers, während zugleich der Inhalt der Seiten gelöscht wird.

Wie normale Schriftrollen nutzen auch *Blätterbücher* Zaubervervollständigung als Aktivierungsart. Kann ein Charakter den enthaltenen Zauber nicht wirken, muss er einen Fertigkeitswurf für Magischen Gegenstand benutzen ablegen, um die innewohnende Magie zu aktivieren. Hinsichtlich Entziffern, Aktivieren und Bestimmen des Effektes, sowie Patzerchance entsprechen *Blätterbücher* normalen Schriftrollen mit einer Ausnahme: Sie benötigen keine verbalen Komponenten, sondern funktionieren automatisch, als wären sie mit Hilfe des metamagischen Talentes Lautlos zaubern gewirkt worden. Das Aktivieren eines *Blätterbuches* provoziert Gelegenheitsangriffe wie beim sonstigen Wirken von Zaubern. Magische Stille stört den Gebrauch eines *Blätterbuches* nicht. Ein *Blätterbuch* nutzt den normalen Zeitaufwand für das Wirken des Zaubers, selbst wenn der Benutzer oder ihr Erschaffer einer Klasse angehört, welche bei Nutzung metamagischer Effekte länger brauchen würde.

Blätterbücher sind schwerer als gewöhnliche Schriftrollen, eine dieser Schriftrollen wiegt 1 Pfund. Jedes *Blätterbuch* hat RK 9, 5 TP, Härte 0 und SG-Zerbrechen 10. *Blätterbücher* passen nicht in gewöhnliche Schriftrollenbehälter, sondern werden zumeist in flachen Lederköfferchen oder Kisten wie zum Transport von Büchern transportiert.

Blätterbücher können von allen Zauberkundigen hergestellt werden, die über die Talente Schriftrolle anfertigen und Lautlos zaubern verfügen. Die Herstellung ist aber aufgrund der höheren Seitenzahl und komplexeren Magie zeitaufwändiger und teurer als bei normalen Schriftrollen. Der Marktpreis entspricht Zaubergrad x Zauberstufe x 25 GM, wobei nur Zauber, die mittels Lautlos zaubern modifiziert worden sind, auf diese Weise niedergeschrieben werden können – dies erhöht den effektiven Zaubergrad bei der Preisberechnung und bedeutet zudem, dass Zauber des 9. Grades nicht auf *Blätterbüchern* niedergeschrieben werden können, da es keine Zauberplätze des 10. Grades gibt. Fähigkeiten, welche die Zaubergradanpassung durch das Talent Lautlos zaubern reduzieren, kommen in Verbindung mit *Blätterbüchern* nicht zum Einsatz.

Zum Anfertigen eines *Blätterbuches* muss man Rohmaterialien im Wert des halben Marktpreises aufwenden. Pro 1.000 GM des Marktpreises dauert die Anfertigung 1 Tag (Minimum 1 Arbeitstag). Obwohl ein *Blätterbuch* mehrere Zauber enthalten kann, stellt das Niederschreiben jedes Zaubers eine eigene Anstrengung dar, d.h. mehr als 1 Zauber kann pro Tag nicht niedergeschrieben werden.

FALSCHER GÖTTLICHE MAGIE

Der Herrscher Razmirans gehört nicht nur zu den angriffslustigsten Landesherren der Inneren See, sondern auch zu ihren größten Betrügern, da er tausende von Anhängern überzeugen konnte, ein Gott zu sein. Dank fähiger Kombination von silberzüngigen Lügen und mächtiger arkaner Magie sitzt Razmir hinter seiner ausdruckslosen Maske an der Spitze einer Glaubenpyramide. Nur die hochrangigsten Angehörigen seines Kultes kennen die Wahrheit, dass ihr „Gott“ in Wahrheit ein Sterblicher ist, dessen Leben sich rasch seinem Ende nähert. Im Laufe der Jahre haben Razmir und seine



Varian Jeggare

maskierten Priester eine neue Methode arkaner Magie entwickelt und perfektioniert: falsche göttliche Magie.

Razmir verlässt sich auf begabte Lügner (hauptsächlich Barden, Schurken und Hexenmeister), die als seine Priester auftreten. Wenn „Wunder“ erforderlich sind, ist es Sache seiner Barden, diese mittels arkaner Magie zu erschaffen, welche als göttliche Magie getarnt ist. Manche Hexenmeister entwickeln ebenfalls Kräfte, um ihnen dabei zu helfen (siehe den Archetypen des Razmiranischen Priesters, S. 36), die meisten greifen aber auf die folgenden Talente zurück, um andere zu täuschen:

FALSCHER FOKUS

Du kannst einen göttlichen Fokus verwenden, um arkane Zauber zu wirken.

Voraussetzungen: Wissen (Religion) 1 Fertigkeitssrang, Fähigkeit zum Wirken arkaner Zauber.

Vorteil: Wenn du einen göttlichen Fokus beim Zaubern nutzt, kannst du jeden Zauber mit einer Materialkomponente wirken, deren Wert dem des göttlichen Fokus (maximal 100 GM) oder weniger entspricht, ohne diese Komponente zu benötigen. Wenn du z.B. ein silbernes heiliges Symbol im Wert von 25 GM verwendest, benötigst du keine Materialkomponenten für einen arkanen Zauber, dessen Komponenten nicht mehr als 25 GM kosten. Das Wirken des Zaubers provoziert wie üblich Gelegenheitsangriffe. Sollte eine Materialkomponente mehr kosten als der göttliche Fokus wert ist, musst du die Materialkomponente zur Hand haben, um den Zauber wirken zu können.

Normal: Ein göttlicher Fokus hat keinen Effekt, wenn er als Komponente bei einem arkanen Zauber zum Einsatz kommt.

ZAUBERWIRKEN VORTÄUSCHEN

Wenn du einen magischen Gegenstand benutzt, kannst du Zuschauer derart täuschen, dass sie glauben, du würdest selbst einen Zauber wirken.

Voraussetzungen: Neigung zur Magie, Bluffen 1 Fertigkeitssrang, Fingerfertigkeit 1 Fertigkeitssrang.

Vorteil: Wenn du einen magischen Gegenstand oder eine zauberähnliche Fähigkeit benutzt, um einen magischen

Effekt zu erzeugen, kannst du zusätzliche, scheinbar magische Worte und Handgesten hinzufügen, um Zuschauer glauben zu machen, du würdest selbst einen Zauber wirken. Sollte der benutzte Gegenstand als magische Gerätschaft erkennbar sein (z.B. ein Zauberstab oder ein Ring), kannst du vortäuschen, dass er nur eine Fokuskomponente wäre. Beobachter ohne Ränge in Zauberkunde wissen nicht, woran echte Zauberei zu erkennen ist, und glauben daher automatisch, du würdest einen Zauber wirken. Anderen Beobachtern ist ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen deinen Fertigkeitswurf für Bluffen möglich. Gelingt der Wurf für Zauberkunde, erkennt der Beobachter die Täuschung, ansonsten glaubt er, du hättest den Zauber gewirkt. Sein Wurf wird zudem genutzt, ob er den gewirkten „Zauber“ identifizieren kann, der SG liegt bei 20+ Zauberggrad statt 15+ Zauberggrad.



Razmir





FLEISCHFORMEN

Fleischformen ist die Praxis der vollständigen Veränderung einer Kreatur in Körper und Geist durch das Eintauchen in fremdartige Stoffe, welche die Begrenzungen und die Form des Fleisches und des Geistes lockern und aufheben und sie für magische Manipulationen empfänglich machen. Diese Praktiken wurden unabhängig voneinander an zahlreichen Orten der Inneren See entwickelt, z.B. in den Drowlaboren von Zirnakaynin oder auch den ständig schäumenden Kesseln von Oenopion in Nex. Auch verschiedene Dämonenkulte, vorrangig jene Haagentis und Lamaschtus haben eigene Traditionen des Fleischformens entwickelt. Die Abolethen praktizieren seit Ewigkeiten ähnliche Methoden. Mit all diesen Methoden wurden schon zahllose verdrehte Monstrositäten erschaffen, von denen die Drinnen vielleicht am bekanntesten und verbreitetsten sind.

Fleischformen ist ein teils magischer, teils alchemistischer Vorgang und erfordert eine große Menge magischer Flüssigkeit, die in einem Fleischformerkessel aufbewahrt werden muss, der groß genug ist, um das Ziel völlig untertauchen zu können. Die alchemistische Lösung ist teuer, schwer herzustellen und wird bei einmaliger Nutzung verbraucht. Zu den Zutaten gehören einige seltene Komponenten, darunter verschiedene Pilzarten, vollständig zermahlene und zerstörte Schlicke, das Gift von Rieseninsekten u.ä.. Die Einzelheiten variieren von Kultur zu Kultur. Weitere Anpassungen hängen von den Veränderungen ab, welche der Fleischformer bei seinem Probanden erzielen will. Fleischformerrlösung für eine Kreatur mittlerer Größe oder kleiner zu erzeugen kostet 10.000 GM, dauert 10 Arbeitstage und erfordert die Hilfe eines Alchemisten oder zumindest eines Zauberkundigen, der über die Talente Trank brauen und Wundersamen Gegenstand herstellen verfügt.

Sobald die Lösung fertig ist, muss der Fleischformer das Ziel durch eine Reihe chirurgischer und magischer Eingriffe an Körper und Geist vorbereiten. Häufig werden Schläuche in den Körper des Zieles eingelassen, welche mit Töpfen voll weiteren Substanzen verbunden sind. Der ganze Vorgang ist sehr schmerzhaft und unfreiwillige Subjekte müssen dabei gefesselt werden. Ein weiteres Hindernis besteht darin, dass das Subjekt lebendig oder untot sein muss – Fleischformenversuche mit Leichen sind bislang gescheitert. Diese schwerwiegende und grässliche Vorbereitung erfordert weitere 1W6 Tage; pro Tag erleidet das Ziel 1W4 Punkte KO-Entzug, welcher nicht magisch geheilt werden kann, ohne die Vorbereitungen zu ruinieren. Mittels eines Zähigkeitswurfes gegen SG 15 kann der KO-Entzug auf 1 Punkt minimiert werden, aber dennoch versterben viele Subjekte vor Vollendung der Vorbereitungen. Fleischformer wählen daher meist besonders gesunde Subjekte für die Prozedur aus.

Nach Abschluss der Vorbereitungen wird das Subjekt mit einem Schlauch zur Beatmung ausgestattet und in der Fleischformenlösung untergetaucht. Weitere Reagenzien im Wert von mindestens 2.500 GM werden zur Mixtur hinzugefügt. Im Laufe der nächsten etwa 60 Minuten verändert sich der Körper des Subjekts und verwandelt sich. Nach Ablauf der Stunde erleidet das Subjekt weitere 1W6 Punkte KO-Entzug (Zähigkeit, SG 15 reduziert dies auf 1 Punkt KO-Entzug). Dem Fleischformer muss nun ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 20 gelingen; Assistenten können

die Aktion Einem anderen helfen nutzen, um seine Erfolgchance zu steigern. Scheitert der Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie), scheitert der ganze Vorgang und das Subjekt bleibt unverändert, sieht man vom KO-Entzug ab. Bei Erfolg verwandelt es sich aber und der KO-Entzug wird geheilt.

Das Wesen dieser Verwandlung bleibt im Allgemeinen der Vorstellungskraft des SL überlassen. Drow-Fleischformer nutzen verlässliche Methoden, welche konsequente Ergebnisse entsprechend der Volkszugehörigkeit des Subjekts hervorbringen: Drow werden stets zu Drinnen, Troglodyten zu riesigen reptilischen Monstern namens Ghonhatinen, Menschen werden zu schneckenartigen Mutanten namens Grothluten und Elfen werden zu verzerrten, tentakeltragenden Abominationen, die als Irnakurse bezeichnet werden. Zwerge sind seltsam resistent gegen die Fleischformerkünste der Drow, während andere Methoden normal bei ihnen wirken.

Wird das Fleischformen nicht von Drow oder nach Drowmethoden durchgeführt, kannst du entweder die Kreatur mit völlig neuen Spielwerten versehen oder die Schablone für Fleischgeformte Kreaturen (s.u.) verwenden. Manche glauben, dass mittels Fleischformen auch Kreaturen aus mehreren Wesen hergestellt worden sind, z.B. Landhaie, Eulenbären oder auch Chimären.

FLEISCHGEFORMTE KREATUR

Dies ist eine Schablone, mit der jede körperliche Kreatur versehen werden kann. Die resultierende Kreatur behält alle Spielwerte und besonderen Fähigkeiten der Ausgangskreatur, sofern nicht im Folgenden erwähnt.

HG: +1, außer das Fleischformen schwächt die Hauptfähigkeiten der Kreatur für Angriff und Verteidigung.

Besondere Fähigkeiten: Eine fleischgeformte Kreatur erhält einen einzelnen Angriff, eine Verteidigung oder Eigenschaft, welche ihr Erschaffer auswählt. Meist handelt es sich um eine körperliche Fähigkeit wie einen Bonus von +2 auf Natürliche Rüstung, einen neuen natürlichen Angriff (z.B. einen Biss- oder Tentakelangriff), eine neue Bewegungsart, eine neue Form der Sinneswahrnehmung oder eine Fähigkeit wie eine Odemwaffe, Wildheit oder Ergreifen. Diese neue Fähigkeit sollte von der Mächtigkeit her mit der anderer Monster mit dem HG der Ausgangskreatur vergleichbar sein.

Fähigkeiten: Eine fleischgeformte Kreatur erhält einen Bonus von +4 auf einen Attributswert und einen Malus von -4 auf zwei andere Attribute nach Wahl des Erschaffers.

Fertigkeiten: Die fleischgeformte Kreatur erhält einen Volksbonus von +4 auf eine vom Erschaffer ausgewählte, auf Stärke oder Geschicklichkeit basierende Fertigkeit.

ZAUBERTÄTOWIERUNGEN

Obwohl nahezu jede Kultur rituelle Tätowierungen kennt, nutzen eigentlich nur varisische Zauberkundige magische Tätowierungen. Ihre tätowierten Hexenmeister binden Magie in Form komplexer Muster an ihre Haut und können ihre Tätowierungen sogar zu intelligenten Kunstwerken erwecken (mehr zum Archetypen des Tätowierten Hexenmeisters findest du auf Seite 37). Allerdings ist diese Magie nicht auf Hexenmeister begrenzt: Jeder Zauberkundige mit der richtigen Ausbildung kann magische Tätowierungen anfertigen.

MAGISCHE TÄTOWIERUNG STECHEN (ERSCHAFFUNG VON GEGENSTÄNDEN)

Du kannst magische Tätowierungen anfertigen.

Voraussetzungen: Handwerk (Kalligraphie, Malerei oder Tätowieren) 5 Ränge, Zauberstufe 5.

Vorteil: Du kannst magische Tätowierungen stechen und so magische Gegenstände herstellen, die direkt in die Haut einer freiwilligen oder hilflosen Kreatur gearbeitet sind. Du und der Empfänger (sofern du dich nicht selbst tätowierst) müssen während des gesamten Tätowierungsvorganges anwesend sein. Magische Tätowierungen müssen an einem Ausrüstungsplatz angebracht werden, der normalerweise einen magischen Gegenstand tragen kann, konkurrieren aber nicht mit dort getragenen magischen Gegenständen und belegen den Ausrüstungsplatz auch nicht. Ein Ausrüstungsplatz fasst nur eine magische Tätowierung (gewöhnliche Tätowierungen und die Tätowierungen des Archetypen des Tätowierten Hexenmeisters zählen nicht gegen diese Begrenzung). Tätowierungen können an den folgenden Ausrüstungsplätzen gestochen werden: Brust, Füße, Gürtel, Hände, Hals, Handgelenk, Körper, Kopf, Ring (bis zu zwei) oder Schultern. Sie können nicht an den Ausrüstungsplätzen Augen, Rüstung, Schild oder Stirnband gestochen werden.

Magische Tätowierungen sind schwer zu zerstören, zählen aber als magische Gegenstände hinsichtlich *Magie bannen*. Der Zauber *Austilgen* kann eine magische Tätowierung dauerhaft zerstören, jedoch steht dem Tätowierten ein Willenswurf zu, um dem Zauber zu widerstehen, ferner muss dem Zauberkundigen ein Wurf auf die Zauberstufe gelingen, um die Tätowierung auszutilgen. Eine magische Tätowierung kann auch zerstört werden, indem man sie herausschneidet oder mit Feuer oder Säure verunstaltet. Dies ist eine Volle Aktion, bei der das Ziel hilflos sein oder sich freiwillig der Prozedur unterwerfen muss und welche Gelegenheitsangriffe provoziert. Um eine magische Tätowierung auf diese Weise zu zerstören, müssen dem Tätowierten mindestens 2 Schadenspunkte pro Zauberstufe der Tätowierung zugefügt werden.

Magische Tätowierungen folgen den Regeln zur Erschaffung magischer Gegenstände, als handle es sich um wundersame Gegenstände, werden aber auf der Grundlage der Fertigkeit Handwerk (Kalligraphie, Malerei oder Tätowieren) hergestellt. Neue magische Tätowierungen können nach den Richtlinien für die Preisgestaltung bei neuen magischen Gegenständen erforscht und entwickelt werden. Magische Tätowierungen gelten unter diesem Blickwinkel als magische Gegenstände, die keinen Ausrüstungsplatz belegen.

SPEICHERTÄTOWIERUNG

Aura Durchschnittliche Verwandlung; **ZS** 7

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 10.000 GM

BESCHREIBUNG

Einmal am Tag kann der Tätowierte einen fortwirkenden Zauber des maximal 3. Grades, der nur ein einzelnes Ziel haben darf, in die Tätowierung transferieren, den er auf sich selbst gewirkt hat. Solange der Zauber in der Tätowierung gespeichert ist, sind seine Effekte unterdrückt, ebenso wird seine Wirkungsdauer angehalten. Der Tätowierte kann den Zauber als Standard-Aktion wieder

reaktivieren. Derart gespeicherte Zauber gehen verloren, wenn der Tätowierte das nächste Mal Zauber vorbereitet.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Tätowierung stechen; **Kosten** 5.000 GM

ZAUBERTÄTOWIERUNG

Aura Variiert; **ZS** Variiert

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** Variiert

Eine *Zaubertätowierung* ist im Grunde eine Schriftrolle, welche in die Haut gestochen wurde, statt auf Pergament oder andere Unterlagen geschrieben zu werden. Diese Tätowierungen sind farbenfrohe, verschlungene Muster anstelle magischer Schrift. Die Tätowierung ist ein stiller, zaubervervollständigender Gegenstand, den nur der Tätowierte selbst aktivieren kann. Sie muss für ihn sichtbar sein und als Teil der Aktivierung von ihm berührt werden. Diese magischen Tätowierungen werden daher in der Regeln nicht auf dem Kopf, am Hals oder auf dem Rücken platziert, da die meisten Kreaturen Spiegel bräuchten, um sie dort zu aktivieren. Die Aura und Zauberstufe einer *Zaubertätowierung* variieren entsprechend der nachgeahmten Schriftrolle. Der Preis entspricht dem Vierfachen einer entsprechenden Schriftrolle.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Tätowierung stechen, der zu tätowierende Zauber; **Kosten** Variieren

ZAUBERERTÄTOWIERUNG

Aura Schwache (schwach), Durchschnittliche (normal) oder Starke (mächtig) Hervorrufung; **ZS** 5 (schwach), 11 (normal) oder 17 (mächtig)

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 6.000 GM (schwach), 21.000 GM (normal), 48.000 GM (mächtig)

BESCHREIBUNG

Eine *Zauberertätowierung* ist mit einem magischen Energiepotential aufgeladen, welches beim Wirken von Zaubern hilft, die normalerweise Gestik und verbale Komponenten erfordern. Ein Zauberkundiger kann einmal am Tag seine *Zauberertätowierung* als Schnelle Aktion aktivieren, um automatisch den nächsten von ihm gewirkten Zauber mit den Talenten Lautlos zaubern und Gestenlos zaubern zu verbessern. Wird der Zauber gewirkt, leuchtet die Tätowierung kurz auf und verblasst dann. Sie braucht 24 Stunden, um ihre Energie wieder aufzuladen, nach diesem Zeitraum wird sie wieder farbenfroh und hervorstechend, so dass sie wieder genutzt werden kann. Der Zauberkundige muss über die normal für seinen Zauber erforderlichen Materialkomponenten oder Foki verfügen, um den Zauber zu wirken, welche auch normal verbraucht werden; er muss sie beim Wirken aber nicht in den Händen halten.

Es gibt *Zauberertätowierungen* in unterschiedlichen Stärken: Schwache *Zauberertätowierungen* gestatten das modifizierte Wirken eines Zaubers des maximal 3. Grades, normale des maximal 6. Grades und mächtige des maximal 9. Grades.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Magische Tätowierung stechen, Gestenlos zaubern, Lautlos zaubern; **Kosten** 3.000 GM (schwach), 10.500 GM (normal), 24.000 GM (mächtig)



SCHATTENMAGIE

Schutz vor den finsternen Zeiten des Erdenfalls war nur eines von Zon-Kuthons „Geschenken“ für die verängstigten Bewohner Nidals. Um sicherzustellen, dass der Zugriff seines Schattenhofes auf ewig ungebrochen bleibt, verriet der Herr der Mitternacht seinen sterblichen Dienern die Geheimnisse, wie man Magie und Schatten verbindet. Obwohl die meisten Schattenzauberer arkane Magie praktizieren, können Zon-Kuthons Gaben von jeder zauberkundigen Tradition genutzt werden. Magier können den Archetypen des Schattenmagiers wählen, sollten sie sich völlig diesem Stil widmen wollen – siehe Seite 41. Jenseits der Grenzen Nidals suchen Kabale, welche Schattenmagie praktizieren, die Grenzbereiche von Galt und Taldor heim; manche davon dienen dem Herrn der Mitternacht, während es anderen nach eigener Macht gelüftet.

Die Traditionen der Schattenmagie nutzen die folgenden Talente, um magische Effekte zu verstärken:

SCHATTENGREIFENDER ZAUBER (METAMAGIE)

Deine Dunkelheit-Zauber haben Substanz und fesseln deine Gegner.

Voraussetzungen: Schattiger Zauber, Zwieltiger Zauber.

Vorteil: Wenn du einen Zauber der Unterart Dunkelheit mit Flächeneffekt wirkst, werden Kreaturen im Wirkungsbereich Verstrickt. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, hebt ein erfolgreicher Wurf den Verstricken-Effekt auf. Andernfalls kann eine betroffene Kreatur einen Reflexwurf gegen den SG des Zaubers ablegen, um den Effekt aufzuheben. Sollte der Zauber Zauberresistenz erlauben, wird eine Kreatur nicht verstrickt, wenn der Zauber ihre ZR nicht überwindet.

Eine verstrickte Kreatur bleibt verstrickt, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers aufhält plus 1 Runde. Verlässt eine Kreatur den Wirkungsbereich und kehrt dann in ihn zurück, muss sie einen neuen Rettungswurf ablegen, um nicht Verstrickt zu werden. Ist einer Kreatur der Rettungswurf gelungen, muss sie nicht erneut würfeln, solange sie sich innerhalb des verdunkelten Bereiches aufhält.

Du selbst wirst durch die Effekte deiner mit diesem Talent modifizierten Zauber niemals behindert. Ein Schattengreifender Zauber nutzt einen Zauberplatz, der um einen Grad höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

SCHATTENSPIEL

Du kannst auf die Ebene der Schatten zurückgreifen, um kurzfristig einem deiner Illusionszauber (Einbildung) Substanz zu verleihen.

Voraussetzungen: Zauberfokus (Illusion), Zauberstufe 5+.

Vorteil: Als Standard-Aktion kannst du Energien der Ebene der Schatten nutzen, um einen von dir gewirkten, noch anhaltenden Einbildungszauber einem Gegner Schaden zufügen zu lassen, als wäre die Illusion real. Du musst über die Illusion die Kontrolle besitzen, wie es z.B. bei *Einfachem Trugbild* der Fall ist. Du musst das Ziel sehen können und es muss sich innerhalb oder angrenzend zum Wirkungsbereich deiner Illusion befinden. Wenn du von diesem Talent Gebrauch machst, endet die Wirkungsdauer der Einbildung sofort.

Du musst entweder einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführen oder dem Ziel einen Rettungswurf (REF oder ZÄH) zugestehen, um dem Schaden zu widerstehen (s.u.). Solltest du dich für einen Berührungsangriff entscheiden, kannst du deinen eigenen Nahkampfberührungsangriffsbonus nutzen; solltest du das Ziel verfehlen, verursacht der Zauber keinen Schaden. Solltest du dem Ziel einen Rettungswurf gestatten, bedeutet ein erfolgreicher Wurf, dass es nur halben Schaden nimmt. Der Schattenangriff verursacht 1W6 Schadenspunkte pro Zaubergrad. Sollte das Ziel die Illusion anzweifeln oder durchschauen, dann halbiere den Schaden.

Der Schattenangriff kann Elektrizitäts-, Feuer-, Hieb-, Kälte-, Säure-, Stich- oder Wuchtschaden verursachen, wobei der Schaden zur Illusion passen muss. Eine einstürzende Illusionswand würde Wuchtschaden verursachen (ZÄH halbiert), während die Illusion eines Schwertkämpfers einen Berührungsangriff im Nahkampf ausführt, welcher Hieb-schaden verursacht, und eine illusionäre Flammenwand Feuer-schaden (REF halbiert).

SCHATTIGER ZAUBER (METAMAGIE)

Du mischst Schatten in deine Zauber und erhöhst ihre Wirksamkeit, wobei sie aber lichtempfindlich werden.

Vorteil: Wenn du einen Schattigen Zauber bei Dunkelheit oder Dämmerlicht wirkst, steigen die effektive Zauberstufe und die SG aller verbundener Rettungswürfe um +1. Versuche, Schattige Zauber unter diesen Lichtbedingungen zu bannen, unterliegen einem Malus von -2.

Es ist schwierig, einen Schattigen Zauber bei hellem Licht zu wirken; dies erfordert einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + (2 x effektiver Zaubergrad). Versuche, Schattige Zauber unter diesen Lichtbedingungen zu bannen, erhalten einen Bonus von +4.

Du kannst dieses Talent nicht mit Zaubern der Unterart Licht einsetzen. Ein Schattiger Zauber nutzt einen Zauberplatz, der um einen Grad höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers, außer es handelt sich um einen Zauber der Unterart Dunkelheit oder Schatten – in diesem Fall ändert sich der effektive Grad des Zaubers nicht, der Zauber gilt aber immer noch als metamagisch modifiziert.

ZWIELICHTIGER ZAUBER (METAMAGIE)

Ziele deiner Dunkelheit-Zauber strahlen selbst Dunkelheit aus.

Voraussetzungen: Schattiger Zauber.

Vorteil: Ein Dunkler Zauber erhält die Unterart Dunkelheit. So lange der Zauber wirkt, strahlen betroffene Kreaturen oder Gegenstände Dunkelheit in einem 3 m-Radius aus. Dies senkt den Beleuchtungsgrad ähnlich wie der Zauber *Dunkelheit*. Nichtmagische Lichtquellen wie Fackeln oder Laternen erhöhen die Lichtverhältnisse in den betroffenen Bereichen nicht. Magische Lichtquellen verbessern die Lichtverhältnisse in den betroffenen Bereichen nur, wenn ihr Zaubergrad höher als der unmodifizierte Zaubergrad des Dunklen Zaubers ist. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst oder anderen Effekten kumulativ, welche Dunkelheit erzeugen. Ein Dunkler Zauber nutzt einen Zauberplatz, der um zwei Grade höher ist als der tatsächliche Grad des Zaubers.

Dieses Talent lässt sich nicht mit Zaubern nutzen, welche eine Wirkungsdauer von Augenblicklich besitzen oder keine Kreaturen oder Gegenstände zum Ziel haben.

THASSILONISCHE MAGIE

Das Konzept spezialisierter Magier mitsamt den allgemein anerkannten Schulen der Magie reicht zurück bis in die Zeit Azlants und vielleicht noch weiter in eine Zeit vor Entstehung der Menschheit. Es waren allerdings die Runenherrscher Thassilons, welche diese Spezialisierungen vollends ausarbeiteten.

Sie fokussierten ihre Forschungen auf die Entdeckung, dass jeder Schule der Magie zwei spezifische andere Schulen gegenüberstanden, und entwickelten auf dieser Basis Methoden, ihre erwählten arkanen Spezialisierungen weiter zu meistern. Essentiell definierten sie diese sieben Schulen durch das, was sie konnten und was sie nicht konnten. Indem sie ihre jeweiligen ausgeschlossenen Schulen zu Fixpunkten machten, um „Unreinheiten“ auszubrennen, tauschten sie arkane Vielseitigkeit gegen größere Macht auf ihren erwählten Gebieten. Die sieben Schulen der Thassilonischen Magie werden im Folgenden vorgestellt:

Gier (Verwandlung): Die magische Verwandlung von Dingen in Gegenstände von höherem Wert oder Nutzbarkeit, sowie die Verbesserung des Körpers. *Ausgeschlossene Schulen:* Illusion, Verzauberung.

Hochmut (Illusion): Die Perfektion der eigenen Erscheinung und des Machtbereiches durch Tricks und Illusionen. *Ausgeschlossene Schulen:* Beschwörung, Verwandlung.

Neid (Bannmagie): Die Kunst, fremde Magie zu unterdrücken. *Ausgeschlossene Schulen:* Hervorrufung, Nekromantie.

Trägheit (Beschwörung): Das Herbeirufen von Dienern, die für einen handeln, sowie das Erschaffen benötigter Dinge. *Ausgeschlossene Schulen:* Hervorrufung, Illusion.

Völlerei (Nekromantie): Magie, welche den Körper manipuliert, um den nie endenden Hunger nach Leben zu besänftigen. *Ausgeschlossene Schulen:* Bannmagie, Verzauberung.

Wollust (Verzauberung): Magische Kontrolle und Beherrschung anderer Kreaturen, um die eigenen Gelüste zu befriedigen, sowie die Manipulation des Verstands, der Gefühle und des Willens anderer. *Ausgeschlossene Schulen:* Nekromantie, Verwandlung.

Zorn (Hervorrufung): Meisterschaft der rohen, zerstörerischen Macht der Magie und der Einsatz dieser vernichtenden Kräfte. *Ausgeschlossene Schulen:* Bannmagie, Beschwörung.

THASSILONISCHE SPEZIALISTEN

Nur Magier können den uralten Philosophien der thassilonischen Runenherrscher in vollem Umfang folgen, da nur Magier sich auf eine Schule der Magie spezialisieren können.

Die Entscheidung, sich auf eine thassilonische Schule der Magie zu spezialisieren, muss getroffen werden, wenn ein Charakter seine erste Stufe als Magier wählt. Sobald diese Wahl getroffen wurde, kann sie nicht mehr geändert werden.

Vorteile: Ein Magier einer thassilonischen Spezialisierung erhält zwei zusätzliche Zauberplätze jedes ihm zugänglichen Zaubergrades. Mit diesen Zauberplätzen muss er denselben Zauber seiner Schulspezialisierung vorbereiten, so dass er ihn zwei Mal wirken kann (da er ihn zwei Mal vorbereitet hat). Der Magier kann diese Zauberplätze nicht nutzen, um zwei verschiedene Zauber vorzubereiten, selbst wenn es Zauber seiner Spezialisierung sind.

Einschränkungen: Ein Thassilonischer Spezialist kann sich seine verbotenen Schulen nicht aussuchen, diese Wahl wird für ihn getroffen, wenn er sich für seine Spezialisierung entscheidet. Diese Einschränkungen sind schwerwiegender als bei den meisten anderen Spezialisten und als Ausgeschlossene Schulen bekannt. Ein Thassilonischer Magier kann niemals einen Zauber einer seiner ausgeschlossenen Schulen vorbereiten und behandelt diese Zauber, als befänden sie sich nicht auf seiner Magierzauberliste. Sollte er einen zauberauslösenden oder –vervollständigenden Gegenstand verwenden, der einen Zauber aus einer seiner ausgeschlossenen Schulen wirkt, muss er dabei auf die Fertigkeit Magischen Gegenstand benutzen zurückgreifen.



Sorshen



URMAGIE

Magie ist der Lebenssaft Golarions. Doch in roher Form ist sie keine geordnete Kraft, sondern das allumfassende Chaos an Möglichkeiten. Diese Energie kann geformt werden, um explodierende Feuerbälle zu erschaffen, die Toten zu erwecken, die Zukunft vorherzusehen, die Kranken zu heilen, Dämonen herbeizuzaubern und noch viel mehr – und dazu ist nicht einmal zwangsläufig ein fähiger Zauberkundiger erforderlich. Normalerweise existiert ein unfokussiertes magisches Potential nicht in der Realität, sondern wartet jenseits davon darauf, genutzt zu werden. Woher Magie genau kommt, ist ein heiß debattiertes Thema, doch wenn sie entfesselt wird ohne jeglichen Versuch, sie zu kontrollieren und zu formen, wenn sie in roher Form in die Welt strömt, dann spricht man von Urmagie.

An manchen Orten, insbesondere auf Ebenen des Großen Jenseits wie dem Mahlstrom oder dem Abyss, kann Magie sich frei als rohes Chaos entfalten. Man bezeichnet Urmagie hier oft als „Wilde Magie“. Auf der Materiellen Ebene ist die Berührung der Urmagie dort zu spüren, wo die Gesetze der Realität selbst beschädigt sind, beispielsweise in den Manaöden zwischen den Ländern Nex und Geb. Dort folgt die Magie unvorhersehbaren Gezeiten und Strömungen. Eben mag Magie in einer Region der Manaöden noch völlig normal funktionieren und im nächsten Moment gar nicht. Meistens ist Urmagie aber von Bestand.

Manifestationen von Urmagie neigen dazu, erst Potentiale aufzubauen, ehe sie sich explosionsartig ausbreiten. So wie ein Gewitter nicht ständig den Boden mit anhaltenden Blitzen bombardiert, manifestiert sich auch die Urmagie immer wieder und fast zufällig. Und so wie Blitze mittels Blitzableitern gerufen werden können, kann Urmagie absichtlich oder ungewollt angezogen werden, indem man Magie in jenen Gebieten einsetzt, wo sich diese Energien aufbauen.

Wenn Urmagie sich manifestiert, würfle auf die Tabelle auf Seite 17, um zu bestimmen, was geschieht. Du kannst auch andere Ereignisse und Effekte auftreten lassen, wenn diese besser zur Situation passen. Falls Urmagie eine große Rolle in deiner Kampagne spielen soll, solltest du darauf achten, dass kein Effekt mit einem anderen völlig identisch ist. Du kannst dies erreichen, indem du zufällige Zaubereffekte mit ungewöhnlichen Beschreibungen ersetzt – wie wäre es mit einem schwarzen *Feuerball*, welcher nach Rosen duftet und Säureschaden verursacht?!

In Regionen wie den Manaöden kann es ganz nach deinem Belieben häufig oder selten zu spontanen urmagischen Effekten kommen. Versuche als Daumenregel dich aber auf einen Effekt pro Kampfbegegnung zu beschränken. Urmagische Effekte sollten stattdessen meistens eintreten, wenn Kreaturen in solchen Regionen magische Gegenstände, zauberähnliche Fähigkeiten oder Zauber einsetzen (es genügt aber nicht, einen magischen Gegenstand nur mit sich zu führen oder einem ständigen Effekt eines Gegenstandes oder Zaubers zu unterliegen – Urmagie wird durch das Aktivieren eines Effektes oder das Wirken eines Zaubers ausgelöst). Wenn eine Kreatur in einem von Urmagie erfüllten Gebiet einen magischen

Gegenstand aktiviert, einen Zauber wirkt oder eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzt, besteht eine Chance von 50%, dass der Zaubereffekt durch einen urmagischen Effekt ersetzt wird. Ein Zauberkundiger kann beim Aktivieren eines zauberähnlichen Gegenstandes oder -wirkenden Gegenstandes, Wirken eines Zaubers oder Einsatzes einer zauberähnlichen Fähigkeit einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + 2x Zaubergrad ablegen, um die Magie zu fokussieren und keinen urmagischen Effekt auszulösen. Bei anderen Arten magischer Gegenstände besteht diese Option nicht.

Wenn ein urmagischer Effekt auf natürliche Weise geschieht, hat er eine zufällig ausgewählte Kreatur oder Örtlichkeit in der Nähe des SC zum Ziel (oder eine Region, in der du das Ereignis eintreten lassen willst). Wenn der Effekt eintritt, musst du seinen HG bestimmen. Wird er durch einen Zauberkundigen oder einen magischen Gegenstand ausgelöst, entspricht der HG des Ereignisses der Stufe des Zauberkundigen, bzw. der Zauberstufe des Gegenstandes. Bei einem natürlichen Ereignis kannst du den HG mit 1W20 auswürfeln. Natürlich sollte der HG die Durchschnittsstufe der Gruppe nicht zu sehr übersteigen – nicht alle urmagischen Ereignisse sind schadhaft, aber es ist weder fair noch Spaß, Spieler ständig mit Effekten zu konfrontieren, die jenseits ihres Könnens liegen und gegen die sie nicht bestehen können.

Urmagische Ereignisse besteht oft minuten-, stunden oder gar tagelang fort. Diese Effekte können mittels *Magie bannen* und ähnlichen Zaubern gebannt werden. Verwende dann den HG des Ereignisses als seinen Zaubergrad.

In der Tabelle auf Seite 16 stellt die Abkürzung „HG“ einen Zahlenwert dar, bei dem du den HG der Urmagie einsetzt. Ein urmagisches Ereignis mit HG 11, welches z.B. „HG Minuten anhält und ein Gebiet mit einem Radius von HG x 1,50 m betrifft“, hält 11 Minuten an und betrifft ein Gebiet von 16,50 m Radius.

URMAGIE ENTFESSELN

Von Urmagie betroffene Gebiete sind wie Narben im dem kantigen Fleisch der Welt – unsichtbar und nicht spürbar, aber dem Geflecht der Realität aufliegend. Diese Zonen entstehen meist, wenn Kräfte jenseits der Kontrolle der Sterblichen wirken – in Gebieten, die von göttlichem Zorn verwüstet werden, an Bruchstellen zwischen den Ebenen und an Orten, an denen mächtige Artefakte zerstört wurden. In den meisten Fällen lässt die Urmagie wieder nach, während sich die Realität selbst repariert, was aber durchaus Wochen, Jahre oder sogar Jahrhunderte dauern kann. In Fällen extremen Missbrauchs kann es geschehen, dass sich das Geflecht der Realität nie wieder erholt und Urmagie dauerhaft vorherrscht. Wo sich solche Orte befinden und ob und wie neue entstehen, ist allgemein dem SL überlassen. Es sollte sich aber immer um das Resultat außergewöhnlich machtvoller Magie oder arkaner Katastrophen epischen Ausmaßes handeln. Solche Orte sollten nur selten in Erscheinung treten, damit sie nicht zu etwas Gewöhnlichem werden und sie ihre bedrohliche Aura sowie eine gefährvolle Geschichte behalten.

Beispiele für urmagische Ereignisse

W%	Effekt
1-6	Kreaturen und Gegenstände in einem Radius von HG x 1,50 m verlieren für HG Minuten ihre Farbe. Ein Gnom innerhalb des Wirkungsbereichs muss einen Willenswurf gegen SG 15 ablegen, um durch den Farbverlust nicht Erschüttert zu sein; dies ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt.
7-10	Mehrere Tausendfüßler von seltsamer Farbe (Pathfinder Monsterhandbuch, S. 247, Monsterhandbuch II, S. 243) tauchen im Wirkungsbereich auf. Sie ignorieren Nicht-Zauberkundige und greifen nur Kreaturen an, welche Zauber oder zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen können. Bei dieser Begegnung sollte eine Mischung aus Tausendfüßlern erscheinen, deren HG dem des urmagischen Ereignisses entspricht. Die Leichen getöteter Tausendfüßler rotieren, bis ihre Köpfe zur Grube von Gormuz hin weisen.
11-14	Seltsame Musik erfüllt die Luft für HG Minuten. Es könnte sich um Folgendes handeln (1W4): Ulfische Schlachtgesänge, Chelische Opernarien, Desnische Gebete oder Vudrische Klostergesänge. Die Musik ruft bei einem Zuhörer den starken Drang hervor, mitzusingen oder zu tanzen. Eine Kreatur, die diesem Drang folgt, erhält einen Moralbonus von +2 auf Angriffs- und Rettungswürfe, solange die Musik anhält.
15-18	Eine Zone des Unglücks erfüllt einen Bereich von HG x 1,50 m für HG Stunden mit einer seltsamen, blassvioletten Aura (wie Kerzenlicht). Alle W20 Würfe innerhalb des Wirkungsbereiches müssen zwei Mal ausgeführt werden und der Würfelnde muss das schlechtere Ergebnis behalten.
19-22	Eine Kreatur und all ihre Besitztümer werden zu einer Spiegelung ihrer selbst. Die Bindung jedes Buches in ihrem Besitz wird umgekehrt, wobei der Text unverändert und lesbar bleibt. Der Effekt hat keine regeltechnischen Auswirkungen, auch wenn er ungewöhnlich ist. Man kann ihn wieder mittels Begrenzter Wunsch, Beliebiger Verwandeln, Verzauberung brechen, Wunder oder Wunsch umkehren.
23-26	Unter den Füßen eines beliebigen Zieles öffnet sich eine kreisrunde Grube. Dabei handelt es sich um einen extradimensionalen Raum im Boden und kein echtes Loch. Die Grube ist HG x 3 m tief, ansonsten siehe Grube erschaffen in den Pathfinder Expertenregeln, S. 226.
27-32	Kleine Gegenstände (Blumen, verfaultes Obst o.a.) regnen in einem Bereich mit einem Radius von HG x 1,50 m für HG Runden hernieder. Dieser seltsame Hagel verursacht keinen Schaden, allerdings erhalten alle Kreaturen im Wirkungsbereich Tarnung und müssen zum Zaubern Konzentrationswürfe gegen SG 15 + Zaubergrad ablegen.
33-38	Positive Energie wirkt auf eine Anzahl von Kreaturen (maximal HG) ein. Diese Kreaturen unterliegen Heilung (ZS = HG).
39-44	Negative Energie wirkt auf eine Anzahl von Kreaturen (maximal HG) ein. Diese Kreaturen unterliegen Leid (ZS = HG).
45-48	Ein Bereich mit einem Radius von HG x 3 m wird völlig dunkel, als unterläge er Tiefer Dunkelheit.
49-54	Die Umgebung erwacht plötzlich zum Leben und greift alle nichtelementaren Kreaturen an, die sich in der unmittelbaren Nähe befinden. Behandle dieses Ereignis wie eine Begegnung mit diversen Elementaren passend nach der Umgebung mit einem HG entsprechend dem HG des urmagischen Ereignisses.
55-62	Seltsame, wehende Farbschichten manifestieren sich ähnlich dem Nordlicht am Himmel. Man kann sie nur sehen, wenn man sich in einem Bereich von HG x 3 m Radius aufhält. Jede Kreatur in diesem Wirkungsbereich muss einen Willenswurf gegen SG 10 + HG ablegen, um nicht durch die wirbelnden Farben für 1 Runde benommen zu werden. Die Farben bestehen für HG Runden, Kreaturen müssen jede Runde einen neuen Rettungswurf gegen Benommenheit ablegen. Dies ist ein geistesbeeinflussender Mustereffekt.
63-68	Eine zufällige Anzahl von Kreaturen (maximal HG) muss einen Willenswurf gegen SG 10 + HG ablegen, um nicht Verwirrt zu werden. Bei jeder betroffenen Kreatur hält die Verwirrung an, bis sie das Ergebnis „Handelt normal“ erzielt, dann endet die Verwirrung für diese Kreatur. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.
69-74	Ein Energiesturm tobt durch einen Bereich von HG x 1,50 m Radius für HG Runden. Die Chance ist gleich groß, dass er Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht. Der Sturm verursacht jede Runde 2 TP x HG (REF SG 10 + HG halbiert).
75-78	Merkwürdige telekinetische Kräfte fahren durch den Wirkungsbereich von HG x 3 m Radius und versuchen, alle Kreaturen dort mit KMB 10 + HG zu Fall zu bringen. Jeder zu Fall gebrachten Kreatur wird die Ausrüstung durcheinandergebracht. Sie braucht 1 Minute, um wieder Ordnung zu schaffen; bis dahin benötigt sie eine Volle Aktion, um einen fortgesteckten Gegenstand hervorzuholen.
79-88	Wähle zufällig zwei Kreaturen im Bereich aus. Ernenne eine zufällig zum „Benutzer“ und die andere zum „Ziel“. Würfle dann auf der Tabelle für das Zepter der Überraschung (Pathfinder Grundregelwerk, S. 488), um zu bestimmen, was passiert.
89-94	Ein Teleportationssturm zieht auf! Alle Kreaturen im Bereich müssen einen Willenswurf gegen SG 10 + HG ablegen, um nicht wie durch Dimensionstor betroffen zu werden. Sollte eine Kreatur auf diese Weise an einen Ort gelangen, der ihr nicht ausreichend Platz bietet, erscheint sie auf der nächsten angrenzenden Fläche, die für sie ausreicht. Sollte nur eine Kreatur getroffen sein, teleportiert sie HG x 1,50 m weit in eine zufällig bestimmte Richtung.
95-98	Ein Magisches Gefäß-ähnlicher Effekt betrifft zwei Kreaturen (WIL SG 10 + HG keine Wirkung). Sollte einer Kreatur der Rettungswurf gelingen und der anderen nicht, ist letztere nur für 1W4 Runden betäubt. Scheitern beide, tauschen sie für HG Runden die Körper.
99-100	Würfle zwei Mal, ignoriere Ergebnisse von 99-100. Beide Ereignisse treten gleichzeitig ein.



MAGIESCHULEN

Ihr befindet euch am Boden eines Brunnens der Unwissenheit. Hoch über euch wartet am Ausstieg eines dunklen Schachtes die Erleuchtung. Doch der Weg dahin wird lang und mühsam sein. Manche von euch werden stürzen und an Körper und Geist zerbrechen. Wir verlangen nicht nur Gelehrsamkeit, sondern auch Treue und Anstrengungen. Jene von euch, die den Gipfel nicht erreichen, jene die von geringeren Belohnungen und Mysterien abgelenkt werden, die an jedem Wegpunkt der Reise warten, eignen sich nur als Opfertgaben. Nur jene, welche die Unwissenheit vollends ablegen können, sind der Ehre wert, dem Mantisgott dienen zu dürfen.

- Die Blutige Gebieterin Jakalyn, Hohepriesterin des Mantisgottes

Die Innere See und andere Länder sind die Heimat zahlreicher Schulen, Organisationen und Gesellschaften, die sich dem Studium der Magie widmen. In diesem Kapitel wird der Begriff „Magieschule“ als Aufgangsbegriff für vier breit angelegte Kategorien an Institutionen genutzt:

Akademie: Akademien sind Schulen, welche sich auf verschiedene Ausprägungen der arkanen Magie und ihren Einsatz konzentrieren. Größtenteils liegt der Fokus auf Geschichte, Theorie, Kriegsführung, Entdeckung und ähnlichem.

Geheimgesellschaft: Diese Kategorie umfasst Gruppen, welche Magie zum Erreichen geheimer Ziele nutzen.

Gilde: Gilden konzentrieren sich generell auf die Anwendung von Magie statt auf die dahinterstehenden Theorien. Eine Gilde lehrt praktische Methoden der Magieanwendung.

Kloster: Ein Kloster ist eine religiöse Institution, in welcher die Anhänger einer bestimmten Gottheit (oder mehrerer Gottheiten) Magie studieren können, soweit es mit Fragen des Glaubens und der Philosophie zusammenhängt.

EINER SCHULE BEITRETEN

Um einer Schule beizutreten, muss ein Charakter eine Eingangsgebühr bezahlen und eine Prüfung bestehen, indem er einen Fertigkeitwurf ablegt, dessen Natur sich nach der Schule bestimmt. Man kann jedes zweite Semester versuchen, einer Schule beizutreten, die Länge eines Semesters variiert aber auch je nach Schule. Sobald ein Charakter sich eingeschrieben hat, muss er eine monatliche Gebühr entrichten, um auf der Schule zu bleiben, bis sein Ruhmwert hoch genug ist, um ihm die Option zu eröffnen, dem Kollegium der Schule beizutreten. Diese Kosten, Fertigkeiten und Ruhmwerte variieren zwischen den Schulen (siehe auch die folgenden Seiten).

Die Vorteile der Zugehörigkeit zu einer Magieschule ähneln denen der Zugehörigkeit einer Machtgruppe, nur dass ein Charakter seinen Status innerhalb der Schule nicht verbessert, indem er für diese Missionen ausführt. Stattdessen legt er regelmäßig Fertigkeitwürfe ab oder kümmert sich um andere Aufgaben, um seinen Status zu verbessern. Schulen belohnen „extracurriculare“ Aktivitäten wie Forschung, Reisen oder auf Abenteuer ausziehen immer wieder, wenn diese zur ihnen passen (siehe die folgenden Seiten), wobei der SL das letzte Wort hat.

Schulen halten regelmäßig Prüfungen ab und bieten Aufgaben an, welche den Schülern Gelegenheit geben, ihren Ruhm und ihr Wissen zu mehren. Der Ruhmwert eines Charakters belegt, wie erfolgreich er bei seinen Studien ist. Ein geringer Ruhmwert legt nahe, dass er neu ist oder Probleme bei den Studien hat. Ein hoher Ruhmwert dagegen könnte bedeuten, dass er ein Lehrer an der Schule werden kann oder zu den bevorzugten Abgängern gehört. Um seinen Ruhmwert an einer Schule zu verbessern, muss ein Charakter entweder Gelehrsamkeitswürfe (Fertigkeitwürfe gegen SG 15 + sein aktueller Fertigkeitssrang) zu bestimmten Punkten während eines Semesters (siehe Seite 21) ausführen oder eine bestimmte Aufgabe oder andere extracurriculare Aktivität für die Schule verrichten. Der Ruhmwert eines Charakters steigt um +1, wenn er einen Gelehrsamkeitswurf besteht oder eine Aufgabe für die Schule erledigt. Wenn der Ruhm eines Charakters wächst, erhält er eine gleich hohe Anzahl an Ansehenspunkten. Auf welche Weise er Gelegenheit zu Gelehrsamkeitswürfen erhält, variiert je nach Schule.

VORTEILE EINER AUSBILDUNG

Der Ruhmwert eines Schülers repräsentiert seinen Status innerhalb seiner Schule. Pro 10 Punkte Ruhm erhält er einen kumulativen Bonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber anderen Angehörigen seiner Schule. Die Ansehenspunkte (AP) eines Schülers repräsentieren das Ansehen, den Ruf, die Forschungsergebnisse und die Gefallen, welche er im Laufe seiner Ausbildung angesammelt hat. Wenn diese Punkte ausgegeben werden, werden sie permanent verbraucht. Der Kasten auf Seite 23 führt mehrere generische Belohnungen auf, welche Angehörige aller Schulen mit ihren Ansehenspunkten erwerben können. Jede Schule auf den folgenden Seiten bietet ein paar spezifischere Belohnungen feil, die nur ihren Mitgliedern verfügbar sind. Ruhm wird nicht ausgegeben; wenn eine Belohnung nur einen Ruhmwert als Voraussetzung aufführt, erhält ein Schüler die Belohnung, sobald er diese Ruhmstufe erreicht.

Schüler können Ansehenspunkte nicht während eines Kampfes ausgeben, sondern nur in ihrer Schule oder gegenüber Vertretern ihrer Schule. Schüler können ihr Ansehen nicht zusammenlegen, um teurere Belohnungen zu erwerben, sie können aber selbst dann noch Ansehen nutzen, wenn sie tot, versteinert oder anderweitig außer Gefecht sind. Dies repräsentiert Vorkehrungen, welche der Schüler mit seiner Schule abgesprochen hat, damit diese bestimmte Dinge in seinem Namen erledigt – z.B. das Bergen seiner Leiche und den Transport an einen bestimmten Ort oder seine Wiederbelebung. In diesem Fall beeinflusst der Aufenthaltsort des Schülers die Ansehenskosten nicht.

FERTIGKEITSSPEZIALISIERUNG

Viele dieser Belohnungen und Anerkennungen, die Angehörige einer Magieschule erwerben können, gestatten es einem Charakter, sich in einer Fertigkeit zu spezialisieren. In diesem Fall wird die Fertigkeit zu einer Klassenfertigkeit. Sollte der Schüler diese Fertigkeit aus einer anderen Quelle als Klassenfertigkeit erlangen, egal ob vor oder nach Erwerb der ansehensbasierten Belohnung, erhält er einen Kompetenzbonus von +1 auf Würfe für diese Fertigkeit.

EINE SCHULE VERLASSEN

Ein Schüler, der seine Schule verlassen will, kann dies jederzeit tun, er muss nur seine Vorgesetzten davon in Kenntnis setzen. Ebenso wird ein Schüler, der seine Studiengebühren nicht bei Fälligkeit entrichtet oder den Ruf der Schule durch sein Tun gefährdet oder beschädigt (nach Maßgabe des SL) von der Schule geworfen. Sein Ruhmwert und sein Ansehen sinken in diesem Fall um jeweils 2W6. Ein Schüler wird ebenfalls von seiner Schule ausgeschlossen, wenn ihm mehrere Gelehrsamkeitswürfe in Folge misslingen (die Anzahl hängt von der jeweiligen Schule ab).

Sobald ein Schüler seine Schule verlassen hat, kann er keine Ansehenspunkte mehr für Vorzüge dieser Schule aufwenden. Sollte er hinausgeworfen werden, kann er möglicherweise sogar einige der Vorteile verlieren, die er bereits erworben hat, wenn der SL dies für angemessen erachtet. Ein Schüler kann auf eine Schule zurückkehren, die er freiwillig verlassen hat, indem er die Aufnahmegebühr neu entrichtet. Ein ausgeschlossener Schüler dagegen muss einen Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 20 + aktuellen Ruhmwert bestehen, um auf seine Schule zurückkehren zu können; dieser Wurf für Diplomatie kann einmal pro Jahr versucht werden.



AKADEMIEN

Magieakademien neigen dazu, sich auf Forschung, Theorie, Geschichte und Debatten zu konzentrieren. Viele Zauberkundige besuchen Akademien, um ihre Kräfte zu stärken und zu besseren Abenteurern zu werden, während andere dies als Vorbereitung auf eine Mitgliedschaft in einer Gilde oder sogar einer Geheimgesellschaft tun. Manche besuchen Akademien auch nur aus Freude am Lernen und wünschen sich möglicherweise nichts sehnlicher, als zum Kollegium hinzuzustoßen und ein Teil der Tradition der Schule zu werden.

Akademien sprechen in erster Linie arkanen Zauberkunde und darunter insbesondere jene an, die ihre Zauberei vorbereiten müssen (z.B. Hexen, Kampfmagier und Magier). Sie stehen aber jedem offen, der die Eignungsprüfung besteht und die Aufnahmegebühr entrichtet.

Wenn der Ruhm eines Schülers an einer Akademie wächst, erlangt er Zugang zu den folgenden Belohnungen:

Bibliothekszugang (5 Ruhm): Du hast dir das Recht verdient, in den besonderen Sammlungen und gesicherten Bibliotheken der Akademie Nachforschungen betreiben zu können. Ein mit Nachforschungen verbrachter Tag verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf einen Fertigkeitswurf für Wissen.

Diplomand (20 Ruhm): Du bist ein Diplomand und kannst Zaubertränke, Schriftrollen und Zauberstäbe mit einem Rabatt von 10% von der Stadt erwerben, in der die Akademie liegt (oder der nächsten Kleinstadt, sollte die Akademie in einer noch kleineren Ortschaft liegen).

Assistent (35 Ruhm): Du unterstützt einen Professor deiner Wahl beim Unterrichten seiner Kurse. Du bist nun spezialisiert in Wissen (Arkane) und Zauberkunde und kannst einen Studenten als Helfer rekrutieren, wenn du die Akademiebibliothek für Nachforschungen nutzt; dies erhöht deinen Situationsbonus aus Bibliothekszugang auf +4.

Professor (50 Ruhm): Die Akademie hat dich als Professor angestellt. Du musst keine Gebühren mehr an sie bezahlen, sondern erhältst stattdessen denselben Betrag als Gehalt.

SPEZIFISCHE AKADEMIEEN

Die folgenden Akademien gehören zu den prestigeträchtigsten Institutionen magischer Gelehrsamkeit, die es im Bereich der Inneren See gibt:

ACADAMAE

Diese gefährliche Schule fördert verschiedene magische Studiengänge, wobei ihr Fokus auf Beschwörung liegt.

Ort Korvosa (Varisia)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr Keine

Aufnahmeprüfung Wissen (Arkane), SG 20

Semestergebühr 100 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Wissen (Arkane), Wissen (Die Ebenen), Zauberkunde (siehe Speziell)

Semesterlänge 3 Monate

Schulausschluss Keiner (siehe Speziell)

Speziell Wenn dir ein Gelehrsamkeitswurf an dieser gefährlichen Schule misslingt, erleidest du Schaden durch ein gescheitertes

Experiment oder eine amoklaufende, unkontrolliert herbeigezauberte Kreatur. Dieser Schaden beträgt in der Regel 1W6 Schadenspunkte x Charakterstufe, kann sich aber auch nach Maßgabe des SL auf andere Weise manifestieren (z.B. als Kampf gegen ein herbeigezaubertes Monster, 1W6 Punkte Attributsentzug, als Fluch usw.). Schüler werden nie von der Acadamae geworfen, allerdings neigen die, denen zu viele Gelehrsamkeitswürfe misslingen, dazu zu verschwinden, zu sterben oder ein noch schlimmeres Schicksal zu erleiden.

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Gehilfe beim Einbrecherfest (+2 Ruhm) Einmal im Jahr kannst du bei den Vorbereitungen für das alljährliche Einbrecherfest helfen, bei dem mutige Wettbewerber versuchen, in die berüchtigte Halle der Schutzzauber einzudringen.

Überlebender des Einbrecherfestes (+5 oder +20 Ruhm) Solltest du das Einbrecherfest überleben, steigt dein Ruhm um +5. Sollte du es sogar gewinnen, steigt er um +20.

Beschwörungsspende (+1 Ruhm) Einmal pro Semester steigt dein Ruhm um +1, wenn du der Akademie einen Gegenstand mit einer Beschwörungssaura spendest. Der Gegenstand muss wenigstens 1.000 GM x Ruhm wert sein.

BELOHNUNGEN

Bevorzugte Herbeizaubereien (5 AP) Wähle eine Kreatur aus, welche du mittels eines dir möglichen *Monster herbeizaubern*-Zaubers herbeizaubern kannst. Du lernst, eine mächtigere Version dieser Kreatur herbeizuzaubern. Indem du als zusätzliche Materialkomponente zermahlende Edelsteine im Wert von 100 GM x Zaubergang hinzufügst und dieses Monster herbeizuberst, erhält es die Schablone für Verbesserte Kreaturen.

Imp-Diener (20 Ruhm, 5 AP) Du erhältst einen Imp-Diener, welcher dir täglich für 10 Minuten x Stufe dient. Du musst ihn mittels *Monster herbeizaubern* beschwören; diese spezielle Herbeizauberei beschwört nur diesen einen Imp, du kannst ihn aber zur Bevorzugten Herbeizauberei bestimmen.

Herbeizauberspezialist (3 AP) Füge der Liste von Kreaturen, die du mit einem *Monster herbeizaubern*-Zauber herbeizaubern kannst, eine neue Kreatur hinzu. Der HG dieser Kreatur muss dem der anderen Kreaturen auf der Liste entsprechen, ferner muss der SL deiner Wahl zustimmen.

ARKANAMIRIUM

Die größte und respektabelste Schule der arkanen Magie im Gebiet der Inneren See wurde von verbannten Hohen Gebietern aus Nex gegründet und konzentriert sich auf das Studium der „praktischen Magie“.

Ort Absalom

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 50 GM

Aufnahmeprüfung Wissen (Arkane), SG 17

Semestergebühr 200 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Sprachenkunde, Wissen (beliebig), Zauberkunde

Semesterlänge 6 Monate

Schulausschluss 4 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Sponsor (+1 Ruhm) Einmal pro Semester kannst du den Unterricht eines anderen Studenten finanzieren, indem du seine Semestergebühr von 200 GM entrichtest. Du kannst diesen Bonus pro Semester nur einmal erhalten und dies auch nur, solange dein Ruhmwert unter 30 liegt.

BELOHNUNGEN

Auftrag für Magischen Gegenstand (2 AP) Du kannst deine Kontakte und Verbündete an der Akademie nutzen, um die Herstellung eines magischen Gegenstandes in Auftrag zu geben. Dies senkt die Herstellungszeit um 1W3 Tage (Minimum 1 Tag) und die Gesamtkosten des Gegenstandes um 10%.

Forschungsmittel (20 Ruhm, 5 AP) Das Arkanamirium hilft bei der Finanzierung der Entwicklung eines Zaubers oder magischen Gegenstandes. Die Gesamtkosten der Forschung oder Erschaffung des Gegenstandes werden um 25% gesenkt.

Gelehrter (2 AP) Deine Studien zahlen sich aus - du kannst dich auf eine der folgenden Fertigkeiten spezialisieren: Magischen Gegenstand benutzen, Sprachenkunde, Wissen (Arkanes), Wissen (Die Ebenen) oder Zauberkunde.

HINWEIS

Solltest du diese Regeln für Magieschulen verwenden, solltest du diese Version des Arkanamiriums anstelle der Version im *Almanach der Machtgruppen Golarions* verwenden.

MAGAAMBYA

Diese älteste und immer noch in Betrieb befindliche Akademie der Region der Inneren See wurde vom legendären Altmagier Jatembe gegründet.
Ort Nantambu (Mwangibecken)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 50 GM

Aufnahmeprüfung Wissen (Arkanes), SG 14

Semestergebühr 20 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Wissen (Arkanes), Wissen (Geschichte), Wissen (Natur), Zauberkunde

Semesterlänge 4 Monate

Schulsausschluss 6 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

Extracurriculare Aktivitäten

Mündliche Tradition (+1 Ruhm) Einmal im Jahr kannst du einen Monat damit verbringen, zu unterrichten und die Geschichte der Schule und Entdeckungen weiterzugeben, um wichtige und bedeutsame Informationen im Gedächtnis der aktuellen Schüler zu verankern.

Semester

Jede Schule funktioniert auf der Grundlage von „Semestern“. Du kannst jedes Semester einen Gelehrsamkeitswurf ablegen und dafür eine der im entsprechenden Schuleintrag genannten Fertigkeiten verwenden. Die Länge eines Semesters hängt von der jeweiligen Schule ab; als SL solltest du nicht zögern, die Länge eines Semesters dem Verstreichen der Zeit innerhalb deiner Kampagne anzupassen. Als Faustregel sollte ein Schüler pro Charakterstufe 4 bis 6 Gelehrsamkeitswürfe versuchen können; sollten deine Charaktere also Stufen viel schneller oder langsamer erhalten, solltest du die Länge eines Semesters entsprechend anpassen. Du kannst auch einfach eine Spielsitzung zu einem „Semester“ erklären, egal wie viel Zeit dabei im Spiel verstreicht, und Charakteren, welche Schulen besuchen, am Ende der Spielsitzung einen Gelehrsamkeitswurf gestatten. Du kannst aber auch Gelehrsamkeitswürfe mit Stufenaufstiegen verbinden und Charakteren gestatten, bei jedem Stufenaufstieg 5 Gelehrsamkeitswürfe auszuführen.

BELOHNUNGEN

Uralte Mwangimagie (4 AP) Du erhältst Zugang zu einer arkanen Version eines Druidenzaubers. Der Zaubergang dieses Zaubers ist um 2 Grade höher als die Druidenversion. Du musst imstande sein, Zaubers dieses Grades zu wirken, um den Zaubers erlernen zu können. Solltest du arkane Zaubers vorbereiten müssen, wird dieser neue Zaubers in deinem Zauberbuch niedergeschrieben, bzw. von deinem Vertrauten erlernt. Solltest du arkane Zaubers spontan wirken, ersetzt dieser neue Zaubers einen dir bereits bekannten Zaubers des entsprechenden Grades.

Diplomatischer Student (1 AP) Deine Fertigkeiten sind teilweise der Grund dafür, dass die Stadt Nantambu ein sicherer Hafen ist, obwohl Gefahren wie der Gorillakönig nahe sind. Du bist in Diplomatie spezialisiert.



ARKANAMIRIUMSTUDENT



GEHEIMGESELLSCHAFTEN

Geheimgesellschaften sind Gruppen, welche ihre Ziele (und oft sogar ihre Existenz) vor Nichtmitgliedern verbergen. Die meisten dieser Gruppierungen existieren, um ihren Mitgliedern (oder zumindest den Oberhäuptern) Macht zu verschaffen, während andere geheime Ziele anstreben und nur zu diesem Zweck bestehen.

DIE BLUTROTE ZITADELLE

Die Blutrote Zitadelle ist das Hauptquartier der Assassinen der Roten Mantis, jener geheimnisvollen und tödlichen Mörder, welche Achaek den Mantisgott verehren.

Ort Mediogalti



SCHÜLERIN DER BLUTROTEN ZITADELLE

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 500 GM

Aufnahmeprüfung Wissen (Religion), SG 20

Semestergebühr 500 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Akrobatik, Bluffen, Einschüchtern, Heimlichkeit, Wissen (beliebig), Zauberkunde

Semesterlänge 6 Monate

Schulausschluss 2 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Auftragsmord (+1 Ruhm) Wenn du einen Auftragsmord erfolgreich ausführst, steigt dein Ruhm einmalig pro Semester um +1.

BELOHNUNGEN

Blutroter Agent (20 Ruhm) Du erhältst Zugang zu den äußeren Abteilungen der Sarzari-Bibliothek (die inneren Abteilungen sind nur der Blutroten Gebieterin und denen zugänglich, denen sie es vorübergehend erlaubt). Du kannst 1 AP aufwenden, um einen Situationsbonus von +10 auf einen Fertigkeitwurf für Wissen zu erhalten, indem du dort einen Tag lang Nachforschungen anstellst.

Wahrer Mantis (50 Ruhm) Du bist ein hochrangiges und sehr respektiertes Mitglied der Blutroten Zitadelle. Du musst keine Semestergebühren mehr entrichten, sondern erhältst stattdessen denselben Betrag als Gehalt.

Talentierter Assassine (1 AP) Stufen in der Prestigeklasse des Assassinen der Roten Mantis sind für dich Stufen in einer bevorzugten Klasse.

Mantismagie (2 AP) Füge einen der folgenden Zauber der Zauberliste einer deiner Klassen hinzu, so er dir noch gänzlich unbekannt ist und sich auf keiner anderen dir zugänglichen Zauberliste befindet: *Blutige Klauen**, *Blutnebel***, *Insektenplage*, *Kriechender Tod*, *Riesenhaftes Ungeziefer*, *Schwarm ausspeien**, *Schwarmhaut**, *Schwarm herbeizaubern*, *Spinnenklettern*, *Ungeziefergestalt I***, *Ungeziefergestalt II***. Solltest du das doppelte Ansehen entrichten, kannst du diesen Zauber automatisch in dein Zauberbuch übertragen, ihn deinem Vertrauten beibringen (falls du eine Hexe bist) oder ihn anstelle eines dir bereits bekannten Zaubers desselben Grades erlernen (falls du spontan Zauber wirkst).

* siehe Pathfinder Expertenregeln.

** siehe Pathfinder Ausbauregeln: Magie.

DIE TURMBRUDERSCHAFT

Die von Galduria aus operierende Turmbruderschaft nutzt die Zwilichtakademie als Tarnung für ihre wahren Ziele: Sie will die Geheimnisse der Turmkarten entschlüsseln, jener traditionellen Werkzeuge varisischer Wahrsager. Die Turmbruderschaft glaubt, mit Hilfe dieser Geheimnisse die wahren Mysterien der Realität erkennen zu können.

Ort Galduria (Varisia)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 100 GM, muss einen Satz Turmkarten besitzen

Aufnahmeprüfung Magischen Gegenstand benutzen, SG 20

Semestergebühr 100 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Bluffen, Magischen Gegenstand benutzen, Verkleiden, Wissen (Arkane), Wissen (Religion), Zauberkunde

Semesterlänge 4 Monate

Schulabschluss 3 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge
EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Omen erforschen (+1 Ruhm) Bestimmte Missionen sind für die Gesellschaft von großer Bedeutung – welche, das entnehmen die Mitglieder der regelmäßigen Befragung der Turmkarten. Wenn du derartige Aufgaben erledigst, steigt dein Ruhm pro Semester einmal um +1.

BELOHNUNGEN

Augur (20 Ruhm) Wenn dein Ruhmwert 20 erreicht, erhältst du deinen eigenen, einzigartigen Turmkartensatz. Solange du diese Karten mit dir führst, erhältst du einen Moralbonus von +1 auf alle Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussung. Solltest du es verlieren, kannst du für 2 AP Ersatz erwerben.

Seher (50 Ruhm) Wenn dein Ruhmwert 50 erreicht, wirst du zu einem Seher und musst keine Semestergebühren mehr entrichten. Stattdessen erhältst du ein Gehalt in derselben Höhe.

Trümpfe (20 Ruhm, 5 AP) Du erlernst, das Schicksal zu manipulieren, indem du eine Karte aus dem für dich anfertigten Kartensatz ziehst, den du bei Erreichen des Augurenranges erhalten hast. Du kannst diese Belohnung insgesamt sechs Mal wählen. Wähle einen der weiter unten aufgeführten Trümpfe. Um diese Fähigkeit einzusetzen, ziehe als Standard-Aktion eine deiner Turmkarten; du kannst diese Fähigkeit täglich so oft einsetzen, wie dir Trümpfe bekannt sind, kannst aber stets nur einen Trumpf gleichzeitig aktiv haben. Solltest du eine Karte ziehen, deren Trumpf du nicht kennst, erhältst du keinen Bonus.

Trumpf der Bücher Verständnisbonus von +2 auf den nächsten Zauberstufenwurf zum Überwinden von Zauberesistenz.

Trumpf der Kronen Verständnisbonus von +2 auf den nächsten Rettungswurf.

Trumpf der Hämmer Verständnisbonus von +4 auf deinen nächsten Nahkampfschadenswurf.

Trumpf der Schlüssel Verständnisbonus von +4 auf deinen nächsten Initiativwurf.

Trumpf der Schilde Wenn du das nächste Mal magische Heilung erhältst, erhältst du zusätzliche TP in Höhe deiner Charakterstufe.

Trumpf der Sterne Verständnisbonus von +4 auf den Fertigkeitswurf.

ZITADELLE ENFERAC

Die Festung der Höllenritter des Ordens des Tors ist einer der Hauptorte, an denen die Zauberkundigen aller Höllenritterorden (die Signifer) ausgebildet werden.

Ort Menadorkette (Cheliox)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 300 GM

Aufnahmeprüfung Einschüchtern, SG 16

Semestergebühr 150 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Einschüchtern, Wissen (Arkanes), Wissen (Religion), Zauberkunde

Semesterlänge 6 Monate

Schulabschluss 3 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge
EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Verbrecher verhaften (+1 Ruhm) Als Belohnung für das Einfangen eines lebenden Kriminellen, welcher sodann in den Gewölben der

Allgemeine Belohnungen

Neben den speziellen Belohnungen der jeweiligen Zauberschulen können Schüler und Studenten ihre Ansehenspunkte für die folgenden generischen Belohnungen aufwenden:

Forschungsassistent (1 AP) Du erhältst die Unterstützung eines anderen Schülers. Dies verleiht dir auf einen einzelnen Fertigkeitswurf einen Situationsbonus von +4; Gelehrsamkeitswürfe sind davon ausgenommen.

Stipendium (1 AP) Du kannst anstelle der Semestergebühr 1 AP aufwenden.

Zauberniederschrift (1 AP) Du kannst einen Zauber deiner Wahl in dein Zauberbuch (Kampfmagier oder Magier) eintragen oder deinem Vertrauten (Hexe) beibringen lassen.

Zauber Indem du die aufgeführten Ansehenspunkte aufwendest, kannst du einen der folgenden Zauber auf dich wirken lassen. Die ZS des Zaubers ist in jedem Fall der niedrigste mögliche Wert.

1 AP Blindheit/Taubheit kurieren, Fluch brechen, Krankheit kurieren, Lähmung aufheben, Magie bannen, Mittelschwere Wunden heilen, Reparieren, Teilweise Genesung,

2 AP Buße (8 AP, um Druiden- oder Klerikerkräfte wiederherzustellen), Genesung (4 AP zum Entfernen permanenter negativer Stufen), Gift neutralisieren, Mächtiges Magie bannen, Schwere Wunden heilen, Verzauberung brechen

3 AP Heilung, Regeneration

16 AP Tote erwecken, Vollständige Genesung

32 AP Auferstehung

77 AP Wahre Auferstehung

Zitadelle eingekerkert wird, steigt dein Ruhm um +1, sofern der HG des Gefangenen nicht niedriger als deine Stufe ist. Du kannst diesen Ruhmzuwachs nur einmal pro Semester erlangen.

BELOHNUNGEN

Signifer (20 Ruhm) Wenn dein Ruhmwert 20 erreicht, erhältst du den Titel eines Signifers und kann Zaubertränke, Zauberstäbe und Schriftrollen zu einem Rabatt von 10% in Ortschaften erwerben, in denen Höllenritter bekannt sind und respektiert werden.

Paravikar (50 Ruhm) Wenn dein Ruhmwert 50 erreicht, wirst du zu einem Paravikar und musst keine Semestergebühren mehr entrichten. Stattdessen erhältst du einen entsprechenden Betrag als Gehalt.

Enferacs Segen (40 Ruhm, 5 AP) Du kannst deine Waffen von den Arkanisten des Ordens des Tores vorübergehend verzaubern lassen – sie erhalten für die Dauer einer Mission (oder maximal eine Woche) eine der folgenden Waffeneigenschaften: *Flammeninferno*, *Grundsatz* oder *Unheilig*.



GILDEN

Von Zauberkundigen gebildete Gilden ähneln äußerlich Akademien darin, dass ihre Mitglieder zusammenarbeiten und Wissen austauschen, um der ganzen Gruppe zu helfen. Alchemisten, Barden, Zauberkundige mit mehreren Klassen und jene, die sich auf das Erschaffen von Gegenständen spezialisieren, bilden den Großteil der Gildenangehörigen.

Wenn Gildenschüler an Ruhm gewinnen, eröffnen sich ihnen die folgenden Belohnungen:

Vielschichtige Ausbildung (5 Ruhm): Gilden verlangen von ihren Mitgliedern oft, unterschiedliche Gebiete zu meistern und sich darin zu üben. Wenn dein Ruhmwert 5 erreicht, wähle eine zauberkundige Klasse, in welcher du zumindest 1 Stufe besitzt. Deine effektive Zauberstufe in dieser Klasse (inklusive der Anzahl dir

bekannter und täglich wirkbarer Zauber) steigt um +1 bis zu einem Maximum in Höhe deiner Gesamt-TW. Auch Zauberkundige mit nur einer Klasse sollten eine Klasse auswählen, auf welche dieser Bonus Anwendung findet, da er auch rückwirkend gilt.

Angesehenes Gildenmitglied (20 Ruhm): Du bist ein angesehenes Mitglied deiner Gilde. Wähle eine Kategorie magischer Gegenstände (z.B. Rüstungen, Waffen, Stecken oder Zepter), welche mit deiner Gilde assoziiert wird (sollte nichts passend scheinen, wähle Wundersame Gegenstände). Dank deiner Gildenkontakte kannst du diese Gegenstände für 10% mehr verkaufen.

Esoterische Ausbildung (35 Ruhm): Der Bonus auf die Zauberstufe deiner Vielschichtigen Ausbildung steigt auf +3, wird aber immer noch durch deine Gesamt-TW begrenzt. Du kannst eine zweite zauberkundige Klasse auswählen, auf die du einen Bonus von +1 auf deine effektive Zauberstufe erhältst.

Gildenmeister (50 Ruhm): Du gehörst zu den Meistern deiner Gilde und musst nicht länger eine Semestergebühr entrichten, stattdessen erhältst du einen entsprechenden Betrag als Gehalt.

EINZELNE GILDEN

Im Folgenden stellen wir mehrere der erfolgreichsten und bekanntesten Gilden im Bereich der Inneren See vor:

DOLCHENMARKER GIFTMISCHERGILDE

Zu Dolchenmarks mächtigsten und berüchtigsten Gilden gehört die von Tragschi der Kräuterkundlerin geführte Giftmischergilde.

Ort Dolchenmark (Flusskönigreiche)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 500 GM

Aufnahmeprüfung Handwerk (Alchemie), SG 20

Semestergebühr 100 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Handwerk (Alchemie), Heimlichkeit, Überlebenskunst, Wissen (Lokales), Wissen (Natur)

Semesterlänge 4 Monate

Schulsausschluss 4 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Gedungener Giftmord (+1 Ruhm) Einmal pro Semester kannst du eine Mission übernehmen, ein Ziel mittels Gift zu töten. Das Ziel kann dir dabei von der Gilde zugewiesen werden oder eine Gelegenheit darstellen, um die zu kümmern die Gilde dich aufgrund ihres Wissen um deine gegenwärtigen Abenteuerziele bittet.

BELOHNUNGEN

Günstige Gifte (10 Ruhm, 2 AP) Sobald du diese Belohnung erworben hast, kannst du innerhalb der Flusskönigreiche Gifte mit einem Preisnachlass von 10% erwerben.

Giftimmunität (5 AP) Wähle eine Art von Gift, du bist nun gegen dieses spezielle Gift immun.

STUDENT DER WEISSEN GROTTE

KINTARGO-OPERNHAUS

Dieses chelische Opernhaus wächst rasch und heißt auch nichtchelische Schüler willkommen. Es gewinnt langsam den gefährlichen Ruf, eine Heimstatt für „Freidenker“ zu sein.

Ort Kintargo (Cheliox)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 500 GM

Aufnahmeprüfung Auftreten (Gesang), SG 17

Semestergebühr 200 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Auftreten (beliebig), Bluffen, Diplomatie, Sprachenkunde, Wissen (Adel)

Semesterlänge 6 Monate

Schulabschluss 3 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Unruhestifter (+1 Ruhm) Indem du eine riskante Mission übernimmst, um Material zur Erpressung eines Adligen zu erlangen, ein Regierungsgeheimnis zu erfahren oder einen kleineren Widerstandsakt gegen das Haus Thrune oder die Kirche des Asmodeus auszuführen, erhöhst du deinen Ruhm um +1.

BELOHNUNGEN

Idol (5 AP) Du hast deinen Glanz, Auftritt, Sexappeal und dein Selbstbewusstsein derart ausgebaut, dass du nicht nur unverwechselbar geworden bist, sondern all dies auch als Waffe nutzen kannst. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Diplomatie. Behandle deine Zauberstufe, als wäre sie um +1 höher hinsichtlich der Wirkungsdauer von dir gewirkter Verzauberungszauber.

Klare Stimme (5 AP) Du hast gelernt, Kraft und Autorität in deine Stimme zu legen, so dass sogar verschiedene deiner Zauber an Stärke gewinnen. Bei allen sprachabhängigen oder Schallzaubern mit einer Reichweite größer als Persönlich oder Berührung behandle deine Zauberstufe hinsichtlich der Höchstreichweite als um +2 höher.

Virtuose (50 Ruhm, 10 AP) Du bist eine Diva, ein Idol oder ein Starschauspieler oder hast anderweitig einen Grad an Ruhm erlangt, der selbst andere Künstler mit Neid erfüllt. Dein Selbstbewusstsein verleiht dir einen permanenten Moralbonus von +2 auf alle Willenswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte.

OENOPIONISCHE FLEISCHSCHMIEDEN

Fremdartige neue Soldaten werden alchemistisch und magisch in den experimentellen Laboratorien der Oenopionischen Fleischschmieden konstruiert.

Ort Oenopion (Nex)

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 200 GM

Aufnahmeprüfung Handwerk (Alchemie), SG 15

Semestergebühr 100 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Handwerk (Alchemie), Heilkunde, Wissen (Arkanes), Zauberkunde

Semesterlänge 6 Monate

Schulabschluss 3 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Freiwilliger (+1 Ruhm) Einmal pro Semester kannst du dich freiwillig einem Fleischschmiedenexperiment unterziehen, so lange dein Ruhm unter 15 liegt (die Fleischschmieden wollen nicht das Leben bedeutenderer Personen gefährden). Das Experiment dauert 1W6 Tage und fügt dir jeden Tag 1W6 Punkte Attributsschaden zu (das Attribut wird jeweils zufällig bestimmt).

Belohnungen

Verbesserung (30 Ruhm, 20 AP) Sobald dein Ruhm 30 erreicht, hast du dir das Recht verdient, dich einem besonderen Ritual zu unterziehen, welches höherrangigen Angehörigen der Fleischschmieden offensteht. Dieses Ritual ermöglicht dir, eines deiner Attribute dauerhaft um 2 Punkte zu senken und einem anderen Attribut deiner Wahl einen innewohnenden Bonus von +2 zu verleihen. Du kannst die Vorteile dieses Rituals nur einmal erlangen.

Chirurg (1 AP) Du bist ein Meister darin, Subjekte sogar während schwierigster Fleischschmiedenprozesse am Leben zu erhalten. Du spezialisierst dich in Heilkunde.

WEISSE GROTTE

Die Weiße Grotte ist die bedeutsamste Bardenschule Absaloms. Bei dieser Gilde können Schüler die Kunst erlernen, Magie zur Verbesserung aller Arten von Unterhaltung zu nutzen.

Ort Absalom

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 50 GM

Aufnahmeprüfung Auftreten (jede), SG 15

Semestergebühr 50 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Akrobatik, Auftreten (beliebig), Bluffen, Fingerfertigkeit, Wissen (Lokales)

Semesterlänge 4 Monate

Schulabschluss 4 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Auftritt im Namen der Grotte (+1 Ruhm) Einmal pro Semester kannst du einen Auftritt deiner Wahl nutzen, um die Weiße Grotte zu unterstützen und ihren Ruhm zu mehren. Sollte dir ein Fertigkeitswurf für Auftreten gegen SG 10 + gegenwärtiger Ruhm gelingen, beeindruckst du das Publikum und erhältst +1 auf deinen Ruhmwert.

BELOHNUNGEN

Nachwirkende Illusionen (2 AP) Du hast eine Methode gemeistert, die einige deiner Illusionen länger als gewöhnlich anhalten lässt. Jeder von dir gewirkte Illusionszauber, welcher Konzentration erfordert, hält 1 zusätzliche Runde an, nachdem du aufgehört hast, dich auf die Illusion zu konzentrieren.

Verborgener Zauberstab (30 Ruhm, 2 AP) Du wurdest nach der Philosophie ausgebildet, dass die besten magisch verstärkten Auftritte nicht erkennen lassen, dass Magie im Spiel ist. Wenn du einen Zauberstab benutzt oder einen ähnlichen zauberauslösenden Gegenstand, der sich relativ leicht verbergen lässt, kannst du einen Fertigkeitswurf für Bluffen gegen die Wahrnehmung dich sehender Kreaturen ablegen, um den Einsatz des Gegenstandes zu verbergen.



KLÖSTER

Auch wenn sich oft Kirchen und Kapellen um die Einweisung der Gläubigen in göttliche Fragen kümmern, werden innerhalb der Klostermauern im Gebiet der Inneren See viele der tiefsten Geheimnisse göttlicher Magie jenen nahe gebracht, welche nach mehr in ihrem Glauben suchen.

Wenn Klosterschüler an Ruhm gewinnen, erhalten sie die folgenden Belohnungen – beachte, dass die Titel Bruder und Ältester je nach Kirche anders lauten können und hier nur als generische Begriffe für rangniedere und ranghöhere Positionen innerhalb eines Klosters genutzt werden.

Zugang zur Krankenstube (5 Ruhm): Solange du imstande bist, dich in einer deiner Gottheit geweihten Kirche oder einem entsprechenden Kloster auszuruhen, können du und eine Anzahl deiner Verbündeten in Höhe eines Fünftels deines Ruhmwertes kostenlos magische Heilung erhalten. Wenn du auf diese Fähigkeit zurückgreifst, heilen du und deine Verbündeten über Nacht Schaden in Höhe deines Ruhmwertes (diese Heilung erfolgt hauptsächlich in Form fokussierter Energie und *Leichte Wunden heilen* durch rangniedrige Priester im Gebäude). Du kannst auf diesen Vorteil jede Woche für (Ruhm geteilt durch 10, Minimum 1) Male zurückgreifen.

Bruder (20 Ruhm): Als vertrauenswürdiges Mitglied der Kirche kannst du Zauberkünste, Schriftrollen und Zauberstäbe von der Kirche mit einem Rabatt von 10% erwerben.

Zurück von den Toten (35 Ruhm): Dein Ruhm ist so groß, dass du deine Kirche einmalig um einen kostenlosen *Tote erwecken*-Zauber bitten kannst. Dieser kann einem geschätzten Verbündeten gelten, der im Kampf gefallen ist, einem geliebten NSC oder auch dir selbst. Sobald du diesen Vorteil verbraucht hast, musst du künftig normal für diesen oder ähnliche Effekte bezahlen.

Ältester (50 Ruhm): Du wirst in deinem Kloster hoch geschätzt. Du musst keine Semestergebühren mehr entrichten, sondern erhältst stattdessen ein entsprechend hohes Gehalt.

KLÖSTER

Jede Religion unterhält Klöster im Gebiet der Inneren See. Obwohl manche davon sehr effektiv sein können, neigen sie dazu, nicht wie andere Magieschulen zu posieren, mit ihrem Wissen hausieren zu gehen und nach Glorie zu suchen. Um zu bestimmen, wo Klöster welcher Gottheiten zu finden sind, halte dich an den *Weltenband der Inneren See*; wenn in einem Ländereintrag vertretene Religionen aufgelistet sind, kannst du davon ausgehen, dass diese Religionen dort Klöster unterhalten. Es gibt Klöster, die anderen Gottheiten als denen im Folgenden aufgezählten 20 Hauptgöttern geweiht sind, doch wird auf diese hier nicht eingegangen. Du kannst die folgenden Beispiele als Richtlinien verwenden, um besondere Belohnungen für andere Religionen auszuarbeiten.

KLOSTER

Heiliger Ort des Lernens für die Gläubigen der Kirche.

Ort Variiert

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 50 GM

Aufnahmeprüfung Wissen (Religion), SG 14

Semestergebühr 50 GM

AUSBILDUNG

Gelehrsamkeitswürfe Heilkunde, Sprachenkunde, Wissen (jedes), Zauberkunde

Semesterlänge 6 Monate

Schulsausschluss 4 fehlgeschlagene Gelehrsamkeitswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Kreuzzug (+1 Ruhm) Einmal pro Semester steigt dein Ruhm um +1, wenn dir eine heilige Mission im Namen der Kirche gelingt (nach Maßgabe des SL).

BELOHNUNGEN

Göttlicher Gefallen Neben den Belohnungen, die allen Schülern offenstehen (siehe Kasten Seite 23), bietet jedes Kloster eine spezielle Belohnung an, welche eng mit der jeweiligen Religion verbunden ist. Die Belohnungen für die Hauptgottheiten der Region der Inneren See sind:

Abadar (3 AP) Du erhältst den Segen der Zivilisation, ein Ritual, welches mehrere Fertigkeiten stärkt, solange du dich in einer bestimmten Stadt aufhältst. Wähle eine Ortschaft aus, wenn du diesen Vorteil erlangst. Du erhältst in dieser Siedlung einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie und Wissen (Lokales). Du kannst diesen Vorteil mehrfach erlangen, er findet jedes Mal auf eine andere Ortschaft Anwendung.

Asmodeus (5 AP) Du erlangst die Dienste eines spezialisierten Sklaven deiner Wahl. Dieser Vorteil verleiht dir im Grunde vorübergehend einen Gefolgsmann für eine Anzahl von Tagen in Höhe eines Fünftels deines Ruhmes. Arbeite die Spielwerte dieses Gefolgsmannes mit dem SL aus.

Calistria (5 AP) Du unterziehst dich dem Ritual der 100 Stiche, bei dem du den Kuss mehrerer heiliger Wespen 1 Stunde lang erträgst und 1W6 Punkte KO-Schaden nimmst. Du erhältst Einschüchtern und Heimlichkeit als Klassenfertigkeit, *Selbstverkleidung* als zauberähnliche Fähigkeit (1/Tag, ZS = Charakterstufe) oder einen permanenten Resistenzbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Gift. Du kannst dich diesem Ritual insgesamt drei Mal unterziehen und jedes Mal einen anderen Vorteil auswählen.

Cayden Cailean (5 AP) Du unterziehst dich dem Test der Trunkenheit, einer einwöchigen Sauforgie, bei der du dich an zunehmend peinlicheren athletischen Wettkämpfen beteiligst. Zum Ende dieses Rituals erhältst du den Titel „Saufbruder“ oder „Saufschwester“ und das Bonustalent Abhärtung.

Desna (2 AP) Indem du an einem Desna heiligen Ort betest und während des Vollmondes schläfst, erhältst du die Gunst der Sphären. Wenn du danach einen W20-Wurf ausführen musst, kannst du das Ergebnis neu auswürfeln, musst aber den zweiten Wurf behalten. Wenn du diese Fähigkeit genutzt hast, ist die Gunst der Sphären verbraucht und du musst dich erneut dem Ritual unterziehen und 2 AP aufwenden, um sie wiederzuerlangen.

Erastil (5 AP) Deine Ausbildung hat dich zu einem außergewöhnlichen Bogenschützen gemacht. Wenn du einen Bogen benutzt, erhältst du das Talent Fernschuss. Solltest du dieses Talent bereits besitzen, erhältst du einen Kompetenzbonus von +2 auf Angriffswürfe mit Bögen gegen Ziele jenseits der Grundreichweite der Waffe.

Gorum (4 AP) Du erhältst die Vision im Eisen, bei der du einen Blick auf Gorum's Reflektion in einem eisernen Gegenstand (z.B. einer Rüstung oder Metallwaffe) erhaschst. Wenn du das nächste Mal unter 0 TP reduziert wirst, werden dir augenblicklich 2W8+3 Schadenpunkte geheilt. Wenn dies eingetreten ist, kann du 4 AP aufwenden, um eine weitere Anwendung dieser Fähigkeit zu erlangen.

Gozreh (6 AP) Du erhältst den Segen der Wildnis. Wähle ein Gelände aus (siehe die Waldläuferfähigkeit Bevorzugtes Gelände für eine Übersicht). Innerhalb dieses Geländes erhältst du einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst, Wahrnehmung und Wissen (Natur). Du kannst diesen Vorteil mehrfach erhalten, er findet jedes Mal auf ein anderes Gelände Anwendung.

Iomedae (5 AP) Du erhältst die Gunst der Erbin, wenn du eine Ritterrüstung trägst und Langschwert und Schild führst. Dies verleiht dir einen heiligen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Geistesbeeinflussung.

Irori (4 AP) Du erhältst die Fähigkeit, inneren Fokus zu erreichen. Einmal am Tag kannst du als Schnelle Aktion einen Verständnisbonus von +1 auf einen Angriffswurf erhalten. Solltest du über Ki-Punkte verfügen (z.B. aufgrund von Stufen als Mönch), erhältst du 1 Bonus Ki-Punkt und kannst deinen Inneren Fokus mehrfach am Tag anwenden, indem du als Schnelle Aktion 1 Ki-Punkt aufwendest, um ihn zu aktivieren.

Lamaschtu (3 AP) Du unterziehst dich dem qualvollen Ritual der Sieben Narben, bei dem du dich selbst dauerhaft mit einschüchternden Symbolen brandmarkst. Du spezialisierst dich in Einschüchtern und erhältst einen Bonus von +1 auf den SG der Rettungswürfe gegen von dir ausgehende Furchteffekte.

Nethys (2 AP) Du erlernst geheime Worte der arkanen Kontrolle. Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Konzentrationswürfe.

Norgorber (5 AP) Deine Ausbildung verleiht dir die Fähigkeit Gift einzusetzen (siehe die Fähigkeit der Assassinen-Prestigeklasse).

Pharasma (5 AP) Einmal pro Woche kannst du zu den Seelenbegleitern beten, jenen Geistern, die Seelen zum Beinacker eskortieren, damit sie den Körper einer innerhalb der letzten 10 Minuten gestorbenen Kreatur übernatürlich zeichnen. Sollte die Kreatur innerhalb der nächsten 24 Stunden ins Leben zurückkehren, erhält sie keine negative Stufe als Folge der Wiederbelebung.

Rovagug (4 AP) Du bist recht begabt darin, verheerende Schläge zu landen, und erhältst einen profanen Bonus von +2 auf alle Würfe zum Bestätigen Kritischer Treffer. Wenn du mit einer Zweihandwaffe nach einem Gegenstand schlägst, um diesen zu beschädigen, ignorierst du 2 Punkte an Härte bei diesem Gegenstand.

Sarenrae (7 AP) Du erhältst die Fähigkeit, *Leichte Wunden heilen* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen zu können (ZS = Charakterstufe). Du kannst diese Fähigkeit (Ruhm : 10) Mal am Tag einsetzen.

Schelyn (7 AP) Du erhältst die Fähigkeit, einmal am Tag *Pracht des Adlers* als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen zu können (ZS = Charakterstufe).

Torag (3 AP) Du erhältst Zugang zu einer gesegneten Schmiede des Klosters. Dort erhältst du einen heiligen Bonus von +5 auf jeden Fertigkeitswurf für Handwerk oder Zauberkunde, wenn du eine metallene Rüstung oder Waffe herstellst. Die erforderliche Zeit für die Erschaffung des Gegenstandes wird halbiert.

Urgathoa (5 AP) Du unterziehst dich dem Ritual des Fahlen Flüßterns und erhältst die Eigenschaft Verbundenheit mit negativer Energie. Negative und positive Energie wirken fortan auf dich, als wärest du untot.

Zon-Kuthon (4 AP) Du unterziehst dich der Umarmung der Schatten, einem einwöchigen Ritual voller Folter und schmerzhaften Fesselspielen. Du erhältst einen profanen Bonus von +2 auf alle charismabasierten Würfe bei Dämmerlicht.



KLOSTERSCHÜLERIN



ZAUBERKUNDIGE DER INNEREN SEE

Auch wenn der Gutteil meiner Schriften sich nicht auf Avistan oder Garund konzentriert, sondern auf die unter ihnen liegenden Gebiete der Finsterlande, so ist die Fülle magischer Traditionen an der Oberfläche aber ebenso beeindruckend wie darunter. Meine Erfahrungen mit den Schwarzblut-Mystikern von Orv und der nervenaufreibenden Loyalität und den seltsamen Kräften der Nachfahren von Drow und finsternen Dämonenherrschern haben mich gelehrt, nicht anzunehmen, dass Magie überall auf dieselbe Art und Weise funktioniert. Magie kann selbst den erfahrensten Zauberkundigen noch überraschen, sei es, dass es sich um die chaotischen Kräfte der Urmagie oder die überwältigende Macht einer Chelischen Diva handelt.

- Koriah Azmeren, Chroniken der Kundschafter, Band 44

Die *Pathfinder Expertenregeln* und die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* enthalten viele Archetypen für Zauberkundige, um Charaktere auf interessante Weise zu personalisieren. Dieses Kapitel stellt weitere Archetypen vor, die speziell mit Elementen der Region der Inneren See in Verbindung stehen, wobei natürlich auch die Archetypen der bereits erwähnten Bände in diesen Landstrichen vorkommen.

Es folgen Vorschläge, wie einige dieser Archetypen thematisch zur Region der Inneren See passen könnten. Nicht im Folgenden erwähnte Archetypen aus den genannten Regelbüchern sind nicht besonders stark mit einer spezifischen Region der Welt verbunden – entweder folgen sie verhältnismäßig universellen Themen (wie der Bardenarchetyp des Straßenkünstlers, die Druidenarchetypen der diversen Schamamen oder der Paladinarchetyp der Geißel der Untoten) oder sie sind vergleichsweise selten in den Ländern der Inneren See.

Alchemist: Der auf Anatomie und Heilkunde spezialisierte Chirurg ist verbreitet auf Jalmeray, im Keleschitischen Imperium und in Rahadoum. Der Pfad des die Unsterblichkeit suchenden Internisten wird häufig in Thuvia studiert. Präparatoren sammeln und studieren seltsame Kreaturen; viele von ihnen leben in Absalom und Nex. Psychonauten erkunden veränderte Bewusstseinszustände und können in Ländern wie Katapesch angetroffen werden, wo fremdartige Drogen gut verfügbar sind. Reanimatoren bedienen sich der Alchemie, um Tote zu beleben, und man findet in Osirion und Ustalav jeweils wenigstens eine Schule, die sich diesem Gebiet widmet. Vivisektionisten studieren Leichen, um besser zu verstehen, wie ein Körper funktioniert – dies ist ein wichtiges Gebiet für die Fleischschmiede von Nex, aber auch in den Finsterlanden.

Barde: Arkane Duellanten machen sich in Ländern wie Brevoy und Taldor einen Namen, wo Musik und Duell nationale Freizeitaktivitäten darstellen, aber auch in Regionen wie Varisia und Ustalav, die von Varisischen Wanderern frequentiert werden. Hofbarden sind ein gewöhnlicher Anblick in Taldor, Cheliox und Osirion. Wilde Skalden stammen aus den Ländern der Lindwurmkönige. Berühmtheiten kommen und gehen gemäß der öffentlichen Meinung in Ländern wie Cheliox und Taldor, wo Schauspielkunst und Musik Zeichen der Zivilisation und hohen Gesellschaft sind. Demagogen entfesseln die Massen in Galt und richten das öffentliche Interesse auf oder gegen diejenigen, welche zu viel Aufmerksamkeit erlangen. In Absalom, Katapesch und anderen großen Städten der Inneren See werden zunehmend mehr Geishas ausgebildet. Singende Heiler sind sehr beliebt in Ländern, in denen göttliche Magie vor Schwierigkeiten steht, wie in Rahadoum und Razmiran.

Druide: Fäulnisdruiden spiegeln die befleckte Landschaft an Orten wie den Manaöden, Nidal und der Weltenwunde wieder. Wüstendruiden beschützen Thuvia, Osirion, Katapesch und Qadira. Dschungeldruiden wachen über das Mwangibecken und Sargava. Hünenstein-Weise nutzen die Kräfte der Leylinien, Obelisken und anderer Orte der Macht, welche in Varisia und den Ruinen der Flutländer weitverbreitet sind. Sturmdruiden gedeihen in barbarischen Küstengemeinschaften wie auf den Fesselinseln und in den Flutländern, wo sie oft auf Piratenschiffen dienen.

Hexe: Tierverbündete Hexen kommen häufig in Ländern mit großem Aberglauben hinsichtlich Tieren wie Irrisen und dem Mwangibecken vor. Grabhexen gewinnen ihre Macht und ihr Wissen von untoten Geistern und sind häufiger in Ustalav und Geb vertreten. Seehexen trifft man häufig in Landstrichen an, welche Seehandel betreiben, z.B. Cheliox, Katapesch, Absalom, Taldor und auf den Fesselinseln.

Hexenmeister: Angehörige gekreuzter Blutlinien tauchen in Ländern mit einer großen Mischung aus Völkern und Kulturen auf, z.B. Absalom und Katapesch. Wilde Blutlinien sind zahlreich an Orten mit sehr unterschiedlicher oder vom Chaos beeinflusster Magie, fremdartiger Technologie oder einmischenden göttlichen Kräften, z.B. in den Manaöden, in Süd-Kyonin, der Weltenwunde, Numeria und dem Mwangibecken.

Inquisitor: Exorzisten vertreiben böse Geister und andere besitzergreifende Mächte in Ländern wie Ustalav, Finismur und den Gebieten, welche an die Weltenwunde angrenzen. Infiltratoren mischen sich unter die Feinde ihres Glaubens, um sie von innen heraus zu vernichten, und sind in Taldor und Cheliox verbreitet.

Kampfmagus: Fluchweber gibt es in Ländern, in denen Hexerei verbreitet ist, z.B. in Irrisen. Der Stabmagus ist dagegen eher in Ländern wie in Absalom und Taldor anzutreffen, wo wahre Magie und kämpferisches Können hochangesehen sind.

Kleriker: Klosterbrüder führen ein stilles Leben der Gelehrsamkeit in Ländern mit langer Geschichte wie Taldor, Cheliox und Ustalav. Herren der Untoten kontrollieren die Horden geknechteter Skelette in Geb und viele zieht es zum Galgenkopf, wo sie den Bewohnern von Ustalav und Finismur zur Last fallen und auf diese Jagd machen.

Magier: Meister der Schriftrollen sind an Orten anzutreffen, wo niedergeschriebenes Wissen verehrt wird, wie es hauptsächlich in Osirion, Absalom und Varisia (in der Nähe von Rätselhafen) der Fall ist.

Mönch: Qinggong-Mönche praktizieren fremdartige Kampfkünste, welche wie Zauber funktionieren. Man sieht sie nur selten außerhalb von Ländern, in denen Mönche weitverbreitet sind wie z.B. auf Jalmeray.

Mystiker: Mystiker der Ebenen werden von Landstrichen angezogen, in denen das Große Jenseits deutlichen Einfluss ausübt, z.B. der Weltenwunde. Besessene erscheinen, wo es besitzergreifende Geister gibt, wie in Ustalav oder der Weltenwunde. Sterndeuter versuchen, die Muster der Sterne zu verstehen, und sind verbreitet in Ländern, wo Desna verehrt wird oder die Alten Kulte Macht besitzen, wie in Ustalav.

Paktmagier: Brutmeister treten häufig in elfischen Gemeinschaften, z.B. in Kyonin, auf. Meisterbeschwörer dagegen können überall erscheinen, wo das Große Jenseits mit dieser Welt Kontakt hat.

Paladin: Göttliche Verteidiger trifft man am häufigsten in Finismur, wo sie dem Bösen des Galgenkopfes und den Orkhorden von Belkzen entgegentreten.

Waldläufer: Bestienmeister sind häufiger in „unzivilisierten“ Landen wie dem Mwangibecken, Numeria und Teilen Sargavas anzutreffen. Pferdeherren sind sehr geschätzt in Qadira und Taldor.



NEUE MYSTERIEN FÜR MYSTIKER

Im Folgenden präsentieren wir zwei neue Mysterien für Mystiker. Ein Mystiker muss ein Mysterium auswählen, wenn er seine erste Stufe als Mystiker wählt. Diese Wahl kann später nicht mehr geändert werden. Weitere Regeln zum Mystiker sind in den *Pathfinder Expertenregeln* zu finden. Zauber, die mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind in Kapitel 5 des vorliegenden Bandes abgedruckt.

ZAUBERNARBE

Zaubernarbenmystiker wurden von Urmagie berührt. Wahrscheinlich waren sie den seltsamen Effekten ausgesetzt, welche die Manaöden heimsuchen. Alternativ kann es sich auch um eine Person handeln, welche in der Vergangenheit einem urmagischen Ereignis ausgesetzt gewesen ist.

Gottheiten: Gozreh, Lamaschtu, Nethys, Zyphus.

Fertigkeiten: Ein Mystiker des Zaubernarbmysteriums fügt Magischen Gegenstand benutzen, Überlebenskunst, Wissen (Arkanes) und Wissen (Natur) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Bonuszauber: *Schwächestrahle* (2.), *Gegenstand verhüllen* (4.), *Magie bannen* (6.), *Schwächere Kugel der Unverwundbarkeit* (8.), *Verzauberung brechen* (10.), *Antimagisches Feld* (12.), *Zauber zurückwerfen* (14.), *Zaubernarbe** (16.), *Magische Auftrennung* (18.).

Offenbarungen: Ein Zaubernarbmystiker kann aus den folgenden Offenbarungen wählen:

Urkräfte beleben (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einmal am Tag einen kleinen Erd-, Feuer-, Luft- oder Wasserelementar herbeizaubern, um dir zu dienen. Der Elementar bleibt für eine Anzahl von Runden in Höhe deines CH-Modifikators. Mit der 7. Stufe kannst du einen mittelgroßen Elementar herbeizaubern und mit der 9. Stufe einen großen Elementar. Du kannst diese Fähigkeit mit der 10. Stufe ein weiteres Mal am Tag einsetzen. Du musst mindestens die 3. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Magische Durchschlagskraft (AF): Du erhältst einen Bonus von +2 auf jeden Wurf auf die Zauberstufe zum Bannen oder Brechen eines magischen Effektes (z.B. wenn du die Zauber *Fluch brechen* oder *Magie bannen* einsetzt). Mit der 9. Stufe steigt dieser Bonus auf +4.

Mystische Narbe (ÜF): Einmal am Tag kannst du als Schnelle Aktion eine Kreatur, welcher du gerade mit einem Zauber Schaden zugefügt hast, mit einer mystischen Narbe versehen. Eine mystische Narbe sieht wie eine normale Narbe aus, flackert aber schwach in einer von dir ausgewählten Farbe. Wenn diese Kreatur das nächste Mal einen Zauber wirkt, eine zauberähnliche Fähigkeit nutzt oder einen magischen Gegenstand aktiviert, löst sie ein urmagisches Ereignis (siehe Seite 17 aus, dessen HG deiner Zauberstufe entspricht. Dann verschwindet die Mystische Narbe. Eine Kreatur kann stets nur mit einer mystischen Narbe gezeichnet sein (eine mächtigere Narbe ersetzt eine schwächere). Eine mystische Narbe verblasst automatisch nach 24 Stunden und kann vorher wie ein Fluch entfernt werden (die Stufe des Fluches entspricht dabei deiner Zauberstufe); sollte das Entfernen aber misslingen, wird ein urmagisches Ereignis ausgelöst, ohne dass die mystische Narbe dadurch verschwindet. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Mystische Leere (AF): Du erhältst einen Verständnisbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten. Mit der 7. Stufe gilt dieser Bonus auch gegen übernatürliche Fähigkeiten. Mit der 11. Stufe steigt der Bonus auf +4.

Mystische Resistenz (ÜF): Du erhältst Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte-, Säure- und Schallresistenz 2. Diese Resistenz steigt mit der 5. Stufe auf 5, mit der 11. Stufe auf 10 und mit der 17. Stufe auf 20.

Mystisches Geschoss (ÜF): Du kannst Gegnern mit einem Geschoss aus roher magischer Energie Schaden zufügen. Lege hierzu einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen einen Gegner innerhalb von 9 m ab. Bei einem Treffer verursachst du 1W8 Punkte Energieschaden +1 Schadenspunkt pro 2 Mystikerstufen. Mit der 10. Stufe steigt die Reichweite auf 18 m an. Du kannst diese Offenbarung täglich CH-Modifikator +3 Mal einsetzen.

Urmagische Manipulation (ÜF): Wenn du einen Zauber wirkst, der Elektrizitäts-, Feuer-, Kälte- oder Säureschaden verursacht, kannst du die Schadensart in eine andere der aufgeführten Schadensarten ändern. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag nutzen plus ein weiteres Mal für jeweils 5 Mystikerstufen. Mit der 15. Stufe kannst du einen Zauber Schallschaden verursachen lassen, wobei aber der Schaden halbiert wird. Mit der 20. Stufe kannst du einen Zauber Energieschaden verursachen lassen, wobei aber der Schaden halbiert wird. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Urmagische Meisterschaft (ÜF): Wenn ein von dir gewirkter Zauber ein urmagisches Ereignis auslöst (siehe Seite 17) oder du ein *Zepter der Überraschung* benutzt, würfle zwei Mal mit W% und wähle, welches der beiden Ereignisse eintritt. Du erhältst ferner einen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen urmagische Ereignisse und magische Effekte, welche von einem *Zepter der Überraschung* verursacht werden.

Urmagisches Ereignis auslösen (ÜF): Einmal am Tag kannst du als Augenblickliche Aktion einen Zauberkundigen (dich selbst eingeschlossen) innerhalb von 9 m beim Wirken eines Zaubers ein urmagisches Ereignis auslösen lassen. Mit der 13. Stufe kannst du eine Kreatur, welche einen magischen Gegenstand aktiviert, ein urmagisches Ereignis auslösen lassen. Mit der 17. Stufe kannst du diese Fähigkeit zwei Mal am Tag einsetzen. Ein Zauberkundiger kann einen Konzentrationswurf gegen SG 15 + 2 x Zaubergrad ablegen, um seine Magie zu fokussieren und das Auslösen eines urmagischen Ereignisses zu vermeiden, doch Nichtzauberkundige, welche einen magischen Gegenstand aktivieren, haben diese Option nicht. Du musst mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Zauberresistenz (AF): Du erhältst ZR in Höhe deiner Mystikerstufe +5. Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Letzte Offenbarung: Mit der 20. Stufe wirst du zu einem Meister der Urmagie. Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du zusätzlich ein urmagisches Ereignis auslösen. Diese Fähigkeit kannst du einmal pro Minute nutzen. Dabei ersetzt das urmagische Ereignis deinen Zaubereffekt nicht, sondern findet zusätzlich zu ihm statt.

ÄUSSERE KLÜFTE

Mystiker der Äußeren Klüfte sind gezeichnet durch ein Vordringen des Abyss auf die Materielle Ebene, wie es in der Weltenwunde oder im Dornenwirr geschieht. Die meisten dieser Mystiker sind chaotisch, böse oder beides, doch es gibt auch einige, welche sich andere Gesinnungen bewahren können, obwohl sie von außerweltlicher Energie erfüllt sind. Die mendesischen Kreuzfahrer vertrauen diesen Mystikern nicht, auch wenn viele ihrer Fähigkeiten recht nützlich im Kampf gegen dämonische Einflüsse sind.

Gottheiten: Iomedae, Groetus, Lamaschtu, Dämonenherrscher

Fertigkeiten: Ein Mystiker der Äußeren Klüfte fügt Einschüchtern, Fliegen, Überlebenskunst und Wissen (Arkanes) der Liste seiner Klassenfertigkeiten hinzu.

Bonuszauber: *Elementen trotzen* (2.), *Energien widerstehen* (4.), *Ungeziefergestalt I* (6.), *Verwirrung* (8.), *Schwächerer Bindender Ruf* (10.), *Bindender Ruf* (12.), *Wahnsinn* (14.), *Mächtiger Bindender Ruf* (16.), *Einkerkerung* (18.). (*Ungeziefergestalt I* ist in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* und dem *Weltenband der Inneren See* zu finden.)

Offenbarungen: Ein Mystiker der Äußeren Klüfte kann aus den folgenden Offenbarungen auswählen:

Äußerweltliches Gelände (ÜF): Du kannst die materielle Welt zu den harschen, gezackten Kanten und unebenen Winkeln der äußeren Ebenen verzerren. Als Standard-Aktion kannst du ein Feld von 6 m x 6 m für 1 Runde pro Stufe in schwieriges Gelände verwandeln. Du kannst diese Fähigkeit CH-Modifikator +3 Male pro Tag nutzen.

Dämonenhaut (ÜF): Du lässt deine Haut so zäh wie Dämonenhaut werden und erhältst so einen Rüstungsbonus von +4. Mit der 7. Stufe und dann alle weiteren vier Stufen steigt dieser Bonus um +2. Mit der 13. Stufe erhältst du ferner SR 5/ Kaltes Eisen. Du kannst diese Offenbarung täglich für 1 Stunde pro Mystikerstufe nutzen. Die Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Stunde abgerechnet.

Dunst der Ebenen (ÜF): Du kannst einen Bereich mit dem rauchigen Miasma der Äußeren Klüfte ausfüllen. Du kannst einmal am Tag, wenn du einen Zauber mit Flächeneffekt wirkst, als Schnelle Aktion diesen Bereich zusätzlich mit einem dichten Dunst ausfüllen, der wie *Verhüllender Nebel* funktioniert, nur dass das Zentrum des Nebel-effektes mit dem Zentrum deines Flächeneffektes identisch ist und der Nebel sich nicht über die Grenzen dieses Flächeneffektes ausdehnen kann. Mit der 10. Stufe funktioniert dieser Dunst wie *Nebelwolke*. Du kannst diese Fähigkeit mit der 7. Stufe ein weiteres und mit der 14. Stufe ein weiteres zusätzliches Mal am Tag einsetzen.

Flammen der Klüfte (ÜF): Du kannst die reinigenden oder verzehrenden Feuer der Äußeren Klüfte herbeirufen, um deine Feinde zu verbrennen. Als Standard-Aktion wird ein Ziel innerhalb von 9 m in kreisende Flammen gehüllt und erleidet 1W6 Punkte Feuerschaden pro Stufe. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert diesen Schaden. Mit der 10. Stufe lässt das Heulen des Feuers jede Kreatur, die durch die Flammen Schaden erleidet, für 1 Runde wankend werden. Mit der 15. Stufe sind Kreaturen, deren Rettungswürfe gegen die Flammen misslingen, für 1W4 Runden wankend und für 1 Runde betäubt. Du kannst diese Fähigkeit einmal am Tag nutzen und ein weiteres Mal am Tag mit der 10. Stufe.

Furchtbare Widerstandskraft (AF): Dein Kontakt mit den außerweltlichen Energien der Äußeren Klüfte hat dich abgehärtet und lässt dich zunehmend zäher werden. Du erhältst einen innewohnenden Bonus von +1 auf deine Konstitution, wenn du diese Offenbarung wählst und einen weiteren pro später erlangte vier Mystikerstufen. Du musst mindestens die 9. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Magie der Klüfte (ÜF): Deine Zauber erhalten einen Bonus von +4 auf Zauberstufenwürfe, um die Zauberresistenz von chaotischen und bösen Externaren zu überwinden.

Planare Aufladung (ÜF): Als Standard-Aktion kannst du einmal am Tag, für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Mystikerstufe, einen Bereich mit einer Ausdehnung von 6 m mit leicht chaotischer oder leicht böser Gesinnung ausstatten. Rechtschaffene Kreaturen erleiden in einem chaotisch gesonnenen Bereich einen Situationsmalus von -2 auf alle charismabasierten Würfe; Kreaturen guter Gesinnung stößt dasselbe in einem Bereich böser Gesinnung zu. Mit der 11. Stufe wird die Aufladung stärker und der Situationsmalus von -2 betrifft alle auf Intelligenz, Weisheit oder Charisma basierten Würfe von Kreaturen, die nicht über die passende Gesinnungskomponente verfügen (diese Mali sind kumulativ mit dem niedrigststufigeren Effekt). Du musst von chaotischer oder böser Gesinnung sein, um diese Offenbarung auswählen zu können. Du kannst ein Gebiet nur mit einer Gesinnung aufladen, über welche du teilweise selbst verfügst.

Schwingen des Schreckens (ÜF): Du kannst ein Paar gewaltiger Fledermausschwingen manifestieren, welche dir Bewegungsrate (Fliegen) 18 m bei durchschnittlicher Manövrierfähigkeit, sowie einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern verleihen. Mit der 10. Stufe steigt deine Bewegungsrate (Fliegen) auf 27 m und die Manövrierfähigkeit auf Gut, der Bonus auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern steigt auf +8. Du kannst diese Schwingen täglich für 1 Minute pro Mystikerstufe nutzen; die Wirkungsdauer muss nicht fortlaufend sein, wird aber in Einheiten von jeweils 1 Minute abgerechnet. Du musst mindestens die 7. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Telepathie (ÜF): Du kannst mental mit jeder anderen Kreatur innerhalb von 30 m kommunizieren, die über eine Sprache verfügt (dies funktioniert wie die Eigenschaft Telepathie, über welche Dämonen und Engel verfügen). Du musst mindestens die 11. Stufe erreicht haben, um diese Offenbarung zu wählen.

Waffe der Klüfte (ÜF): Dein Verständnis für die Kräfte der Äußeren Klüfte ermöglicht es dir, Waffen mit der Fähigkeit zu versehen, die Verteidigungen von Kreaturen zu durchdringen, welche auf anderen Ebenen heimisch sind. Einmal am Tag kann du als Standard-Aktion eine Waffe (oder bis zu 20 Stück ähnlicher Munition) berühren und ihr die Fähigkeit verleihen, für 1 Minute pro Zauberstufe SR/Kaltes Eisen zu überwinden. Mit der 9. Stufe kannst du Waffen zusätzlich die Fähigkeit verleihen, SR/Gutes oder SR/Ordnung zu überwinden. Du kannst diese Fähigkeit ein weiteres Mal am Tag für jeweils 5 Mystikerstufen einsetzen, über die du verfügst.

Letzte Offenbarung: Mit der 20. Stufe erlangst du die Fähigkeit, Risse zwischen den Ebenen zu schaffen. Dies gestattet dir, als zauberähnliche Fähigkeit einmal am Tag *Tor* zu wirken. Solltest du mit dieser Fähigkeit Kreaturen herbeirufen, musst du immer noch Geschenke im Wert von 10.000 GM bereitstellen, um die Unterstützung der Kreatur zu gewinnen.



ARCHETYPEN

Das Konzept der Archetypen erschien erstmals in den *Pathfinder Expertenregeln*. Mit Hilfe eines Archetypen kannst du einen Charakter weiter personalisieren und spezialisieren, um eine besser definierte Rolle auszufüllen, indem du einige Klassenfähigkeiten durch andere ersetzt, welche zu einem bestimmten Thema passen. Die folgenden Archetypen haben alle starke Verbindungen zu Elementen der Inneren See, können aber vor jedem Hintergrund genutzt werden, welcher ähnliche Themen und Handlungselemente verwendet.

Vollständige Regeln zu Archetypen befinden sich in den *Pathfinder Expertenregeln*.

ALCHEMIST

GRUFTBRECHER

Grufthrecher sind am weitesten in Osirion verbreitet, wo sie ihre Gaben der Wahrnehmung und alchemistischen Anpassung nutzen, um sicher die Mysterien der Vergangenheit

dieses Landes zu erkunden. Sie beteiligen sich oft an Expeditionen in gefährliche Gräber und Katakomben, wo ihre Fähigkeiten, mittels alchemistischer Gerätschaften Konstrukte und Untote zu neutralisieren, oft überlebenswichtig sind. Ein Grufthrecher besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Alkahestbomben (ÜF): Die Bomben eines Grufthrechers sind besonders wirkungsvoll gegen Konstrukte und körperliche Untote – zwei Arten von Gegnern, welchen man häufig in uralten Gräbern begegnet. Diese Alkahestbomben verursachen Säure- statt Feuerschaden. Alkahest ist eine alchemistische Flüssigkeit, welche nichtlebendes Fleisch und belebte Konstrukte auflöst, bei anderen Zielen aber weniger effektiv ist. Gegen Konstrukte und körperliche Untote verursachen Alkahestbomben 1W8 Schadenspunkte plus 1W8 Schadenspunkte für jede ungerade Stufe statt 1W6 Punkten. Bei allen anderen Kreaturen verursachen Alkahestbomben 1W4 Schadenspunkte plus 1W4 Punkte Säureschaden für jede ungerade Stufe. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie die Klassenfähigkeit Bombe des Alchemisten und ersetzt sie.

Entdeckungen: Ein Grufthrecher kann als Entdeckungen die folgenden Schurkentricks auswählen: Fallenspur, Schnelles Entschärfen und Spürnase. Hinsichtlich Stufenanforderungen behandle seine Alchemistenstufe als effektive Schurkenstufe.

Fallen finden: Ein Grufthrecher addiert seine halbe Stufe auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung, um Fallen zu finden, und Würfe für Mechanismus ausschalten (Minimum +1). Ein Grufthrecher kann mittels Mechanismus ausschalten magische Fallen entschärfen. Behandle bezüglich Schlössern und Fallen seine Alchemistenstufe als effektive Schurkenstufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent Trank brauen.

Grufthrechertrank (ÜF): Anstelle von Mutagenen, welche ihre natürliche Rüstung und körperlichen Attribute zu Lasten des Verstandes verbessern, stellen Grufthrecher spezielle Tränke her, welche ihre Sinne verbessern. Wenn ein Grufthrecher einen solchen Trank zu sich nimmt, erhält er einen Bonus von +4 auf alle Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und einen der folgenden besonderen Sinne: Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m oder Geruchssinn. Während der Grufthrecher unter der Wirkung eines Grufthrechertranks steht, leidet er zugleich unter Blindheit durch Licht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mutagen; ein Grufthrecher kann keine Mutagene herstellen, sofern er nicht über die Entdeckung Mutagen (siehe *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*) verfügt.

Verbessertes Alkahest (ÜF): Mit der 14. Stufe wird das Alkahest eines Grufthrechers machtvoller. Bei Konstrukten und Untoten verursachen die Alkahestbomben des Grufthrechers +1 Schadenspunkt pro Würfel und bedrohen mit einem Kritischen Treffer bei einem Wurf von 19-20. Dies ist nicht kumulativ mit anderen Effekten, welche den Bedrohungsbereich Kritischer Treffer erhöhen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Beständiges Mutagen.

OENOPIONISCHER FORSCHER

Nex ist bekannt für sein fortschrittliches Wissen auf dem Gebiet der Magie. Die Alchemisten von Oenopion sind äußerst begabt in der Herstellung von Zauberschriften, Elixieren und anderen Materialien, welche für die Wirtschaft des Landes und ihre monstererschaffenden Fleischschmieden wichtig sind. Ein Oenopionischer Forscher besitzt die folgenden Klassenmerkmale:



GRUFTBRECHER

Entdeckungen: Die folgenden Entdeckungen sind für den Archetypen des Oenopionischen Forschers geeignet: Bestienmutagen, Haltbares Extrakt, Haltbares Mutagen, Säurebombe, Schlick in Flaschen*, Sonnenlichtbombe*.

Mit einem Sternchen (*) versehene Entdeckungen befinden sich in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*.

Experimentelles Mutagen (ÜF): Mit der 2. Stufe erlernt ein Oenopionischer Forscher, ein experimentelles Mutagen herzustellen, welches anderen zugutekommt, aber nicht so stark ist wie sein normales Mutagen. Das experimentelle Mutagen funktioniert wie ein gewöhnliches Mutagen, allerdings sind der natürliche Rüstungsbonus und der alchemistische Bonus auf den Attributswert halbiert (natürliche Rüstung +1 und +2 auf einen Attributswert). Eine trinkende Kreatur erleidet keine Übelkeit durch das experimentelle Mutagen. Der Forscher bestimmt bei Herstellung des Mutagens, ob er ein gewöhnliches Mutagen herstellt, das anderen Kreaturen keine Vorzüge verschafft, oder ob er ein experimentelles Mutagen anfertigt, welches anderen Vorzüge verleiht. Hinsichtlich der Kosten, Herstellungszeit und anderer Aspekte des Mutagens gibt es keine Unterschiede. Sollte der Forscher über Entdeckungen oder andere Fähigkeiten verfügen, welche die Vorteile von Mutagenen verändern oder verbessern, finden diese auch bei experimentellen Mutagenen Anwendung, allerdings verschafft das experimentelle Mutagen nur jeweils die halben Boni. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gift einsetzen.

Säureresistenz (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Oenopionischer Forscher Säureresistenz 5. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Schnelle Alchemie.

BARDE

CHELISCHE DIVA

Chelias ist bekannt für seine Opernkultur und wie bei jeder Art von Theater gibt auch dort Darsteller mit gewaltigen Egos. Manche haben überzogene Vorstellungen von ihrem Können und ihrer Wichtigkeit. Ein paar wenige jedoch, die Chelischen Diven, fühlen sich völlig zu Recht anderen überlegen. Bei ihrer Jagd nach Ruhm ermöglichen es ihnen Magie und Disziplin, sich als besser als aufstrebende Schauspieler, Tänzer oder Chormitglieder zu erweisen – und wenn sie sich beleidigt fühlen, ist ihr Zorn legendär. Eine Chelische Diva besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Berühmt: Mit der 1. Stufe kann eine Chelische Diva eine Region auswählen, in der sie berühmt ist. In dieser Region sind die Einheimischen ihr eher wohlgesonnen. Der Barde erhält in dieser Region einen Bonus auf Fertigkeitswürfe für Bluffen und Einschüchtern und um Leute aus dieser Region zu beeinflussen.

Mit der 1. Stufe ist die Region eine Ortschaft oder mehrere Ortschaften mit maximal insgesamt 1.000 Einwohnern. Der Modifikator für Fertigkeitswürfe für Bluffen und Einschüchtern beträgt +1. Wenn die Diva an Berühmtheit gewinnt, erfahren weitere Orte von ihr (meist handelt es sich um Plätze, an denen sie lebt, welche sie bereist oder die an Regionen angrenzen, in denen sie bekannt ist), so dass ihre Boni auf mehr Leute Anwendung finden. Mit der 5. Stufe umfasst die Region Ortschaften mit insgesamt maximal 5000 Einwohnern und der Fertigkeitsmodifikator beträgt +2. Mit der 9. Stufe umfasst die Region Ortschaften mit insgesamt maximal 25.000

Einwohnern und der Fertigkeitsmodifikator beträgt +3. Mit der 13. Stufe umfasst die Region Ortschaften mit insgesamt maximal 100.000 Einwohnern und der Fertigkeitsmodifikator beträgt +4. Mit der 17. Stufe hat sich der Ruhm der Diva so weit verbreitet, dass die meisten Bewohner der Zivilisation von ihr gehört haben (nach Maßgabe des SL), der Fertigkeitsmodifikator beträgt +5. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Primadonna (AF): Mit der 2. Stufe kann eine Chelische Diva zusätzliche Runden an Bardenauftritt aufwenden, um Bannlied, Beißende Tirade (siehe unten), Faszinieren, Lied der Furcht und Tödliche Melodie zu verbessern, da sie sich zunehmend bemüht, ihre Rivalen auszusteichen. Wenn diese Fähigkeit genutzt wird, erhält die Diva einen Bonus von +2 auf ihre Fertigkeitswürfe für Auftreten oder auf den SG der Rettungswürfe für diese Auftritte. Die Diva muss jede Runde, in der sie Primadonna nutzt, eine zusätzliche Runde Bardenauftritt aufwenden, um einen der Boni zu erhalten. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bewandert.

Umgang mit Kostümen (AF): Mit der 5. Stufe ist die Chelische Diva derart an seltsame und hinderliche Kostüme gewöhnt, dass sie Umgang mit mittelschweren Rüstungen erhält und Bardenzauber in mittelschwerer Rüstung wirken kann, ohne arkane Patzer zu riskieren. Mit der 11. Stufe erhält sie Umgang mit schweren Rüstungen und kann Bardenzauber in schwerer Rüstung wirken, ohne arkane Patzer zu riskieren. Eine Diva mit mehreren Klassen riskiert immer noch Patzer bei arkanen Zaubern, die sie durch andere Klassen wirken kann. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Bardenauftritt: Eine Chelische Diva erhält die folgenden Bardenauftritte; diese können niemals schneller genutzt werden als in Form einer Standard-Aktion:

Verheerende Arie (ÜF): Mit der 3. Stufe kann die Chelische Diva 1 Runde Bardenauftritt als Standard-Aktion aufwenden, um eine Explosion aus mit Schallenergie aufgeladenen Worten auf eine Kreatur oder einen Gegenstand zu lenken. Dieser Auftritt verursacht 1W4 Punkte Schallschaden + die Stufe der Diva bei einem Gegenstand, bzw. die Hälfte dieses Schadens bei einer lebenden Kreatur. Dieser Auftritt ersetzt Lied des Erfolges.

Beißende Tirade (ÜF): Mit der 8. Stufe kann eine Chelische Diva ihren Auftritt nutzen, um verbal eine andere Kreatur anzugreifen und zu verängstigen. Hierzu muss sich das Ziel innerhalb von 9 m befinden und den Auftritt der Diva sehen und hören können. Der Effekt hält an, solange sich das Ziel innerhalb von 9 m aufhält und die Diva ihren Auftritt aufrechterhält plus 1W4 Runden. Das Ziel kann den Effekt mit einem Willenswurf (SG 10 + ½ Stufe + CH-Bonus) abwenden.

Obwohl die Diva den Effekt immer nur auf eine Kreatur richten kann, dauert er solange an, wie sie den Auftritt aufrechterhält, selbst wenn sie ihn gegen eine neue Kreatur richtet. So könnte sie z.B. ihre Tirade gegen einen Gastwirt richten, diesen verängstigen und dann ihren Zorn auf den Hauptmann der Stadtwache konzentrieren – der Gastwirt bleibt für weitere 1W4 Runden verängstigt, auch wenn ihre Aufmerksamkeit nicht mehr ihm gilt.

Durch diesen Auftritt kann eine Kreatur nicht panisch gemacht werden, selbst wenn sie bereits durch einen anderen Effekt verängstigt sein sollte. Beißende Tirade ist ein geistesbeeinflussender Furchteffekt und erfordert hörbare und sichtbare Komponenten.

Dieser Auftritt ersetzt Klagelied.



DÄMMERBLUMEN-BARDE

Obwohl in weiten Teilen der Inneren See Sarenrae als Göttin der Heilung und Vergebung betrachtet wird, ist ihre ernsthafte, das Böse niederstreckende Seite in Gebieten wie Qadira, Osirion und Katapesch stärker vertreten. Viele ihrer Anhänger aus diesen Ländern werden Dämmerblumen-Barden, religiöse Mystiker, die als Teil ihrer Verehrung tanzend herumwirbeln. Viele Barden ihres Glaubens verbessern ihr Können mit Tanz und Krummsäbel, um Tanzende Derwische (siehe *Pathfinder Ausbauregeln II: Kampf*) zu werden. Manche wandeln auch auf einem Pfad, der sich mehr auf Magie und Heilkunst als auf den Schwertkampf spezialisiert. Diese sind die Dämmerblumen-Barden. Sie besitzen die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Dämmerblumenbarden sind geübt im Umgang mit dem Krummsäbel; dies ersetzt Umgang mit Rapier und Peitsche.

Gottheit: Ein Dämmerblumen-Barde muss Sarenrae verehren. Sollte er seinen Glauben aufgeben oder verraten, wird er zu einem normalen Barden und verliert die Vorteile dieses Archetypen.

Kriegstanz: Ein Dämmerblumen-Barde ist ausgebildet im Einsatz der Fertigkeit Auftreten, insbesondere im Tanz, um magische Effekte auf sich selbst zu erzeugen. Dies funktioniert wie Bardenauftritt, allerdings verleiht der Auftritt eines Dämmerblumen-Barden doppelte Boni, welche nur auf ihn selbst wirken. Er muss dazu nicht imstande sein, seinen eigenen Auftritt zu sehen oder zu hören. Kriegstanz wird hinsichtlich Talenten, Fähigkeiten und Effekten, welche auf Bardenauftritt einwirken, wie Bardenauftritt behandelt; Kriegstanz profitiert aber nicht von Talenten wie Nachwirkende Darbietung und anderen Fähigkeiten, welche einen Bardenauftritt noch Boni geben lassen, nachdem er beendet wurde. Die Vorteile des Kriegstanzes kommen nur zur Anwendung, wenn der Barde leichte oder keine Rüstung trägt. Wie Bardenauftritt kann Kriegstanz nicht zugleich mit anderen Arten des Auftritts aufrechterhalten werden.

Einen Kriegstanz zu beginnen ist eine Bewegungsaktion, er kann aber jede Runde als Freie Aktion aufrechterhalten werden. Wenn der Dämmerblumen-Barde den Effekt seines Auftritts ändern will, muss er den gegenwärtigen Auftritt beenden und mit einer Bewegungsaktion neu ansetzen. Wie bei einem Barden endet der Auftritt eines Dämmerblumen-Barden sofort, wenn er getötet, gelähmt, betäubt, bewusstlos geschlagen oder anderweitig davon abgehalten wird, während seines Zuges eine Freie Aktion auszuführen. Ein Dämmerblumen-Barde kann immer nur einen Kriegstanz gleichzeitig aufführen. Mit der 10. Stufe kann er einen Kriegstanz als Schnelle Aktion anstelle einer Bewegungsaktion beginnen.

Wenn ein Dämmerblumen-Barde Lied des Mutes, Lied der Größe oder Lied des Heldenmuts in Form eines Kriegstanzes einsetzt, erlangt nur er selbst daraus Vorteile. Alle anderen Arten von Bardenauftritt funktionieren normal und wirken auf den Barden und seine Verbündeten, bzw. seine Gegner. Dieses Klassenmerkmal verändert und ersetzt Bardenauftritt.

Derwischentanz (AF): Ein Dämmerblumen-Barde erhält das Bonustalent Derwischentanz (*Weltenband der Inneren See*, S. 286; beachte: Das Talent soll sich auf Krummsäbel beziehen, nicht auf Krummschwerter). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Bardenwissen.

Wirbelnder Zauberkundiger (AF): Mit der 5. Stufe erhält ein Dämmerblumen-Barde einen Bonus von +4 auf Konzentrationswürfe, um defensiv zu zaubern. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gelehrter.

Meditatives Wirbeln (AF): Mit der 8. Stufe kann der Dämmerblumen-Barde bei Nutzung seines Kriegstanzes einmal am Tag einen tranceartigen Zustand eingehen, bei dem seine wirbelnden Bewegungen die Bewegung der Planeten um die Sonne herum repräsentieren und er seinen Geist auf den heilenden Aspekt Sarenraes einstimmt. Indem er eine Bewegungsaktion für sein Herumwirbeln aufwendet kann der Dämmerblumen-Barde das Talent Schnell zaubern auf einen Heilen-Zauber anwenden, den er wirken will (effektiv wendet er eine Bewegungsaktion und eine Schnelle Aktion auf, um den Zauber zu wirken). Dies verändert weder Grad noch Zeitaufwand des Zaubers. Der Dämmerblumen-Barde kann diese Fähigkeit ein zusätzliches Mal am Tag pro zwei Bardenstufen jenseits der 8. Stufe (d.h. mit der 10., der 12. usw. Stufe) einsetzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt den Bardenauftritt Klagelied.

DRUIDE

GEWITTERSTURMDRUIDE

Die von Gewitterstürmen heimgesuchten Flutländer sind ein chaotischer Streifen Wildnis voller kleiner Reiche, die von Kultanhängern, Kannibalen und Plünderern beherrscht werden. Gozrehdruiden haben wiederholt versucht, die durch das Auge von Abendego verursachten Verheerungen zu heilen, sind dabei aber gescheitert. Mittlerweile verehren manche Druiden den Sturm als Aspekt des reinen elementaren Zorns in der Welt. Diese Gewittersturmdruiden verehren nicht das Auge, sondern studieren seine Geheimnisse, um es zu überleben und dieses Wissen zu nutzen, um sich und andere in den Flutländern zu beschützen – und auch in Landen jenseits der machtvollen Ausläufer von Stürmen. Ein Gewittersturmdruide besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Gewittersturmdruide ist neben den Waffen und Rüstungen, mit denen ein normaler Druiden geübt ist, geübt im Umgang mit dem Dreizack.

Spontane Domänenzauberei: Ein Gewittersturmdruide kann seine Zauberenergie zum Wirken von nicht vorbereiteten Domänenzaubern einsetzen. Er kann einen vorbereiteten Zauber „aufgeben“, um einen Domänenzauber desselben oder niedrigeren Grades zu wirken. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Fähigkeit des Druiden, spontan Herbeirufen-Zauber wirken zu können.

Bund mit der Natur (AF): Ein Gewittersturmdruide kann keinen Tierverbündeten wählen, sondern muss eine Domäne auswählen. Ihm stehen die Domäne der Luft oder des Wetters aus dem *Pathfinder Grundregelwerk*, die Unterdomänen der Wolken, des Sturmes oder des Windes aus den *Pathfinder Expertenregeln* oder die Aquatische Domäne oder die Domäne des Windes aus den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* zu Auswahl.

Sumpflandgespür (AF): Ein Gewittersturmdruide erhält einen Bonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und Wissen (Natur) in Küsten- und Sumpfgeländen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Naturgespür.

Elektrizitätsresistenz (AF): Mit der 3. Stufe erhält ein Gewittersturmdruide Elektrizitätsresistenz 5. Als Standard-Aktion

kann er diese Resistenz für 1 Stunde auf eine andere Kreatur übertragen. Nach dieser Zeit kehrt die Resistenz zu ihm zurück. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Spurloser Schritt.

Augen des Sturms (AF): Mit der 4. Stufe kann ein Gewittersturmdruide ungehindert durch 3 m magischen Nebel, normalen Nebel, Gase, Winde, Regen und ähnliche hinderliche Wetterbedingungen hindurchsehen und ignoriert durch diese begründete Tarnung. Die Reichweite steigt pro weitere 4 Stufen (mit der 8., der 12. usw. Stufe) um 1,50 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Lockruf der Natur widerstehen.

Blitze umlenken (ÜF): Mit der 9. Stufe kann ein Gewittersturmdruide nahe elektrische Angriffe umlenken. Als Augenblickliche Aktion kann der Druide das Ziel oder Zielgebiet eines Elektrizitätsangriffs um 1,50 m in eine beliebige Richtung verschieben. Sollte der Angriff einen Bereich betreffen, wählt der Druide eines der eigentlich betroffenen Felder und ein benachbartes Feld aus; das eigentlich betroffene Feld ist nicht mehr von dem Angriff betroffen, wohl aber das zuvor nicht betroffene. Sollte das nun betroffene Feld sich bereits im Wirkungsbereich befinden, tritt dort keine zusätzliche Wirkung ein. Sollte die Elektrizität ein Ziel betreffen, wählt der Druide ein benachbartes Ziel aus. Der Druide kann keinen Elektrizitätsschaden umlenken, den er durch körperlichen Kontakt mit einem Gegenstand oder einer Kreatur erleidet (z.B. infolge von *Schockgriff* oder einer Waffe mit der Eigenschaft *Blitz*). Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seines Charismabonus einsetzen.

Sollte er sich beispielsweise in der Linie eines von einem Magier gewirkten *Blitzes* aufhalten, kann er den Zauber sein Feld überspringen und stattdessen auf ein benachbartes Feld springen lassen, selbst wenn der Zauber dadurch keine durchgehende Linie mehr bildet. Sollte ein anderer Druide ihn mit *Blitze herbeirufen* angreifen, könnte er den gezielten Blitz auf ein benachbartes Feld umlenken und sogar eine dort befindliche Kreatur treffen.

Dieses Klassenmerkmal ersetzt Immunität gegen Gifte.

HEXE

WINTERHEXE

Die Nachfahren der Baba Yaga beherrschen das eisige Reich Irrisen und verfügen über eine einzigartige Macht dank ihrer außerweltlichen Herkunft und Verbindung zur Magie der Kälte. Diese Macht ist teils magisch, teils politisch und teils kulturell begründet. Diese als Winterhexen bekannten Abkömmlinge der Baba Yaga begehren ihre Geheimnisse nicht und verbergen sie auch nicht, da sie wissen, dass jeder, der Winterhexen beim Wirken ihrer eisigen Magie beobachtet, annimmt, sie würden für Irrisen tätig sein. Indem sie ihre magische Tradition auch jenen zugänglich machen, welche keine Blutsbande zur Baba Yaga oder den Herrinnen von Irrisen besitzen, verbreiten sie den Ruf ihrer eigenen Magie weit über die Grenzen dessen, was ihnen allein möglich wäre. Man trifft Winterhexen zwar hauptsächlich in Irrisen an, kann ihnen aber auch anderswo im Bereich der Inneren See begegnen, wo sie den finsternen Ruf ihrer Nation mit jedem eisigen Zauber und jeder manipulierenden Hexerei verbreiten. Eine Winterhexe besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Vertrauter: Winterhexen müssen einen Vertrauten wählen, der im eisigen Norden heimisch ist. Traditionell schränkt sie dies auf Eulen, Falken, Fledermäuse, Füchse, Katzen, Raben, Ratten oder Wiesel ein. Eine Winterhexe mit dem Talent Verbesserter Vertrauter ist von dieser Einschränkung befreit, sie kann nur keinen Vertrauten der Unterart Feuer wählen.

Zaubertricks: Eine Winterhexe fügt *Kältestrahl* ihrer Zauberliste hinzu, erlernt diesen Zaubertrick aber nicht automatisch.

Schutzherr: Eine Winterhexe muss ihren Schutzherrn aus den folgenden Themenbereichen wählen: Ahnen*, Ausdauer, Mond*, Okkultes*, Rache*, Sterne*, Täuschung, Trickserie,



WINTERHEXE



Verwandlung, Verzauberung*, Vorzeichen*, Wasser, Weisheit oder Winter*. Mit einem Sternchen (*) markierte Themen sind in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* zu finden.

Eismagie: Wenn eine Winterhexe einen Zauber der Unterart Kälte wirkt, steigt der SG von Rettungswürfen gegen den Zauber um +1. Eine Winterhexe kann keine Zauber der Unterart Feuer erlernen oder wirken.

Eiskalte Haut (AF): Mit der 1. Stufe erhält eine Winterhexe *Elementen* trotzen als ständige zauberähnliche Fähigkeit, allerdings nur gegen kalte Temperaturen. Mit der 4. Stufe erlangt sie Kälteresistenz 5 und fühlt sich auch bei Temperaturen nahe dem Gefrierpunkt wohl. Mit der 9. Stufe steigt die Kälteresistenz auf 10, mit der 14. Stufe wird die Hexe immun gegen Kälte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche die Hexe mit der 4. Stufe erlernen würde.

Hexereien: Die folgenden Hexereien sind für den Archetypen der Winterhexe geeignet: Bestienblick*, Eisgruft*, Hexenaugen, Hexenblick, Hexenhütte*, Leute kochen, Pesthauch,

Raureif*, Tiersprache*. Ein Sternchen (*) bedeutet, dass die Hexerei in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* aufgeführt wird.

Einer Winterhexe stehen ferner die folgenden Hexereien zur Auswahl:

Frostklettern (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie *Spinnenklettern*, allerdings nur auf vereisten Oberflächen. Die Hexe kann sich ohne Mali auf eisigen Oberflächen fortbewegen und muss keine Fertigkeitwürfe für Akrobatik ablegen, um auf Eis zu rennen oder Sturmangriffe auszuführen. Sie kann sich ohne Abzüge über normal verschneites Gelände bewegen. Stark verschneites Gelände kostet sie pro Feld nur 2 Felder an Bewegungsreichweite anstelle von 4.

Steifgefrorener Kadaver (ÜF): Wenn die Winterhexe einen Berührungsauber wirkt, kann sie ihm als Schnelle Aktion mit Kälte aufladen. Der Zauber erhält die Unterart Kälte und verursacht zusätzlich 1W4 Punkte Kälteschaden. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, negiert ein erfolgreicher Rettungswurf diesen zusätzlichen Kälteschaden.

HEXENMEISTER

RAZMIRANISCHER PRIESTER

Die sogenannten „Priester“ des Razmir sind magische Betrüger. Es sind Missionare und Diener des Lebenden Gottes, welche auf ihren Reisen seinen Glauben predigen und verbreiten. Dank Razmirs Magie kann der Razmiranische Priester Dinge tun, die anderen Hexenmeistern nicht möglich sind. Ein Razmiranischer Priester besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Falsche Frömmigkeit (AF): Mit der 1. Stufe erhält ein Razmiranischer Priester Auftreten und Wissen (Religion) als Klassenfertigkeiten, verliert aber Fliegen und Schätzen. Er addiert seine halbe Hexenmeisterstufe auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen, um zauberauslösende und –wirkende Gegenstände zu nutzen, welche göttliche Zauber verwenden. Er erhält das Bonustalent Falscher Fokus (siehe Seite 11). Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Klassenfertigkeiten Fliegen und Schätzen sowie das Bonustalent Materialkomponentenlos zaubern.

Heilpraktiker (ÜF): Mit der 3. Stufe fügt der Razmiranische Priester der Liste seiner bekannten Zauber *Beistand* als Zauber des 2. Grades hinzu. Mit der 5. Stufe fügt er *Krankheit kurieren* als Zauber des 3. Grades hinzu. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Blutlinienzauber, welche der Hexenmeister mit der 3. und 5. Stufe normalerweise erlangen würde.

Razmiranische Fokussieren (ÜF): Mit der 9. Stufe kann der Razmiranische Priester seine eigene Magie nutzen, um zauberauslösende und –wirkende Gegenstände, die göttliche Zauber nutzen, anzutreiben. Anstelle eines Fertigkeitwurfes für Magischen Gegenstand benutzen kann er einen seiner Hexenmeister-Zauberplätze aufwenden, welcher mindestens um 1 Grad höher sein muss als der Grad des Zaubers, den er aktivieren will. Bei Erfolg tritt der Zauber ein, ohne dass der Gegenstand oder eine Ladung des Gegenstandes verbraucht wird. Der Zauberplatz wird auf jeden Fall verbraucht. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die mit der 9. Stufe ansonsten erlangte Blutlinienkraft.



TÄTOWIERTE HEXENMEISTERIN

TÄTOWIERTER HEXENMEISTER

Der Tätowierte Hexenmeister folgt den uralten varisischen Magietraditionen und nutzt farbenfrohe, komplexe Tätowierungen, um seine magischen Kräfte zu verstärken. Ein Tätowierter Hexenmeister besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Vertrautentätowierung (ÜF): Ein Tätowierter Hexenmeister erhält als Arkane Verbindung einen Vertrauten, wobei seine Hexenmeisterstufe seine effektive Magierstufe darstellt. Seine Hexenmeisterstufe ist zudem kumulativ mit eventuell von ihm besessenen Stufen als Hexe oder Magier hinsichtlich der Bestimmung der Kräfte des Vertrauten. Diese Fähigkeit gestattet ihm nicht, zugleich einen Vertrauten und einen gebundenen Gegenstand zu besitzen. Im Gegensatz zu den meisten Vertrauten kann dieser Vertraute sich in eine Tätowierung verwandeln, welche der Hexenmeister auf der Haut trägt. Die Verwandlung in eine Tätowierung oder zurück ist eine Bewegungsaktion des Vertrauten. Als Tätowierung sieht der Vertraute wie eine stilisierte Version seiner selbst aus, zählt aber nicht als eigenständige Kreatur neben dem Hexenmeister. Er verleiht seine besonderen Vertrauteneigenschaften (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 68) auch in seiner Tätowierungsgestalt, besitzt ansonsten aber keine anderen Fähigkeiten und kann keine Aktionen ausführen, außer sich wieder in eine Kreatur zu verwandeln. Eine Vertrautentätowierung kann weder ausgetilgt noch gebannt werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Blutlinienkraft der 1. Stufe.

Varisische Tätowierung (AF): Mit der 1. Stufe erhält der Tätowierte Hexenmeister das Bonustalent Varisische Tätowierung (siehe *Weltenband der Inneren See*). Sollte er nicht über das Talent Zauberfokus verfügen, entscheidet er selbst, welche Schule der Magie durch die Tätowierung gestärkt wird. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent Materialkomponentenlos zaubern.

Blutlinientätowierungen (AF): Wenn ein Tätowierter Hexenmeister einen Blutlinienzauber erhält, manifestiert sich auf seinem Körper eine neue Tätowierung, welche diesen Zauber repräsentiert. Diese Zauber werden stets durch seine Varisische Tätowierung verstärkt, selbst wenn sie einer anderen Schule angehören.

Zaubertätowierung erschaffen (ÜF): Mit der 7. Stufe kann ein Tätowierter Hexenmeister *Zaubertätowierungen* (siehe Seite 12) einmal am Tag als Standard-Aktion mit einer Berührung erschaffen. Der Empfänger muss dazu bereit sein. Sollte der Hexenmeister sich selbst eine *Zaubertätowierung* verleihen, zählt diese nicht gegen die Obergrenze an magischen Tätowierungen, die er tragen kann. Es muss sich dabei um einen ihm bekannten Zauber ohne Material- oder Fokuskomponente handeln. Er kann eine *Zaubertätowierung* aufrechterhalten, die er mittels dieser Fähigkeit erschaffen hat, sollte er diese Fähigkeit erneut einsetzen, verblasst die zuletzt von ihm erschaffene *Zaubertätowierung*. Sollte sie mittels Magische Tätowierung stechen eine *Zaubertätowierung* erschaffen, zählt diese nicht gegen diese Begrenzung. Der Tätowierte Hexenmeister kann diese Fähigkeit mit der 11. Stufe zwei Mal am Tag anwenden und mit der 15. Stufe drei Mal am Tag. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Talent des Blutes, welches der Hexenmeister auf der 7. Stufe erhält.

Verstärkte Varisische Tätowierung (ÜF): Mit der 9. Stufe kann der Tätowierte Hexenmeister einen beliebigen, ihm bekannten Zauber auswählen, für dessen Schule er das Talent Varisische Tätowierung besitzt. Dieser Zauber darf keine Fokuskomponenten und keine teuren Materialkomponenten besitzen. Der Hexenmeister kann diesen Zauber fortan einmal am Tag als zauberähnliche Fähigkeit einsetzen; der Zauber wird nicht durch seine Varisische Tätowierung verstärkt, funktioniert aber mit einem Bonus von +2 auf seine Zauberstufe als Hexenmeister. Wann immer er später eine Blutlinienkraft erhält, kann er anstelle dieser zauberähnlichen Fähigkeit einen anderen Zauber als solche erlangen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Blutlinienkraft der 9. Stufe.

INQUISITOR

VAMPIRJÄGER

Untote sind eine Geißel der Lebenden. Der Vampirjäger ist der Ansicht, dass jene Untoten mit unnatürlichem Appetit für Fleisch und Blut die schlimmsten ihrer Art sind – Dinge, welche ohne sich zu nähren existieren könnten, es aber dennoch tun. Vampire und Ghule sind besonders gefährlich, da sie ihre Opfer zu ihresgleichen machen und bereits ein waghalsiger nächtlicher Zehrer eine ganze Stadt in eine Hochburg der Untoten verwandeln kann.

Vampirjäger nutzen ihre Fertigkeiten und Magie, um die hungrigen Toten aufzuspüren und zu vernichten. Sie wandern auf einem schmalen Pfad zwischen der Reinheit guter Magie und der bösen Versuchung, finstere Nekromantie gegen die Unlebenden einzusetzen. Vampirjäger sind selbst im grimmigen Ustalav selten und werden in Nidal und Geb getötet, wenn sie gekannt werden. Sie führen ein einsames Leben in ständiger Gefahr, zu dem zu werden, in dessen Vernichtung ihr Lebenswerk besteht. Ein Vampirjäger besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Richtspruch: Die folgenden Richtsprüche funktionieren bei einem Vampirjäger anders als bei einem gewöhnlichen Inquisitor:

Niederstrecken: Mit der 6. Stufe zählen die Waffen des Vampirjägers als Silber anstelle einer Gesinnungsart.

Reinheit: Mit der 10. Stufe wird der Bonus dieses Richtspruches auf Rettungswürfe gegen Krankheiten und Lebenskraftentzug verdoppelt, nicht aber gegen Flüche und Krankheiten.

Silberschmied: Mit der 2. Stufe erlernt ein Vampirjäger das Geheimnis, aus Silber gefährliche Waffen herzustellen. Er addiert seine Klassenstufe als Bonus auf alle Fertigkeitswürfe für Handwerk und Zauberkunde, um einen silbernen Gegenstand herzustellen, welcher SR/Silber überwindet, wie Alchemistensilber, *Silberöl* oder silberne Waffenbeschichtung (siehe *Pathfinder Expertenregeln*). Dieses Klassenmerkmal ersetzt Gesinnung entdecken.

Verderben (ÜF): Ein Vampirjäger kann seinen Waffen nur die Eigenschaft Verderben (Untote) verleihen, allerdings hält diese auch an, wenn er die Waffe nicht selbst hält.

Sonnenschlag (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Vampirjäger eine von ihm geführte Waffe als Schnelle Aktion mit dem reinigenden Licht der Sonne aufladen. Diese Aufladung hält



für eine Anzahl von Runden in Höhe seiner Inquisitorenstufe am Tag. Diese Runden müssen nicht aufeinanderfolgen. Während eine Waffe derart aufgeladen ist, verursacht sie +1W6 Schadenspunkte bei allen Kreaturen, die empfindlich gegenüber Sonnenlicht sind, darunter auch vielen Arten von Untoten wie Schreckgespenstern, Todesalben und Vampiren. Dieser zusätzliche Schaden wirkt auch gegen Schlicke und auf pilzbasierten Monstern. Eine derart aufgeladene Waffe gibt Licht wie ein Sonnenzepter ab.



VAMPIRJÄGER

KAMPFMAGUS

MORDANTER ESKORTE

Bei der Mordanter Eskorte handelt es sich um Kampfmagi, welche als Helfer und Leibwächter von Gelehrten und Archäologen fungieren, welche die Mordantspitze verlassen. Da sie oft in schwierigem Gelände wie engen Gräben an Ausgrabungsstätten, überfluteten Gewölben und schmalen Gängen in uralten Ruinen unterwegs sind, sind für sie Beweglichkeit und Gewandtheit am wichtigsten. Daher verzichten sie völlig auf Rüstungen. Die meisten von ihnen sind Elfen und es ist äußerst selten, dass ein Nichtelf die Ausbildung erhält, welche für diesen Archetypen erforderlich ist (Nichtelfen können diesen Archetypen nur mit Erlaubnis des SL wählen). Eine Mordanter Eskorte besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen: Eine Mordanter Eskorte ist geübt im Umgang mit allen leichten und einhändigen einfachen und Kriegswaffen, sowie einer exotischen leichten oder einhändigen Nahkampfwaffe, welche über die besondere Eigenschaft Entwaffnen oder Zu-Fall-bringen verfügt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die normalen Waffen mit denen der Kampfmagus geübt ist.

Bonustalente (AF): Mit der 1. Stufe erhält die Mordanter Eskorte die Bonustalente Ausweichen und Defensive Kampfweise, selbst wenn sie die Voraussetzungen nicht erfüllen sollte. Die Eskorte ist nicht geübt im Umgang mit Rüstungen oder Schilden. Sie besitzt nicht die Fähigkeit eines gewöhnlichen Kampfmagus, die Patzerchance aufgrund getragener Rüstung zu ignorieren. Sollte sie aber im Umgang mit leichten Rüstungen geübt werden, erhält sie automatisch die Fähigkeit, in leichten Rüstungen arkane Patzerchancen zu ignorieren. Sollte sie im Umgang mit mittelschwerer Rüstung geübt werden, ignoriert sie mit der 7. Stufe die arkane Patzerchance in mittelschwerer Rüstung. Sollte sie im Umgang mit schwerer Rüstung geübt werden, ignoriert sie mit der 13. Stufe die arkane Patzerchance in schwerer Rüstung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Umgang mit Rüstungen.

Arkane Verstärkung (ÜF): Mit der 4. Stufe kann die Eskorte als Schnelle Aktion 1 Punkt ihres arkanen Vorrats aufwenden, um sich für 1 Stunde einen Kompetenzbonus von +5 auf eine der folgenden Fertigkeiten zu verleihen: Akrobatik, Entfesselungskunst, Heimlichkeit, Klettern, Schwimmen und Wahrnehmung. Für jeweils weitere 3 Stufen jenseits der 4. Stufe steigt der Bonus um +1 bis auf ein Maximum von +10 mit der 19. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Zauberrückruf.

KLERIKER

VERBORGENER PRIESTER

Nicht überall ist die Ausübung der eigenen Religion erlaubt. So verbieten die meisten Länder die Anbetung von Teufeln, Dämonen und anderen Scheusalen und Taldor die offene Verehrung Sarenraes. Innerhalb der Grenzen Rahadoums sind alle Religionen verboten. Doch die Zeit hat bewiesen, dass bloße Gesetze die treuen Anhänger solcher Religionen nicht aufhalten. Die Zeloten wollten die Autoritäten unterminieren, während andere den Geist der Unterdrückten befreien oder auch nur das Recht genießen wollen, ihren

Glauben auszuüben. Unter diesen Umständen müssen Kleriker ihr wahres Wesen verbergen, ihre Magie im Geheimen ausüben und stets wachsam hinsichtlich Entdeckung und Verrat sein. Ein Verborgener Priester besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Falscher Arkanist (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Kleriker sein Zauberwirken verbergen und als arkane Magie irgendeiner Art ausgeben, meist als Alchemisten-, Barden-, Hexenmeister- oder Magiermagie. Er tarnt seine Worte und Gesten passend zu seiner vorgeblichen Profession. Dem Verborgenen Priester muss ein Fertigkeitswurf gegen $10 + 2 \times \text{Zaubergrad}$ gelingen, um das Zauberwirken zu tarnen und erfolgreich den Zauber zu wirken. Welche Fertigkeit zum Einsatz kommt, hängt davon ab, als welche Art von Zauberkundiger er sich ausgibt: Handwerk (Alchemie) für einen Alchemisten, Auftreten für einen Barden, Wissen (Arkane) für einen Hexenmeister oder Magier. Mittels Zauberkunde kann der Zauber normal identifiziert werden, sofern dem Beobachter aber kein um $+10$ erschwelter Wurf gelingt, ahnt er nicht, dass die Quelle göttlichen Ursprungs ist. Sollte ein Verborgener Priester sich beispielsweise als Alchemist ausgeben und *Leichte Wunden heilen* wirken wollen, muss ihm ein Fertigkeitswurf für Handwerk (Alchemie) gegen SG 12 gelingen, um sein Zauberwirken als das Mischen eines dem Ziel verabreichten, alchemistischen Trankes oder Extraktes zu tarnen und seine Worte als das Rezitieren einer obskuren Formel oder als ein Selbstgespräch hinsichtlich der Zutaten zu verschleiern. Gelingt einem Beobachter ein Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 16, kann er den Zauber als *Leichte Wunden heilen* identifizieren, erkennt den Betrug aber nur, sollte der Wurf 26 oder höher sein. Wenn der Verborgene Priester diese Fähigkeit nutzt, muss er immer noch die göttlichen Fokuskomponenten zur Hand haben, die der Zauber erfordert. Es muss sich bei dem göttlichen Fokus aber nicht um ein offenkundiges Symbol seines Glaubens handeln: Es könnte eine kleine Münze, eine Tätowierung oder ein Kleidungsstück mit dem Symbol sein, welches offen, getarnt oder verborgen innerhalb eines größeren Bildes präsentiert wird. Ein Verborgener Priester der Sarenrae könnte z.B. eine Münze mit einem Ankh oder einer Sonnenexplosion benutzen, eine Tätowierung oder Narbe, in der eine Ankhform verborgen ist, einen Handschuh, auf dessen Innenseite ein Ankh genäht ist, usw. Er muss diesen göttlichen Ersatzfokus wie einen richtigen Fokus einsetzen (er könnte z.B. die Münze nicht in seinem Schuh versteckt lassen). Sollte ein Zauber einen göttlichen Fokus mit einem bestimmten oder einem Minimalwert erfordern, muss der genutzte Ersatzfokus einen ähnlichen Wert besitzen.

Ein Verborgener Priester addiert seine halbe Klassenstufe (Minimum $+1$) auf alle Fertigkeitswürfe für Bluffen, um geheime Nachrichten zu religiösen Fragen zu übermitteln, sowie auf alle Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen, um solche Nachrichten zu erhalten. Er addiert diesen Bonus ferner auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung hinsichtlich Ordnungsvertretern, welche die Gesetze gegen seine Religion durchsetzen wollen (Stadtwachen in Ländern eingeschlossen, in denen diese Gesetze in Kraft sind).

Dieses Klassenmerkmal ersetzt eine der beiden Domänenkräfte der 1. Stufe nach Wahl des Klerikers.

Unauffällige Verehrung (ÜF): Mit der 8. Stufe kann ein Verborgener Priester die Talente Gestenlos zaubern und Lautlos zaubern auf einen Zauber anwenden, den er gerade wirkt. Er kann diese Fähigkeit mit der 8. Stufe einmal am Tag nutzen und ein weiteres Mal am Tag pro weitere vier Klerikerstufen jenseits der 8. Stufe. Diese Fähigkeit modifiziert den tatsächlichen Grad des Zaubers nicht, der Priester kann mit ihr aber keinen Zauber wirken, dessen modifizierter Zaubergrad jenseits seines Könnens liegt. Diese Fähigkeit bringt stets beide Talente zur Anwendung, der Kleriker kann nicht nur eines nutzen. Dieses Klassenmerkmal ersetzt eine der Domänenkräfte, welche der Kleriker auf der 8. Stufe enthält.



VERBORGENER PRIESTER



MENDEVISCHER PRIESTER

Leute von gutem und schlechtem Charakter ziehen nach Mendev. Manche suchen nach Ruhm oder Plündergut und andere wollen die Dämonen der Weltenwunde töten. Kreuzfahrende Kleriker Iomedaes, Gorums und anderer Kirchen kommen nach Mendev, um Schlachtfeldtaktiken zu erlernen, die Schwächen der Dämonen in Erfahrung zu bringen und sich einen Namen zu machen. Ein Mendevischer Priester besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Mendevischer Priester ist geübt mit allen einfachen Waffen, leichter Rüstung, mittelschwerer Rüstung, schwerer Rüstung, Schilden (mit Ausnahme von Turmschilden) und der bevorzugten Waffe seiner Gottheit.

Vermindertes Zaubern: Ein Mendevischer Priester wählt nur eine Domäne seiner Gottheit statt zwei. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das Standardklassenmerkmal Domänen und ersetzt es.

Dämonenkunde (AF) Mit der 1. Stufe erhält ein Mendevischer Priester einen Bonus in Höhe seiner halben Klassenstufe (Minimum +1) auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Die Ebenen) hinsichtlich Dämonen, Dämonenkulten und dämonischer Magie. Er kann diese Fertigkeitwürfe ungeübt ausführen.



URMAGIER

Gemeinschaftstalent: Mit der 4. und der 8. Stufe erhält der Mendevische Priester ein Bonustalent. Dabei muss es sich um ein Gemeinschaftstalent, Anführen, Durchschlagene Zauber, Gesinnung fokussieren oder Mächtige Durchschlagende Zauber handeln. Der Kleriker muss die Voraussetzungen des gewählten Bonustalents besitzen.

VARISISCHER PILGER

Die meisten Kleriker stehen mit einem Tempel in Verbindung, wobei auf Abenteurer ausziehende Kleriker viel Zeit fern ihrer bevorzugten Andachtsstätten verbringen. Ferner gibt es noch jene, die ihre Gebete hauptsächlich auf der Straße und während der Reise entrichten. Diese Kleriker betrachten den Akt des Reisens und der Ankunft an Orten, die ihrer Religion viel bedeuten, als wertvoll und vielleicht auch als wertvoller als die Zeit, welche sie zurückgezogen in einer Kirche verbringen. Die in Varisia relativ häufig anzutreffenden Pilger lieben es, zu Fuß oder mit Wagenzügen zu reisen. Der Archetyp wird zwar als „Varisischer Pilger“ bezeichnet, kann aber für jeden Kleriker ausgewählt werden, welcher es vorzieht, unterwegs seine Gottheit zu verehren. Egal ob sie Varisische Wanderer sind oder nicht, so lernen sie doch ein wenig über das Wahrsagen und viel über die Leute des Landes.

Ein Varisischer Pilger besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Reiseglück: Mit der 1. Stufe muss ein Varisischer Pilger eine der folgenden Domänen wählen: Befreiung, Chaos, Gemeinschaft, Glück, Reisen oder Wetter (oder der folgenden Subdomänen aus den *Pathfinder Expertenregeln* Erforschung, Freiheit, Handel, Jahreszeiten oder Schicksal). Sollte seine Gottheit diese Domänen normalerweise nicht verfügbar machen, erhält er Zugang zu einer dieser Domänen, verliert aber die Möglichkeit, eine zweite Domäne auszuwählen. Daher werden nur wenige Kleriker, deren Gottheit ihnen nicht wenigstens eine dieser Domänen (oder Subdomänen) verfügbar macht, zu Varisischen Pilgern. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie das Standardklassenmerkmal Domänen und ersetzt es.

Bund mit einem Handelszug (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Varisischer Pilger eine Anzahl von Reisegefährten in Höhe seiner Klerikerstufe plus seines Weisheitsbonus auswählen, indem er ein einminütiges Gruppengebet leitet. Er kann seine Domänenkräfte auf jeden seiner Reisegefährten anwenden, als wäre er selbst das Ziel mit einer Reichweite von 9 m, selbst wenn die Fähigkeit normalerweise eine Berührung voraussetzt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Umgang mit mittelschweren Rüstungen und Schilden – der Kleriker ist nur im Umgang mit leichten Rüstungen geübt.

Segen der Türme (ÜF): Mit der 8. Stufe kann der Pilger einmal am Tag eine Turmkartendeutung für sich selbst oder eine andere Kreatur durchführen. Diese Fähigkeit ist ansonsten identisch mit dem gleichnamigen Klassenmerkmal der Prestigeklasse des Turmdeuters (*Weltenband der Inneren See*, S.282). Dieses Klassenmerkmal ersetzt eine Domänenkraft der 8. Stufe nach Wahl des Varisischen Pilgers.

MAGIER

URMAGIER

Ein Urmagier ist ein Magier, der beachtliche Zeit mit dem Studium des Chaos der Urmagie verbringt. Er sucht nach Ordnung im Chaos und hofft, die rohe Kraft der Urmagie meistern zu können, um seine eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Ein Urmagier besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Urmagie (ÜF): Mit der 1. Stufe kann ein Urmagier versuchen, als Schnelle Aktion Urmagie zu fokussieren, um einen vorbereiteten Zauber zu wirken, ohne diesen Zauber dabei aus seinem Zauberplatz zu verlieren. Im Grunde zwingt er die Kräfte der Urmagie in die Welt und versucht, aus ihnen den spezifischen Zaubereffekt zu formen. Hierzu muss er den Zauber normal wirken, aber einen Konzentrationswurf gegen SG 20 + 2 x Zaubergrad bestehen. Scheitert der Wurf, verbraucht er den Zauber normal, anstelle seiner Effekte tritt aber ein urmagisches Ereignis mit einem HG in Höhe seiner Zauberstufe ein und er ist für 1 Runde pro Grad des beabsichtigten Zaubers wankend. Sollte der Wurf gelingen, wirkt er den Zauber normal, ohne den Zauber und den Zauberplatz dabei zu verbrauchen, so dass er den Zauber später erneut wirken kann. Diese Fähigkeit kann einmal am Tag eingesetzt werden und jeweils ein weiteres Mal pro Tag mit der 5., 10., 15. und 20. Stufe. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung.

Urmagisches Ereignis manipulieren (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Urmagier, der ein urmagisches Ereignis auslöst, mit einer Schnellen Aktion dessen HG um 1 erhöhen oder senken. Sollte ihm ein Konzentrationswurf gegen SG 15 + HG des urmagischen Ereignisses gelingen, kann er den HG um 2 erhöhen oder senken. Sollte der HG so unter 1 gesenkt werden, findet das Ereignis nicht statt. Er kann diese Fähigkeit einsetzen, nachdem bestimmt wurde, welches urmagische Ereignis er auslöst, aber bevor die Effekte des Ereignisses ausgeführt werden. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 5. Stufe erhält.

Urmagische Welle (ÜF): Mit der 10. Stufe würfelt ein Urmagier, welcher ein urmagisches Ereignis auslöst, zwei Mal mit dem Prozentwürfel, um das eintretende Ereignis zu bestimmen, und entscheidet dann, welches der beiden möglichen Ereignisse stattfindet. Ferner wird der Urmagier resistent gegen die Effekte urmagischer Ereignisse: Wenn ein Effekt den Urmagier betreffen würde, würfelt der SL 1W20 + HG gegen SG 11 + Magierstufe. Misslingt der Wurf, wird der Urmagier nicht betroffen ähnlich einer Kreatur mit Zauberresistenz, deren Resistenz von Zaubereffekten nicht überwunden wird. Sollte der urmagische Effekt die Effekte eines Zaubers duplizieren, welcher keine Zauberresistenz gestattet (z.B. *Grube erschaffen*), findet diese Resistenz keine Anwendung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 10. Stufe erhält.

SCHATTENMAGIER

Schattenmagier werden in den dunklen Mysterien des nidalesischen Schattenhofes und seines kuthonischen Dogmas ausgebildet. Ihre Ausbildung gestattet ihnen, die Macht der

Schatten zu nutzen, um ihre Zauber zu stärken. Ein Schattenmagier besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Schattenzauber (ÜF): Mit der 1. Stufe nutzt der Schattenmagier seinen Zauber, um zusätzliche Zauber vorzubereiten. Hierzu muss er seine Zauber bei Dämmerlicht vorbereiten. Er kann eine Anzahl zusätzlicher Grade an Zaubern in Höhe des höchsten ihm zugänglichen Zaubergrades vorbereiten. Wenn er z.B. Magierzauber des 6. Grades wirken kann, könnte er sechs Zauber des 1. Grades vorbereiten, zwei Zauber des 3. Grades oder eine ähnliche Kombination aus bis zu sechs Zaubergraden. Diese Zauber werden in seinem Schatten gespeichert. Er kann sie nur in einem Bereich normalen oder dämmrigen Lichts wirken. Der Schattenmagier erhält Schattensprache als Bonussprache. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Arkane Verbindung.

Schattensicht (AF): Mit der 5. Stufe erlangt ein Schattenmagier Dunkelsicht 18 m. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 5. Stufe erhält.

Schattenspezialisierung (AF): Mit der 10. Stufe erhöht ein Schattenmagier den Schaden verschiedener Illusionszauber wie *Schatten*, *Schattenbeschwörung* und *Schattenherbeizauberung* und ähnlicher Zauber, welche einen aufgeführten Bruchteil der Stärke wahrer Effekte besitzen. Er erhöht den Prozentsatz dieser Effekte oder damit herbeigezauberter Kreaturen um 1/5 (+20%) bei Kreaturen, deren Rettungswurf gelingt (Maximal 100%). Beispiel: *Schattenbeschwörung* und *Schattenherbeizauberung* verursachen 40% des normalen Schadens bei einem erfolgreichen Rettungswurf anstelle von 20%. Dieses Klassenmerkmal ersetzt das Bonustalent, welches ein Magier mit der 10. Stufe erhält.

MYSTIKER

SCHWARZBLUT-MYSTIKER

Der Schwarzblut-Mystiker ist von dem unheimlichen Einfluss fremdartiger Flüssigkeiten erfüllt, welche aus dem Fels der tiefsten Gruben der Finsterlande dringen – dem sogenannten „Schwarzen Blut von Orv“. Die unheimliche Befleckung des Schwarzen Blutes kann in einer Blutlinie über Generationen hinweg ruhen, ehe sie sich manifestiert. Sie scheint sogar durch andere Methoden in der Lage zu sein, jene zu berühren, denen es vorherbestimmt ist, zu Mystikern zu werden. Wenn ein Mystiker zu einem Schwarzblut wird, schwingt in seinen göttlichen Kräften die unheimliche Macht dieser markgefrierenden, magischen Substanz mit. Regeln zum Schwarzen Blut findest du im nächsten Kasten, allerdings muss ein Schwarzblut-Mystiker keinen Zugriff auf diese mystische Substanz haben, um seine Kräfte nutzen zu können. Ein Schwarzblut-Mystiker besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Fluch des Schwarzen Blutes (ÜF): Alle Schwarzblut-Mystiker tragen denselben Fluch – den Fluch des Schwarzen Blutes. Dieses Material wirkt auf den Körper und die mystischen Kräfte des Mystikers ein. Sein Blut ist schwarz und seine Verletzungen werden durch seine eigenen Kräfte infiziert und sind schwierig zu heilen. Er ist immun gegen die vorteilhaften und zerstörerischen Effekte des Schwarzen Blutes.



Das Schwarze Blut von Orv

Das Schwarze Blut quillt aus den Wänden einer einzelnen Gruft tief in Orv, welche recht passend als das Land des Schwarzen Blutes bekannt ist. Diese stinkende Flüssigkeit stößt jedes natürliche Leben ab und gefriert es. Bestimmte Kreaturen wie Aberrationen, Untote und Schwarzblut-Mystiker besitzen aber eine unheimliche Immunität gegen seine Effekte. Alle anderen Kreaturen, die mit Schwarzem Blut in Kontakt kommen, erleiden 1W6 Punkte Kälteschaden oder 10W6 Punkte Kälteschaden pro Runde, wenn sie völlig eintauchen.

Auch wenn das Schwarze Blut selbst nicht böse ist, kann es wie Unheiliges Wasser verwendet werden. Ein Zauberkundiger, welcher eine Anwendung Schwarzen Blutes von einem ½ Liter zu sich nimmt, wirkt für die nächsten 10 Minuten alle nekromantischen Zauber mit ZS +1, erleidet zugleich aber 3W6 Punkte Kälteschaden und 1 Punkt KO-Schaden. Normalerweise verliert Schwarzes Blut seine Wirkung und alle mystischen Eigenschaften eine Stunde, nachdem es aus dem Land des Schwarzen Blutes entfernt wurde. *Sanfte Ruhe* kann bis zu 3,75 l der Flüssigkeit über längere Zeit konservieren; andere Stabilisierungsmethoden sind nicht bekannt. Das Blut eines Schwarzblut-Mystikers ist verdünnt und besitzt nicht die Eigenschaften normalen Schwarzen Blutes.

Positive und negative Energie wirken auf einen Schwarzblut-Mystiker ein, als wäre er ein Untoter – positive Energie schadet ihm, während negative Energie ihn heilt (dieser Aspekt des Fluches hat keine Auswirkungen auf untote Mystiker). Der Fluch stumpft auch die Koordinationsfähigkeit des Mystikers ab und verleiht ihm einen Malus von -4 auf alle geschicklichkeitsbasierten Fertigkeitwürfe.

Mit der 5. Stufe erhält er Kälteresistenz 5. Mit der 10. Stufe steigt seine Kälteresistenz auf 10, mit der 15. Stufe wird er immun gegen Kälte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Mystikerfluch.

Offenbarungen des Schwarzen Blutes: Alle Schwarzblut-Mystiker haben Zugang zu den folgenden Offenbarungen, unabhängig von dem Mysterium, dem sie folgen:

Sprühendes Schwarzes Blut (ÜF): Wenn ein Schwarzblut-Mystiker Hieb- oder Stichschaden erleidet, kann er als Augenblickliche Aktion Schwarzes Blut aus der Wunde sprühen lassen, um ein benachbartes Ziel zu treffen. Ihm muss dazu ein Berührungsangriff gelingen; ist das Ziel die Kreatur, welche die Verletzung verursacht hat, erhält er einen Situationsbonus von +4 auf seinen Angriffswurf. Ein Treffer verursacht 1W8 Punkte Kälteschaden + 1 Punkt pro zwei Mystikerstufen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe seiner ½ Mystikerstufe oft einsetzen (Minimum 1/Tag).

Dunkle Widerstandsfähigkeit (ÜF): Das in den Adern eines Schwarzblut-Mystikers fließende Schwarze Blut verleiht ihm Resistenz gegen viele Effekte, gegen welche Untote gänzlich immun sind. Einmal am Tag kann er als Augenblickliche Aktion einen gescheiterten Rettungswurf gegen Attributsentzug,

Gift, Krankheit, Lähmung, Lebenskraftentzug oder einen Todeseffekt mit einem Situationsbonus von +4 wiederholen, muss aber das Ergebnis dieses neuen Wurfs behalten, auch wenn es schlechter ausfällt. Mit der 7. Stufe kann er diese Fähigkeit zwei Mal am Tag benutzen, mit der 15. Stufe drei Mal am Tag.

Dunkelsicht (AF): Ein Schwarzblut-Mystiker erhält Dunkel-sicht 18 m, die Reichweite steigt mit der 15. Stufe auf 27 m.

PAKTMAGIER

PAKTMAGIER DER ERSTEN WELT

Die meisten Paktmagier besitzen eine enge Bindung zu Kreaturen aus den entferntesten Winkeln der Ebenen. Ein paar haben eine urwüchsige Verbindung zur Natur und verfügen über Kräfte, die mit der Ersten Welt verbunden sind. Es ist nicht unüblich, dass diese Paktmagier mit Druiden zusammenarbeiten, da sie wie diese mächtige Bande zur natürlichen Welt besitzen. Einige Paktmagier der Ersten Welt sind allerdings halbwahnsinnig aufgrund der fremdartigen Energien und Wesen, die in ihre Körper und ihren Verstand einsickern, und greifen Holzfäller, Druiden und unschuldige Reisende an, ohne zu überlegen, ob diese eine Bedrohung darstellen oder nicht. Das Eidolon eines Paktmagiers der Ersten Welt ähnelt meistens einem Feenwesen oder einem Pflanzenmonster, es gibt aber auch fantastische Tiere mit übertriebenen Merkmalen. Ein Paktmagier der Ersten Welt besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Verbündeten der Natur herbeizaubern (ZF): Mit der 1. Stufe kann ein Paktmagier der Ersten Welt täglich in Höhe seines CH-Modifikators +3 Mal *Verbündeten der Natur herbeizaubern* wirken. Mit den Stufen, auf denen ein normaler Paktmagier mächtigere Versionen des Zaubers *Monster herbeizaubern* erhalten würde, erhält er stattdessen die entsprechende Version von *Verbündeten der Natur herbeizaubern* (mit der 19. Stufe kann er *Verbündeten der Natur herbeizaubern IX* oder *Tor* wirken). Wenn er einen *Verbündeten der Natur*-Zauber als zauberähnliche Fähigkeit erhält, fügt er ihn seiner Paktmagier-Zauberliste hinzu (er muss ihn als bekannten Zauber auswählen, wenn er ihn als wirklichen Zauber einstudieren will). Dieses Klassenmerkmal ersetzt ansonsten die Fähigkeit *Monster herbeizaubern* eines normalen Paktmagiers.

Feen herbeizaubern (ÜF): Mit der 3. Stufe fügt der Paktmagier der Ersten Welt den Listen seiner zauberähnlichen *Verbündeten der Natur*-Fähigkeit die folgenden Kreaturen hinzu:

Verbündeten der Natur herbeizaubern II: Gremlin (Jinkin, Pugwampo oder Vexgit, siehe *Pathfinder Monsterhandbuch II*).

Verbündeten der Natur herbeizaubern III: Gremlin (Nuglub, siehe *PF MHB II*).

Verbündeten der Natur herbeizaubern IV: Einhorn.

Verbündeten der Natur herbeizaubern V: Pixie, Sartyr.

Verbündeten der Natur herbeizaubern VII: Nymphe.

Eidolon: Statt eines Externaren ruft ein Paktmagier der Ersten Welt ein Eidolon der Kategorie Feenwesen und der Unterart Extraplanar herbei. Die Spielwerte verändern sich im Vergleich zu einem normalen Eidolon wie folgt:

Trefferwürfel: W6 (statt W10).

GAB: ½ des TW.

Gutes/Schlechtes RW: Die guten Rettungswürfe des Eidolons sind immer Reflex und Willen.

Fertigkeiten: Die Klassenfertigkeiten des Eidolons sind Akrobatik, Auftreten, Bluffen, Diplomatie, Entfesselungskunst, Fingerfertigkeit, Fliegen, Handwerk, Heimlichkeit, Klettern, Magischen Gegenstand benutzen, Motiv erkennen, Schwimmen, Verkleiden, Wahrnehmung, Wissen (Geographie), Wissen (Natur).

Sinne: Das Eidolon erhält Dämmerlicht statt Dunkelsicht. Der Paktmagier kann dem Eidolon Dunkelsicht 18 m als 1-Punkt-Evolution verleihen.

Schadensreduzierung: Sollte der Paktmagier der Ersten Welt diese Evolution auswählen, kann er SR/Kaltes Eisen anstelle einer gesinnungsbasierten Schadensreduzierung auswählen. Dies funktioniert ansonsten wie und ersetzt das Klassenmerkmal Eidolon eines normalen Paktmagiers.

PALADIN

SCHWERT DER TAPFERKEIT

Die Göttin Iomedae war früher ein sterblicher Paladin. Jene heiligen Streiter, die ihrem Pfad folgen, bemühen sich, ihrem speziellen Verhaltenscodex zu folgen, um ihren Namen zu ehren und das Böse zu zerstören. Tapferkeit, Gerechtigkeit und Ehre sind ihr Lebensblut und sie würden sich eher ihre eigenen Herzen herauschneiden, als ihre Kameraden und ihren Glauben zu verraten. Ein Schwert der Tapferkeit besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Iomedae-Anhänger: Ein Schwert der Tapferkeit muss Iomedae als Schutzgottheit haben.

Erster im Kampf (ÜF): Mit der 2. Stufe kann ein Schwert der Tapferkeit 1 Anwendung von Böses niederstrecken oder Handauflegen nutzen, um in einer Überraschungsrunde handeln zu können, selbst wenn es überrascht ist. Wenn der Paladin einen Initiativwurf ablegt, erhält er einen Bonus auf diesen Wurf in Höhe seines Charismabonus. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Göttliche Würde.

Gebet der Vierten Tat (ÜF): Mit der 6. Stufe kann das Schwert der Tapferkeit durch Anführen eines einminütigen Gebets an Iomedae eine Anwendung von Energie fokussieren aufwenden, um lebenden Kreaturen innerhalb des Explosionsbereiches der fokussierten Energie temporäre Trefferpunkte in Höhe der TP verleihen, welche diese Fähigkeit ansonsten heilen würde. Diese temporären Trefferpunkte halten maximal 1 Stunde an. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Gnade, welche der Paladin ansonsten mit der 6. Stufe erlangen würde.

Würdiger Gegner (ÜF): Mit der 11. Stufe muss ein vom Niederstrecken des Schwertes der Tapferkeit kritisch getroffener Gegner einen Willenswurf gegen SG 10 + ½ Paladinstufe + CH-Bonus bestehen, um sich nicht veranlasst zu fühlen, sich dem Paladin zu ergeben, die Waffen niederzulegen und den Kampf zu beenden. Dies funktioniert wie *Einflüsterung* mit einer ZS in Höhe der Paladinstufe. Ein Gegner, der dieser Fähigkeit erliegt, verbleibt friedlich und fügsam, bis er durch den Paladin oder einen seiner offenkundigen Verbündeten verletzt wird – derartiges beendet den Zweck sich zu ergeben sofort und lässt den Gegner wieder freie, eigene Entscheidungen treffen. Sollte dem Gegner der Willenswurf gelingen, ist er für 24 Stunden gegen diese Fähigkeit immun. Würdiger Gegner ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Dieses Klassenmerkmal ersetzt Aura der Gerechtigkeit.

WALDLÄUFER

NIRMATHISCHER FREISCHÄRLER

Das bewaldete Nirmathas ist für seine Waldläufer bekannt – fähige Spurenleser, Scharfschützen und lautlose Pirscher unter den dichten Baumwipfeln. Nirmathas besitzt keine formelle Armee, da das Volk seine Freiheit liebt und von niemandem gern Befehle entgegennimmt. Daher obliegt die Landesverteidigung einzelnen Spähern und kleinen Gruppen von Kommandokämpfern. Viele Waldläufer aus Nirmathas besitzen den Archetypen des Pfadfinders oder des Plänklers (siehe *Pathfinder Expertenregeln*), während einige sich auf Heimlichkeit konzentrieren. Diese irregulären Truppen bekämpfen die häufigen Vorstöße molthunischer Soldaten, indem sie schnell zuschlagen und wieder mit den grünen Schatten verschmelzen, sobald ihre Gegner sich zu Gegenangriffen sammeln. Ein Nirmathischer Freischärler besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Nirmathischer Freischärler ist geübt im Umgang mit allen einfachen und Kriegswaffen und leichter Rüstung. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Waffen und Rüstungen, welche ein normaler Waldläufer beherrscht.

Feindesfokus (AF): Mit der 1. Stufe wählt eine Nirmathischer Freischärler einen Erzfeind (meist „Humanoider [Mensch]“). Er erhält keine weiteren Erzfeinde mit höheren Stufen. Der Erzfeindbonus steigt allerdings für seinen einen Erzfeind mit der 5., 10., 15. und 20. Stufe um jeweils +2. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie und ersetzt Erzfeind.

Waldgeist (AF): Mit der 1. Stufe addiert ein Nirmathischer Freischärler einen Bonus in Höhe seiner halben Stufe auf alle Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst und Wahrnehmung, solange er sich in Waldgelände aufhält. Dieses Talent ersetzt Tierempathie.

Geländefokus: Mit der 3. Stufe wählt ein Nirmathischer Freischärler ein bevorzugtes Gelände aus, meist „Wald“. Er erhält keine weiteren bevorzugten Gelände mit späteren Stufen. Der Bonus aus Bevorzugtem Gelände steigt aber immer noch mit der 8., 13. und 18. Stufe jeweils um +2. Dieses Klassenmerkmal funktioniert ansonsten wie und ersetzt Bevorzugtes Gelände.

Zauber: Ein Nirmathischer Freischärler verfügt über einen zusätzlichen Zauberplatz pro ihm verfügbaren Zaubergrad. Dies bedeutet, dass er wenigstens 1 Zauber pro Tag eines ihm verfügbaren Zaubergrades wirken kann, wenn die Tabelle 3-16 im *Pathfinder Grundregelwerk* als Anzahl an Zaubern pro Tag „0“ nennt. Ein Nirmathischer Freischärler lernt zudem, auf Druidenmagie zurückzugreifen. Dies kann im Kontakt zu den Druiden von Kristallbied oder in einer natürlichen Verbindung zur Magie des Klauenwaldes begründet liegen. Wenn der Waldläufer seine täglichen Zauber vorbereitet, kann er einen Druidenzauber vorbereiten, als handle es sich um einen Waldläuferzauber mit dem Zaubergrad des Druidenzaubers.



PRESTIGEKLASSEN

Die folgenden Prestigeklassen repräsentieren jeweils zusätzliche Optionen für arkane und göttliche Zauberkundige:

GÖTTLICHER SPROSS

Die Sterblichen, welche den Göttern auf bedeutende und unbedeutende Weise dienen, sind zahlreich. Manche bringen vielen Gottheiten Opfer dar, in der Hoffnung, sie alle zu erfreuen und gnädig zu stimmen, während andere voller Glauben und Eifer (teilweise auch voll Eifersucht) nur einer Gottheit treu dienen. Einige wenige allerdings werden auch von ihren Gottheiten auserwählt, heilige Aufträge auszuführen. Manche sind nur mit dem salbenden Geist der Göttlichkeit gesegnet, während eine Handvoll sprichwörtliche Sprosse ihrer hohen Schutzherren sind – Nebenprodukte von amourösen Abenteuern mit Sterblichen. Was auch immer der Grund ist, dies sind die wenigen, welche mit der richtigen Ausbildung zu Göttlichen Sprossen werden können. Der Funke des Göttlichen erfüllt jede ihrer Taten und Stimmen wispern ihnen Geheimnisse und Anweisungen zu, welche nicht für die Ohren anderer gedacht sind. Göttliche Sprosse können für die orthodoxe, steife Hierarchie ihres Glaubens frustrierend sein, da für sie die Strukturen der Kirche nicht wirklich existieren. Ihre Berufung entstammt direkt von ihren Gottheiten und ihre erhaltenen Anweisungen stehen über allen weltlichen Autoritäten. Natürlich behaupten viel mehr von sich, direkt von den Göttern beauftragt worden zu sein, als wirklich vom Göttlichen berührt worden sind, jedoch ist es riskant, sich jenen zu widersetzen, die solche Behauptungen aufstellen.

Trefferwürfel: W8.

VORAUSSETZUNGEN

Um die Prestigeklasse des Göttlichen Sprosses wählen zu können, muss ein Charakter die folgenden Kriterien erfüllen:

Talente: Eiserner Wille, Waffenfokus (bevorzugte Waffe der Gottheit)

Fertigkeiten: Wissen (Die Ebenen) 5 Ränge, Wissen (Religion) 5 Ränge, Zauberkunde (5 Ränge)

Zauber: Muss instande sein, göttliche Zauber zu wirken.

Gottheit: Muss eine Schutzgottheit besitzen.

Gesinnung: Muss dieselbe Gesinnung besitzen wie seine Schutzgottheit.

KLASSENFERTIGKEITEN

Der Göttliche Spross besitzt die folgenden Fertigkeiten: Auftreten (CH), Beruf (WE), Diplomatie (CH), Fliegen (GE), Wahrnehmung (WE), Wissen (Die Ebenen)(IN), Wissen (Religion) (IN), Zauberkunde (IN)

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

KLASSENMERKMALE

Göttliche Sprösser haben die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein göttlicher Spross ist nicht mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt. Er kann Mächtigen Waffenfokus, Waffenspezialisierung und Mächtige Waffenspezialisierung wählen, sobald er die Voraussetzungen dieser Talente erfüllt, muss aber keine Stufen als Kämpfer besitzen.

Zauber: Wenn ein Göttlicher Spross eine neue Stufe in dieser Klasse erlangt, erhält er neue Zauber pro Tag, als hätte er zugleich eine Stufe in einer Klasse als göttlicher Zauberkundiger erhalten, welcher er angehört hat, ehe er diese Prestigeklasse gewählt hat. Er erhält aber keine anderen Vorteile, die ein Charakter dieser anderen Klasse bei einem Stufenaufstieg erhalten würde. Dies bedeutet im Grunde, dass er hinsichtlich seiner Zauberplätze pro Tag und ihm verfügbarer Zaubergrade seine Stufe als Göttlicher Spross zur Stufe seiner anderen, göttliche Zauber wirkenden Klasse hinzuaddiert. Sollte der Charakter über mehr als eine weitere, göttliche Zauber wirkende Klasse verfügt haben, ehe er zu einem Göttlichen Spross geworden ist, muss er sich entscheiden, zu welcher Klassenstufe er jede Stufe als Göttlicher Spross hinzuaddiert.

Feindliche Gesinnung (AF): Ein Göttlicher Spross muss eine der folgenden Gesinnungsunterarten als feindliche Gesinnung wählen: Böse, Chaotisch, Gut oder Rechtschaffen. Er darf nicht selbst über diese Teilgesinnung verfügen. Er erhält einen Bonus von +1 auf Würfe auf die Zauberstufe, um die Zauberresistenz von Kreaturen dieser Teilgesinnung zu überwinden.

Domänenspezialisierung (ÜF): Mit der 3. Stufe wählt ein Göttlicher Spross eine der von seiner Gottheit verliehenen Domänen. Diese Domäne wird die erwählte Spezialisierung des Göttlichen Sprosses bei der Repräsentation seiner Gottheit. Auch wenn die meisten Göttlichen Sprösser Domänen wählen, welche sie durch andere Klassen (z.B. Kleriker) erlangt haben, müssen sie dies nicht. Wenn ein Göttlicher Spross einen Domänenzauber seiner spezialisierten Domäne wirkt, heilt er bei sich selbst Schaden in Höhe des doppelten Zaubergrades. Ferner verleiht jede Domänenspezialisierung eine zauberähnliche Fähigkeit, welche auf einer Zauberstufe in Höhe der Charakterstufe des Göttlichen Sprosses funktioniert, und einen permanenten heiligen (oder profanen, bei bösen Göttlichen Sprössern) Bonus auf eine Art von Wurf mit dem W20. Die spezifischen zauberähnlichen Fähigkeiten und verliehenen Boni werden im Folgenden aufgeführt; Zauber, welche mit einem Sternchen (*) markiert sind, sind in den *Pathfinder Expertenregeln* aufgeführt, Zauber mit zwei Sternchen (**) in den *Pathfinder Ausbauregeln: Magie*.

Adel: Befehl 1/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie

Befreiung: Übelkeit bannen** 3/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Entfesselungskunst

Bezauberung: Verführerisches Geschenk* 3/Tag; +4 Fertigkeitswürfe für Diplomatie

Böses: Gutes entdecken immer; +2 auf Willenswürfe

Chaos: Ordnung entdecken immer; +2 auf Willenswürfe

Dunkelheit: Schattenwaffe** 3/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung

Erde: Steinfaust* 3/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern

Feuer: Flammenpfahl 1/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Akrobatik

Gemeinschaft: Zungen 1/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Diplomatie

Glück: Göttliche Gunst 3/Tag; +2 auf Reflexwürfe

Gutes: Böses entdecken immer; +2 auf Willenswürfe

Handwerk: Handwerkers Glück* 3/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Handwerk

Heilung: Symbol der Heilung** 1/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Heilkunde

Herrlichkeit: Aura des Archonten** 1/Tag; +4 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern

GÖTTLICHER SPROSS

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber
1	+0	+0	+1	+0	Feindliche Gesinnung	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
2	+1	+1	+1	+1	-	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
3	+2	+1	+2	+1	Domänenspezialisierung	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
4	+3	+1	+2	+1	Göttlicher Zorn	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
5	+3	+2	+3	+2	-	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
6	+4	+2	+3	+2	-	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
7	+5	+2	+4	+2	Göttliche Verteidigung	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
8	+6	+3	+4	+3	Göttliche Ehrfurcht	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
9	+6	+3	+5	+3	-	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1
10	+7	+3	+5	+3	Wahrer Spross	Göttliche Zauber wie Grundklasse +1

Krieg: Zielsicherer Schlag 3/Tag; +1 auf Waffenschadenswürfe

Leere: Tiefe Dunkelheit 1/Tag; +4 auf Konzentrationswürfe

Luft: Fliegen 1/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Fliegen

Magie: Magie entdecken immer; +4 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde

Ordnung: Chaos entdecken immer; +2 auf Willenswürfe

Pflanzen: Mit Pflanzen sprechen 1/Tag; +2 auf Zähigkeitswürfe

Reisen: Rascher Rückzug 3/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Akrobatik

Ruhe: Leiche segnen** 3/Tag; +2 auf Zähigkeitswürfe

Runen: Sprachen verstehen 3/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Sprachkunde

Schuppenartige: Verbündeten der Natur herbeizaubern III (nur reptilische Kreaturen) 1/Tag; +2 auf Reflexwürfe

Schutz: Mantel des Zorns* 1/Tag; +1 auf Rüstungsklasse

Sonne: Tageslicht 1/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung

Stärke: Fesseln sprengen* 3/Tag; +4 auf Kampfmanöverwürfe

Tiere: Bestiengestalt I 1/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Mit Tieren umgehen

Tod: Mörderischer Befehl** 3/Tag; +2 auf Zähigkeitswürfe

Tricks: Redegewandtheit 1/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit

Wahnsinn: Stolperzunge** 3/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen

Wasser: Auf Wasser gehen 1/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Schwimmen

Wetter: Windumhang* 1/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst

Wissen: Identifizieren 3/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für eine Wissensfertigkeit (wähle eine aus)

Zerstörung: Beschädigen* 3/Tag; +4 auf Fertigkeitwürfe für Einschüchtern

Göttlicher Zorn (ÜF): Mit der 4. Stufe verursachen die Schadenszauber eines Göttlichen Sprosses +1 Schadenspunkt pro Würfel gegen Kreaturen mit feindlicher Gesinnung (s.o.).

Göttliche Verteidigung (ÜF): Mit der 7. Stufe erhält ein Göttlicher Spross SR 2, welche von Angriffen seiner feindlichen Gesinnung überwunden wird (ein Göttlicher Spross mit der feindlichen Gesinnung „Böse“ bekäme also SR 2/Böses).

Göttliche Ehrfurcht (ÜF): Mit der 8. Stufe können die Zauber eines Göttlichen Sprosses Kreaturen seiner feindlichen Gesinnung (s.o.) für 1 Runde wankend machen, wenn ihnen der Rettungswurf gegen den Zauber misslingt. Sollte der Rettungswurf gelingen (oder der Zauber keinen Rettungswurf gestatten), hat diese Fähigkeit keinen Effekt.

Wahrer Spross: Mit der 10. Stufe wird ein Göttlicher Spross zu einem wahren Kind seiner Gottheit. Die Menge an Heilung, welche er durch seine Domänenspezialisierung erlangt, verdoppelt sich. Seine Fähigkeit Göttlicher Zorn verursacht nun +2 Schadenspunkte pro Würfel bei Kreaturen seiner feindlichen Gesinnung. Die Schadensreduzierung, welche er durch Göttliche Verteidigung erhält, steigt auf 5. Außerdem steigt sein Weisheits- oder sein Charismawert um +1 nach seiner Wahl.



GÖTTLICHER SPROSS



KRYPTOMAGIER

Die in Rätselhaften ansässigen Kryptomagier sind Studenten der uralten Geschichte und Runenkunde. Sie konzentrieren sich besonders auf die Monumente und die Magie des alten Thassilon. Kryptomagier werden für ihr umfangreiches Wissen über die Regionalgeschichte respektiert, allerdings betrachten so manche sie als gefährlich stur wegen ihrer Suche nach Geheimnissen, welche besser vergessen bleiben sollten, oder ihrer schon grenzwertigen Besessenheit mit allen Bruchstücken bearbeiteten Steins. Wie beim legendären Enigma-Tor selbst, dem runenbedeckte Bogen, welcher die Hafenzufahrt von Rätselhaften überspannt, scheinen die Kryptomagier ihre Zeit größtenteils damit zu verschwenden, nach verborgenen Hinweisen und unterschwelliger Bedeutung zu suchen, die es vielleicht gar nicht gibt. Dennoch sind Kryptomagier verbissen bei ihrer Suche nach Wissen und oft nicht nur gegenüber Außenstehenden geheimnistuerisch, sondern auch untereinander. Jeder von ihnen strebt danach, vergessene Bruchstücke von Wissen wiederzufinden, ein wunderbares Stück thassilonischer Architektur wiederzuentdecken oder seinen Kollegen im Enigma-Orden oder Akademikern am anderen Ende der Welt eine triumphale Dissertation vorzulegen.

Trefferwürfel: W6.



KRYPTOMAGIER

VORAUSSETZUNGEN

Um ein Kryptomagier werden zu können, muss ein Charakter sämtliche der folgenden Kriterien erfüllen:

Talente: Kryptomagie (*Weltenband der Inneren See*, S. 287), Schriftrolle anfertigen.

Fertigkeiten: Sprachenkunde 5 Ränge, Wissen (Arkane) 5 Ränge, Wissen (Geschichte) 5 Ränge.

Sprachen: Thassilonisch, Varisisch.

Zauber: Muss arkane Zauber wirken können.

KLASSENFERTIGKEITEN

Der Kryptomagier besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Fliegen (GE), Klettern (ST), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Mechanismus ausschalten (GE), Schätzen (IN), Sprachenkunde (IN), Überlebenskunst (WE), Wahrnehmung (WE), Wissen (jedes; IN), Zauberkunde (IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 4 + IN-Modifikator.

KLASSENMERKMALE

Ein Kryptomagier besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Ein Kryptomagier ist nicht mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber: Wenn ein Kryptomagier eine neue Stufe erhält, erhält er neue Zauber pro Tag, als hätte er zugleich eine Stufe in einer arkane Zauber wirkenden Klasse erhalten, zu der er gehört hat, ehe er die erste Stufe in dieser Prestigeklasse genommen hat. Er erhält aber keine anderen Vorteile, die ein Charakter dieser anderen Klasse bei einem Stufenaufstieg erhalten würde. Dies bedeutet im Grunde, dass er hinsichtlich seiner Zauberplätze pro Tag und ihm verfügbarer Zaubergrade seine Stufe als Kryptomagier zur Stufe seiner anderen, arkane Zauber wirkenden Klasse hinzuaddiert. Sollte der Charakter über mehr als eine weitere, arkane Zauber wirkende Klasse verfügt haben, ehe er zu einem Kryptomagier geworden ist, muss er sich entscheiden, zu welcher Klassenstufe er jede Stufe als Kryptomagier hinzuaddiert.

Kryptokunde: Wenn ein Kryptomagier neue Stufen erlangt, beginnt er damit, geschriebene Magie wie Schriftrollen, *Glyphen* und *Symbole* zu meistern. Er beginnt ferner uralte thassilonische Magie zu entdecken, welche seine Kräfte stärkt. Diese Entdeckungen sind kollektiv als Kryptounde bekannt. Mit jeder Stufe erlernt der Kryptomagier eine neue Methode zur Verbesserung seiner Magie, welche er von der folgenden Liste wählt:

Ausgedehnte Schriftrolle (ÜF): Als Schnelle Aktion kann ein Kryptomagier die Wirkungsdauer eines Zaubers, den er von einer Schriftrolle abliest, verdoppeln, als wäre der Zauber mittels Zauber ausdehnen modifiziert. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe von 1/3 seiner Kryptomagierstufe oft einsetzen (Minimum 1).

Defensiver Schriftrolleneinsatz (ÜF): Ein Kryptomagier erhält einen Bonus von +4 auf seine Konzentrationswürfe, um Zauber defensiv von Schriftrollen zu wirken.

Fokussierte Schriftrolle (ÜF): Als Schnelle Aktion kann ein Kryptomagier einen Bonus in Höhe seines doppelten IN-Modifikators auf einen Wurf auf die Zauberstufe addieren, der im Rahmen eines von einer Schriftrolle von ihm abgelesenen Zaubers erfolgt, Würfe zum Überwinden von ZR

KRYPTOMAGIER

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber
1	+0	+0	+1	+0	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
2	+1	+1	+1	+1	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
3	+1	+1	+2	+1	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
4	+2	+1	+2	+1	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
5	+2	+2	+3	+2	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
6	+3	+2	+3	+2	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
7	+3	+2	+4	+2	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
8	+4	+3	+4	+3	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
9	+4	+3	+5	+3	Kryptokunde	Arkane Zauber wie Grundklasse +1
10	+5	+3	+5	+3	Kryptomeister	Arkane Zauber wie Grundklasse +1

eingeschlossen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe von 1/3 seiner Kryptomagierstufe oft einsetzen (Minimum 1).

Glyphenfinder (AF): Ein Kryptomagier kann Schutzglyphen, Symbole und ähnliche magische Zauberfallen, die Schriftzeichen nutzen, wie ein Schurke finden. Er kann Wahrnehmung oder Wissen (Arkane) nutzen, um solche Fallen zu bemerken und sie mittels Mechanismus ausschalten oder Zauberkunde entschärfen.

Meister der Riesen (AF): Der Kryptomagier hat mehrere der thassilonischen Methoden zu Kontrolle von Riesen entschlüsselt. Als Schnelle Aktion kann er den SG seines Zaubers für Rettungswürfe um +2 erhöhen, wenn er einen geistesbeeinflussenden Zauber oder Effekt auf einen Humanoiden der Unterart Riese wirkt. Der Kryptomagier muss die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Runenfälle (AF): Wenn der Runenmagier einen Zauber wirkt, welcher eine Falle erschafft, die magische Schriftzeichen verwendet (z.B. *Explosive Runen*, *Illusionsschrift*, *Tintenschlange* oder ein *Symbol*), kann er als Schnelle Aktion Thassilonische Runen bei den Zeichen hinzufügen. Der SG für Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung zum Entdecken, Mechanismus ausschalten zum Entschärfen und auf Zauberstufe zum Bannen steigen um +4. Der Kryptomagier muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Schneller Schreiber (AF): Der Kryptomagier kann bis zu zwei Schriftrollen am Tag anfertigen, so lange der Marktpreis der niedergeschriebenen Schriftrollen nicht 1.000 GM überschreitet. Der Kryptomagier reduziert ferner den Zeitaufwand beim Wirken von *Symbol*-Zauber auf 1 Minute.

Schnelle Schriftrollenbereitschaft (AF): Der Kryptomagier provoziert keine Gelegenheitsangriffe beim Hervorholen einer verstaute Schriftrolle. Sofern er sich mindestens 3 m weit bewegt, kann er eine Schriftrolle als Freie Aktion als Teil der Bewegung hervorholen.

Schriftrolle analysieren (ÜF): Als Freie Aktion kann ein Kryptomagier automatisch den Inhalt einer magischen Schriftrolle erkennen, als würde er *Magie lesen* nutzen. Er erhält einen Verständnisbonus in Höhe seiner Kryptomagierstufe auf Fertigkeitwürfe für Magischen Gegenstand benutzen, um Zauber von Schriftrollen zu wirken.

Schriftrolle verbessern (ÜF): Als Schnelle Aktion kann ein Kryptomagier einen Zauber, den er von einer Schriftrolle abliest, auf seiner Zauberstufe statt auf der Zauberstufe der Schriftrolle funktionieren lassen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe von 1/3 seiner Kryptomagierstufe oft einsetzen (Minimum 1).

Schriftrollenverständnis (ÜF): Ein Kryptomagier kann mit einer Schnellen Aktion einen Zauber, welchen er von einer Schriftrolle wirkt, so verändern, dass er den Modifikator seines eigenen Magieattributs (IN bei Magiern usw.) und relevante Talente nutzt, um den SG des Zaubers zu bestimmen. Er kann diese Fähigkeit täglich in Höhe von 1/3 seiner Kryptomagierstufe oft einsetzen (Minimum 1).

Symbol umgehen (ÜF): Wenn ein Kryptomagier einen Rettungswurf gegen eine magische Glyphe, ein Symbol, Siegel oder ähnliche Falle in Schriftform ablegt, kann er als Augenblickliche Aktion einen Fertigkeitwurf für Zauberkunde gegen denselben SG ablegen, um die Effekte der Falle für 1W6 Runden zu verzögern. Nach Ablauf der Verzögerung setzen die normalen Effekte der Falle ein. Der Kryptomagier muss mindestens die 8. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Thassilonische Herbeizauberung (AF): Der Kryptomagier erlernt, fremdartige Kreaturen zu Hilfe zu rufen, wenn er bestimmte *Monster herbeizaubern*-Zauber wirkt. Er erweitert die Liste der Kreaturen, die er mittels *Monster herbeizaubern III* herbeizaubern kann, um Sündenbrut*, mittels *Monster herbeizaubern VI* um Lamia und mittels *Monster herbeizaubern IX* um Leuchtendes Kind*. Mit einem Sternchen (*) markierte Monster sind im *Pathfinder Monsterhandbuch II* enthalten. Der Kryptomagier muss wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kunde wählen zu können.

Kryptomeister (ÜF): Mit der 10. Stufe erhält ein Kryptomagier einen Verständnisbonus von +5 auf Rettungswürfe gegen die Effekte magischer Symbole, Glyphen, Siegel und ähnlicher, auf Schriftzeichen basierender Zauber und Fallen. Er wählt eine seiner Kryptokundefähigkeiten, welche er mit einer Schnellen Aktion aktivieren muss, aus; er kann diese Fähigkeit fortan als Freie Aktion einsetzen.



ZAUBER

Eigentlich will ich gar nicht alles wissen, was es über Magie zu erlernen gibt. Magier, die ihr Leben damit verschwenden, ihr Wissen um die arkanen Künste zu verbessern, sind ebenso bemitleidenswert wie Kleriker, welche die schönen Dinge des Lebens vernachlässigen, während sie in den Augen ihrer Götter perfekt erscheinen wollen. Warum kann man sich die Magie nicht als unerforschte Wildnis vorstellen, voller Gefahren und Schönheit? Magie kann vieles angenehme für die Sinne tun, aber auch Chaos und Unheil hervorbringen. Ich bin mir nicht sicher, was davon aufregender ist, doch ich hoffe, nie den Tag zu erleben, an dem Magie mich nicht mehr überraschen kann.

- Schensen, Diva von Kintargo

Die folgenden Listen fassen alle neuen Zauber in diesem Band zusammen. Ein ^M oder ^F am Ende des Namens eines Zaubers bedeutet, dass eine Materialkomponente oder ein Fokus erforderlich ist, der normalerweise nicht in einem Materialkomponentenbeutel enthalten ist.

Reihenfolge: Diese Listen präsentieren die Zauber namentlich in alphabetischer Reihenfolge.

Trefferwürfel: Der Begriff „Trefferwürfel“ bedeutet dasselbe wie „Charakterstufen“ bei Effekten, welche eine bestimmte Anzahl an Trefferwürfeln an Kreaturen betreffen.

Zauberstufe: Die Macht eines Zaubers hängt häufig von der Zauberstufe ab, bei welcher es sich um die Klassenstufe des Zauberkundigen handelt, wenn er einen bestimmten Zauber wirkt. Die Abkürzung in der Kurzbeschreibung ist ZS.

Kreaturen und Charaktere: „Kreatur“ und „Charakter“ bedeuten in der Kurzbeschreibung dasselbe.

ALCHEMISTENZAUBER

ALCHEMISTENZAUBER DES 2. GRADES

Tranktätowierung^M: Verwandelt einen eingenommenen Zaubertrank in eine *Zaubertätowierung*.

ALCHEMISTENZAUBER DES 3. GRADES

Orchideentropfen^M: Bei der Einnahme eines Mutagens heilst du 2W10 Schadenspunkt und erhältst einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe.

BARDENZAUBER

BARDENZAUBER DES 1. GRADES

Tätowierung übertragen: Bewege eine magische Tätowierung von einer Kreatur zu einer anderen.

Waffenstab^F: Verschmelze einen Zauberstab und eine Waffe, um beide gleichzeitig zu führen.

Waffenruf: Erlange die telekinetische Kontrolle über die Waffe eines nahen Verbündeten.

BARDENZAUBER DES 2. GRADES

Klingensprint: Bewege dich schnell um 9 m und greife unterwegs einen Gegner an.

Pugwampi-Pech: Eine Kreatur würfelt mit 2 W20, wenn sie einen Wurf auf W20 ablegen muss und kann stets nur das schlechtere Ergebnis nehmen.

Tranktätowierung^M: Verwandelt einen eingenommenen Zaubertrank in eine *Zaubertätowierung*.

BARDENZAUBER DES 3. GRADES

Kämpferische Marionette: Manipuliere die Gliedmaßen eines Gegners, so dass seine Angriffe behindert werden und er dir Deckung gibt.

BARDENZAUBER DES 4. GRADES

Kuss der Ersten Welt^M: Verleihe lebenden Kreaturen Gestärktes Leben oder untoten Kreaturen hinderliche Zustände.

Kyonins Lied: Dein Bardenauftritt heilt Verbündete.

BARDENZAUBER DES 5. GRADES

Mächtiger Klingensprint: Bewege dich schnell um 9 m und greife unterwegs alle Gegner an.

Musik der Sphären: Verleiht allen Kreaturen in einem Radius von 6 m schnelle Heilung, Resistenz und Boni auf Rettungswürfe.

DRUIDENZAUBER

DRUIDENZAUBER DES 3. GRADES

Eisspeere: Eisige Speere greifen Feinde an, verursachen jeweils 2W6 Stich- und Kälteschaden und können sie zu Boden werfen.

Räuchende Kometen: Erschaffe 1 Kometen/4 Stufen; erzeugt Schutz vor Feuer und verschießt Kometen aufzaubernde Gegner.

DRUIDENZAUBER DES 4. GRADES

Bereich übler Flammen: Kreaturen im Wirkungsbereich erleiden Schaden durch ihre eigenen Feuerzauber; erschwert das Wirken von Feuerzaubern.

Kuss der Ersten Welt^M: Verleihe lebenden Kreaturen Gestärktes Leben oder untoten Kreaturen hinderliche Zustände.

Sprengbarriere: Erzeugt eine instabile Mauer, welche Deckung bietet und schließlich für 2W6 Hiebschaden plus 1W6 Schallschaden/3 Stufen explodiert.

DRUIDENZAUBER DES 5. GRADES

Elementargeist: Erhalte Elementargeistkräfte deiner Wahl.

HEXENZAUBER

HEXENZAUBER DES 1. GRADES

Tätowierung übertragen: Bewege eine magische Tätowierung von einer Kreatur zu einer anderen.

HEXENZAUBER DES 2. GRADES

Tranktätowierung^M: Verwandelt einen eingenommenen Zaubertrank in eine *Zaubertätowierung*.

Zauberübertragung: Verwende einen Gegner als Ausgangspunkt für einen Zauber mit Wirkungsbereich Kegel, Linie, Sphäre oder Zylinder.

HEXENZAUBER DES 3. GRADES

Eisspeere: Eisige Speere greifen Feinde an, verursachen jeweils 2W6 Stich- und Kälteschaden und können sie zu Boden werfen.

Pugwampi-Pech: Eine Kreatur würfelt mit 2 W20, wenn sie einen Wurf auf W20 ablegen muss und kann stets nur das schlechtere Ergebnis nehmen.

HEXENZAUBER DES 4. GRADES

Geb's Hammer: Nutze zerstörte Untote, um Gegner für 1W6 Schaden pro 3 Stufen zu zermalmen.

Sprengbarriere: Erzeugt eine instabile Mauer, welche Deckung bietet und schließlich für 2W6 Hiebschaden plus 1W6 Schallschaden/3 Stufen explodiert.





HEXENZAUBER DES 5. GRADES

Khains Armee: 1W4 Ghule und 1 Grul kämpfen für dich und explodieren, wenn sie getötet werden.

Magie absaugen: Übertrage einen magischen Effekt von einer berührten Kreatur auf dich selbst.

HEXENZAUBER DES 6. GRADES

Mächtige Zauberverübertragung: Verwende mehrere Gegner als Ausgangspunkte für Zauber mit Wirkungsbereich Kegel, Linie, Sphäre oder Zylinder.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 1. GRADES

Tätowierung übertragen: Bewege eine magische Tätowierung von einer Kreatur zu einer anderen.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 2. GRADES

Tranktätowierung^M: Verwandelt einen eingenommenen Zaubertank in eine Zaubertätowierung.

Verformtes Fleisch: Lässt die Gliedmaßen des Zieles mutieren, so dass sie Angriffe, Verteidigung oder Bewegung behindern.

Zauberverübertragung: Verwende einen Gegner als Ausgangspunkt für einen Zauber mit Wirkungsbereich Kegel, Linie, Sphäre oder Zylinder.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 3. GRADES

Eisspeere: Eisige Speere greifen Feinde an, verursachen jeweils 2W6 Stich- und Kälteschaden und können sie zu Boden werfen.

Pugwampi-Pech: Eine Kreatur würfelt mit 2 W20, wenn sie einen Wurf auf W20 ablegen muss und kann stets nur das schlechtere Ergebnis nehmen.

Räuchende Kometen: Erschaffe 1 Kometen/4 Stufen; erzeugt Schutz vor Feuer und verschießt Kometen auf zaubernde Gegner.

Sprengbarriere: Erzeugt eine instabile Mauer, welche Deckung bietet und schließlich für 2W6 Hiebschaden plus 1W6 Schallschaden/3 Stufen explodiert.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 4. GRADES

Gebs Hammer: Nutze zerstörte Untote, um Gegner für 1W6 Schaden pro 3 Stufen zu zermalmen.

Schattenstacheln: Erschafft eine schattenhafte Stachelkette des Rückschlages, welche dich in Dunkelheit hüllt.

Urmagie unterdrücken: Verhindere, dass urmagische Ereignisse in einem Radius von 3 m um dich herum eintreten.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 5. GRADES

Elementargeist: Erhalte Elementargeistkräfte deiner Wahl.

Khains Armee: 1W4 Ghule und 1 Grul kämpfen für dich und explodieren, wenn sie getötet werden.

Magie absaugen: Übertrage einen magischen Effekt von einer berührten Kreatur auf dich selbst.

Zauber absorbieren: Wirke einen Gegenzauber gegen einen Zauber des 3. Grades oder niedriger, um Zauberkräfte zurückzuerlangen.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 6. GRADES

Mächtige Zauberverübertragung: Verwende mehrere Gegner als Ausgangspunkte für Zauber mit Wirkungsbereich Kegel, Linie, Sphäre oder Zylinder.

Verstand verleihen^M: Verleihe einem Gegenstand vorübergehend Intelligenz und Kräfte.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 7. GRADES

Hungrige Dunkelheit: Wie *Tiefe Dunkelheit*, verursacht aber 3W6 Punkte Energieschaden und 2 KO-Schaden pro Runde; Opfer bluten auch nach Verlassen der Dunkelheit weiter.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 8. GRADES

Mächtige Zaubersorption: Wirke einen Gegenzauber gegen einen Zauber des 3. Grades oder niedriger, um Zauberkräfte zurückzuerlangen.

Zaubernarbe: Lade ein Gebiet mit Urmagie auf.

HEXENMEISTER-/MAGIERZAUBER DES 9. GRADES

Arodens Zauberschutz^F: Verhindert pro 5 Stufen die Wirkung von 1 Zauber in einem Ausstrahlungsradius von 3 m.

INQUISITORENZAUBER

INQUISITORENZAUBER DES 1. GRADES

Waffenstab^F: Verschmelze einen Zauberstab und eine Waffe, um beide gleichzeitig zu führen.

INQUISITORENZAUBER DES 2. GRADES

Jagdwissen: Nimm 20 bei Fertigkeitswürfen für Wissen, um die Schwächen eines Monsters zu erfahren.

INQUISITORENZAUBER DES 3. GRADES

Iomedaes Licht: Badet Untote in Licht, hebt Resistenz gegen Fokussieren auf und verursacht einen Malus von -2 gegen positive Energie.

INQUISITORENZAUBER DES 4. GRADES

Kraftvoller Schlag: Eine Nahkampfwaffe verursacht bei einem Treffer 1W4 Energieschaden/Stufe und Ansturm.

Kreuzfahrers Schneid: Waffen erhalten die Eigenschaft Verderben (*Böse Externare*) und andere Vorteile gegen böse Externare.

Schattenstacheln: Erschafft eine schattenhafte Stachelkette des Rückschlages, welche dich in Dunkelheit hüllt.

KAMPFMAGUSZAUBER

KAMPFMAGUSZAUBER DES 1. GRADES

Waffenruf: Erlange die telekinetische Kontrolle über die Waffe eines nahen Verbündeten.

Waffenstab^F: Verschmelze einen Zauberstab und eine Waffe, um beide gleichzeitig zu führen.

KAMPFMAGUSZAUBER DES 2. GRADES

Klingensprint: Bewege dich schnell um 9 m und greife unterwegs einen Gegner an.

KAMPFMAGUSZAUBER DES 3. GRADES

Glänzendes Band^M: Ein immaterielles Band verbindet dich und einen Gegner und fügt der ersten Person, welche sich von der anderen um mehr als 9 m entfernt, 1W6 Punkte Energieschaden/2 Stufe zu.

KAMPFMAGUSZAUBER DES 4. GRADES

Kraftvoller Schlag: Eine Nahkampfwaffe verursacht bei einem Treffer 1W4 Energieschaden/Stufe und Ansturm.

KAMPFMAGUSZAUBER DES 5. GRADES

Mächtiger Klingensprint: Bewege dich schnell um 9 m und greife unterwegs alle Gegner an.

Verstand verleihen^M: Verleihe einem Gegenstand vorübergehend Intelligenz und Kräfte.

KLERIKERZAUBER

KLERIKERZAUBER DES 1. GRADES

Waffenstab^F: Verschmelze einen Zauberstab und eine Waffe, um beide gleichzeitig zu führen.

KLERIKERZAUBER DES 2. GRADES

Handel des Märtyrers: Verzögere jetzt durch einen Zauber erhaltenen Schaden und erleide später den Höchstschaden.

KLERIKERZAUBER DES 3. GRADES

Iomedaes Licht: Badet Untote in Licht, hebt Resistenz gegen Fokussieren auf und verursacht einen Malus von -2 gegen positive Energie.

KLERIKERZAUBER DES 4. GRADES

Kraftvoller Schlag: Eine Nahkampfwaffe verursacht bei einem Treffer 1W4 Energieschaden/Stufe und Ansturm.

Kreuzfahrers Schneid: Waffen erhalten die Eigenschaft Verderben (*Böse Externare*) und andere Vorteile gegen böse Externare.

Schattenstacheln: Erschafft eine schattenhafte *Stachelkette des Rückschlages*, welche dich in Dunkelheit hüllt.

Urmagie unterdrücken: Verhindert, dass urmagische Ereignisse in einem Radius von 3 m um dich herum eintreten.

KLERIKERZAUBER DES 5. GRADES

Elementargeist: Erhalte Elementargeistkräfte deiner Wahl.
Khains Armee: 1W4 Ghule und 1 Grul kämpfen für dich und explodieren, wenn sie getötet werden.

Magie absaugen: Übertrage einen magischen Effekt von einer berührten Kreatur auf dich selbst.

KLERIKERZAUBER DES 6. GRADES

Adlerseele: Verleiht Boni im Kampf gegen böse Kreaturen, insbesondere gegen böse Externare.

Musik der Sphären: Verleiht allen Kreaturen in einem Radius von 6 m schnelle Heilung, Resistenz und Boni auf Rettungswürfe.

Verstand verleihen^M: Verleihe einem Gegenstand vorübergehend Intelligenz und Kräfte.

KLERIKERZAUBER DES 8. GRADES

Zaubernarbe: Lade ein Gebiet mit Urmagie auf.

PAKTMAGIERZAUBER

PAKTMAGIERZAUBER DES 5. GRADES

Adlerseele: Verleiht Boni im Kampf gegen böse Kreaturen, insbesondere gegen böse Externare.

Elementargeist: Erhalte Elementargeistkräfte deiner Wahl.

PALADINZAUBER

PALADINZAUBER DES 2. GRADES

Handel des Märtyrers: Verzögere jetzt durch einen Zauber erhaltenen Schaden und erleide später den Höchstschaden.

Iomedaes Licht: Badet Untote in Licht, hebt Resistenz gegen Fokussieren auf und verursacht einen Malus von -2 gegen positive Energie.

PALADINZAUBER DES 4. GRADES

Adlerseele: Verleiht Boni im Kampf gegen böse Kreaturen, insbesondere gegen böse Externare.

Kraftvoller Schlag: Eine Nahkampfwaffe verursacht bei einem Treffer 1W4 Energieschaden/Stufe und Ansturm.

Kreuzfahrers Schneid: Waffen erhalten die Eigenschaft Verderben (*Böse Externare*) und andere Vorteile gegen böse Externare.

WALDLÄUFERZAUBER

WALDLÄUFERZAUBER DES 1. GRADES

Waffenruf: Erlange die telekinetische Kontrolle über die Waffe eines nahen Verbündeten.

WALDLÄUFERZAUBER DES 2. GRADES

Jagdwissen: Nimm 20 bei Fertigkeitwürfen für Wissen, um die Schwächen eines Monsters zu erfahren.

WALDLÄUFERZAUBER DES 3. GRADES

Riesen ärgern: Verursache gegen größere Gegner höheren Schaden, erhalte einen Bonus von +4 auf Kampfmanöverwürfe und vermeide Gelegenheitsangriffe.

Sprengbarriere: Erzeugt eine instabile Mauer, welche Deckung bietet und schließlich für 2W6 Hiebsschaden plus 1W6 Schallschaden/3 Stufen explodiert.



Die folgenden Zauber liegen in alphabetischer Reihenfolge vor. Die Ausnahme bilden „Mächtige...“-Versionen, diese folgen im Anschluss an die jeweilige Grundversion.

ADLERSEELE

Schule Beschwörung (Herbeizauberung) [Gutes]; **Grad** KLE 6, PAL 4, PKM 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (Pergament mit dem Namen des guten Externaren)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Std/Stufe (s.u.)

Als die tapfersten Männer und Frauen der Inneren See dem Ruf zum Zweiten Mendevischen Kreuzzug folgten und *Schutzsteine* errichteten, um das Chaos der Weltenwunde einzugrenzen, wurde ihnen klar, dass sie Hilfe brauchten, welche die Grenzen traditioneller Magie sprengte.

Den Legenden nach wurde der Zauber *Adlerseele* entwickelt, als ein Avoral-Agathion sein Wesen mit dem eines tapferen Paladins verschmolz, welcher auf dem Schlachtfeld einer erdrückenden Übermacht gegenüberstand. Der heilige Ritter nutzte diese Verbindung seiner eigenen Kraft mit der Macht des Agathionen, um für die Kreuzfahrer an diesem Tag den Sieg zu erlangen. Obwohl der Zauber auch heute noch hauptsächlich von jenen genutzt wird, welche die Grenzen der Weltenwunde patrouillieren, haben ihn andere Streiter des Guten in alle Winkel der Inneren See getragen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, richtest du einen Ruf in das Große Jenseits und bittest einen Externaren guter Gesinnung um seine Hilfe gegen das Böse. Dieser Externare verschmilzt einen kleinen Teil seiner eigenen Macht mit dir und macht aus dir eine machtvoller Kraft des Guten. Du erhältst einen Moralbonus von +2 auf alle Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung gegen böse Kreaturen, einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe und als ständige zauberähnliche Fähigkeit *Böses entdecken*. Ferner kann du während der Wirkungsdauer dieses Zauber einen Schub heiliger Kraft im Kampf gegen eine böse Kreatur nutzen. Letzteres ist eine Schnelle Aktion, welche die verbleibende Wirkungsdauer des Zaubers größtenteils verbraucht – aus noch verbleibenden Stunden werden Runden. Dieser Kraftschub verleiht dir die folgenden Vorteile:

Einen heiligen Bonus von +2 auf RK

Einen heiligen Bonus von +4 auf Stärke

Feuer- und Säureresistenz 5

Einen heiligen Bonus von +5 auf Fertigkeitswürfe für Einschüchtern gegen böse Kreaturen

Schnelle Heilung 2

Jede kritische Bedrohung mit einer von dir geführten Waffe gegen eine böse Kreatur wird automatisch bestätigt. Obwohl dieser Kraftschub gegen jede böse Kreatur aktiviert werden kann, aktiviert sich diese Fähigkeit automatisch, sobald du einen bösen Externaren angreifst; hierbei musst du den bösen Externaren weder treffen, noch überhaupt als solchen erkennen. In diesem Fall ist die Aktivierung eine Freie Aktion. Auch Zauberkundige von nicht guter Gesinnung können diesen Zauber wirken, kränkeln dann aber (so sie weder gut, noch böse sind) oder sind wankend (so sie von böser Gesinnung sind) für die Wirkungsdauer des Zaubers.

ARODENS ZAUBERSCHUTZ

Schule Bannzauber; **Grad** HXM/MAG 9

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, F (Zepter aus kaltem Eisen im Wert von mindestens 1.000 GM)

Reichweite 3 m

Wirkungsbereich auf dich zentrierte 3 m Ausstrahlung

Wirkungsdauer 1 Std/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** siehe Beschreibung. *Arodens Zauberschutz* ist einer der vielen Zauber, welche der Letzte Azlanti entwickelt hatte, ehe er zu einem Gott wurde. Der Zauber erschafft einen Bereich, in welchem von dir ausgewählt Zauber einfach nicht funktionieren. Wähle einen Zauber pro fünf Zauberstufen aus, wenn du diesen Zauber wirkst. Die ausgewählten Zauber können für den Zeitraum der Wirkungsdauer des Effektes nicht mehr geändert werden. *Arodens Zauberschutz* funktioniert ansonsten wie *Antimagisches Feld*, verhindert aber nur das Wirken der ausgewählten Zauber. Nur die exakt benannten Zauber sind betroffen – ein *Zauberschutz* gegen *Verbündeten der Natur herbeizaubern II* würde weder *Verbündeten der Natur herbeizaubern I* noch *III* behindern. Solltest du dich in einen Bereich begeben, in dem zuvor einer der von dir genannten Zauber gewirkt worden ist, wird dieser Zauber wie mittels *Antimagisches Feld* betroffen. Sollte der Zauber eine herbeigezauberte Kreatur mit Zauberresistenz betreffen, musst du einen Wurf auf die Zauberstufe gegen diese Zauberresistenz ablegen, um die herbeigezauberte Kreatur fortzuschicken.

Arodens Zauberschutz kann sogar ein *Antimagisches Feld*, eine andere Version von *Arodens Zauberschutz* oder jeden Zauber aufheben, welcher eigentlich gegen *Antimagisches Feld* immun ist (z.B. *Energiewand*, *Regenbogensphäre* oder *Regenbogenwand*). Mehrere *Arodens Zauberschutz*-Effekte können einander überlappen; ihre Effekte sind kumulativ und verhindern das Funktionieren aller Zauber, welche von den diversen Versionen des Effektes betroffen sind. Zaubereffekte, welche von Gottheiten oder Artefakten erzeugt werden, können durch *Arodens Zauberschutz* nicht unterdrückt werden.

BEREICH ÜBLER FLAMMEN

Schule Verwandlung; **Grad** DRU 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Streifen Rinde eines verbrannten Baumes des Uskwaldes)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsbereich Ausdehnung mit 6 m Radius

Wirkungsdauer 1 Min/Stufe

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

Die entarteten Druiden des Uskwaldes wandten sich vor Ewigkeiten zum Ruhme Zon-Kuthons vom Feuer ab. Trotz dieser Aversion kennen die Diener Nidals aber das Stechen der Flammen und haben gelernt, sie auf jene zurückzuwerfen, die sie führen.

Dieser Zauber erschafft eine Zone, in welcher magische Feuereffekte sich verdrehen und gegen jene peitschen, die sie erschaffen haben. Ein *Bereich übler Flammen* wirkt bei beiläufiger Betrachtung völlig normal, doch ein Fertigkeitswurf für Wahrnehmung gegen SG 20 + Zauberstufe enthüllt eine schwache

Wellenbewegung, als würde Hitze für Verzerrungen in der Luft sorgen. Wenn eine Kreatur einen Zauber der Kategorie Feuer wirkt oder einen magischen Feuereffekt aktiviert (z.B. mittels eines magischen Gegenstandes oder als besonderen Angriff), während sie sich in einem *Bereich übler Flammen* aufhält, so erleidet diese Kreatur den vollen Feuerschaden durch den Effekt. Sollte der Effekt einen Rettungswurf gestatten, um den Schaden zu reduzieren, kann das Opfer diesen Rettungswurf versuchen. Alle Kreaturen innerhalb eines *Bereichs übler Flammen* erhalten einen Situationsbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Feuereffekte, welche sie nicht selbst verursachen. Nichtmagisches Feuer brennt in einer solchen Zone nur halb so hell, ist ansonsten aber nicht betroffen.

ISSPEERE

Schule Beschwörung [Kälte]; **Grad** DRU 3, HEX 3, HXM/MAG 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein kleiner, zapfenförmiger Kristall)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt 1 Eisspeer/4 Stufen

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Reflex, halbiert, s.u.; **Zauberresistenz** Nein

Dieser von irrischen Zauberkundigen bevorzugte Zauber kann Zauberkundige unterbrechen, Gegner zu Fall bringen und sogar scheinbar unaufhaltsame Sturmangriffe aufhalten. Wenn du diesen Zauber wirkst, stoßen eine oder mehrere gigantische Eislanzen aus dem Boden. Jeder dieser Eiszapfen belegt ein Feld von 1,50 m x 1,50 m und ist 3 m hoch. Du kannst eine Anzahl von *Eisspeeren* in Höhe von einem Speer pro vier deiner Zauberstufen aus dem Boden brechen lassen. Eine Kreatur, welche sich auf einem Feld befindet, aus welchem ein Speer hervorbricht oder sich bis zu 3 m über dem Boden befindet, erleidet 2W6 Punkte Stichschaden und 2W6 Punkte Kälteschaden pro Feld – Kreaturen, welche mehrere Felder belegen, können von mehreren Speeren getroffen werden, sofern die Stufe des Zauberkundigen hoch genug ist. Dieses explosive Wachstum kann zudem Gegner zu Fall bringen. Wenn ein Speer aus dem Boden bricht, legt er einen Kampfmanöverwurf gegen jedes Ziel ab, welches durch ihn Schaden erleidet; auf diesen Wurf erhält der Speer einen Bonus in Höhe des IN-, WE- oder CH-Modifikators des Zauberkundigen (was höher ist). Jeder zusätzliche *Eisspeer*, der dasselbe Ziel trifft, verleiht einen Bonus von +10 auf diesen KMB-Wurf. Bei Erfolg wird der Gegner zu Boden geworfen. Ein erfolgreicher Reflexwurf halbiert den Schaden und vereitelt das Zu-Fall-bringen.

Solltest du diesen Zauber auf einen Bereich wirken, der von Eis oder Schnee bedeckt ist (z.B. auf einem Gletscher, zugefrorenem See oder verschneitem Feld), besitzt der Speer zusätzliche Kraft. Rettungswürfe gegen diesen Effekt unterliegen dann einem Malus von -2 und der Zauber erhält einen Bonus von +4 auf den Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-bringen. Erschaffene *Eisspeere* bestehen fort, wenn sie Schaden verursacht haben, schmelzen aber entsprechend der Umgebungsbedingungen. Sie fügen dann Gegnern in ihren Feldern keinen Schaden mehr zu, können aber Deckung bieten. Ein *Eisspeer* hat Härte 5 und 30 TP.

ELEMENTARGEIST

Schule Verwandlung (Gestaltwandel); **Grad** DRU 5, HXM/MAG 5, KLE 5, PKM 5

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine Prise Staub, Asche, Sand oder Wassertropfen nach Art des Elementargeistes)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Keleschitische Magier und Kleriker haben schon immer versucht, die Elementargeister nachzuahmen, welche sie binden. Der Zauber *Elementargeist* ist das Ergebnis von Versuchen, die Macht und den Einfluss dieser stolzen Externaren zu erlangen, ohne die eigene Gestalt aufzugeben.



ELEMENTARGEIST



Wenn du diesen Zauber wirkst, musst du dich für eine Art von Elementargeist (Dschinn, Ifrit, Maride oder Schaitan) entscheiden. Du behältst dein körperliches Aussehen, veränderst dich aber teilweise, um der gewählten Art von Elementargeist ähnlicher zu sein. Unter dem Effekt dieses Zaubers erhältst du einen Volksbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Gift, Lähmung, Schlaf und Betäubungseffekte, sowie einen Verbesserungsbonus von +4 auf deinen natürlichen Rüstungsbonus. Du erhältst ferner einen Verbesserungsbonus von +2 auf Konstitution und einen Bonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Diplomatie, wenn du mit Kreaturen derselben elementaren Unterart interagierst, zu welcher auch der von dir gewählte Elementargeist gehört. Außerdem erhältst du weitere Fähigkeiten in Abhängigkeit von der gewählten Art an Elementargeist:

Dschinn: Du erhältst die Fähigkeit zu Fliegen (18 m, Perfekt). Wenn du fliegst, löst sich dein Unterleib in einen Wirbel aus Wind und Rauch auf. Du erhältst Elektrizitätsresistenz 10.

Ifrit: Deine Haut verfärbt sich tiefrot und dir wachsen große Hörner aus der Stirn. Deine waffenlosen Schläge und Nahkampfwaffen verursachen +1W6 Feuerschaden. Du erhältst Feuerresistenz 10.

Marid: Deine Haut verfärbt sich blau und dir wachsen Schwimmhäute zwischen Händen und Zehen. Du erhältst eine Bewegungsrate Schwimmen, 18 m, und kannst Wasser atmen. Du erhältst Kälteresistenz 10.

Schaitan: Deine Haut nimmt die Farbe von Stein an und dein Haar wirkt wie aus feinem Kristall gearbeitet. Du erhältst Graben, 18 m, und Säureresistenz 10.

GEBS HAMMER

Schule Nekromantie; **Grad** HEX 4, HXM/MAG 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein von getrockneten Einbalsamierungskräutern bedeckter Lederhandschuh)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt 3 oder mehr zerstörte Untote bilden eine Sphäre des Untodes

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Jahrhunderte des Krieges mit Nex lehrten die Nekromanten von Geb, auch die allerletzte Ressource der geistlosen Untoten zu nutzen, aus denen die meisten der herkömmlichen Truppen von Geb bestehen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, ziehst du die Überreste naher, zerstörter Untoter zusammen und verschmilzt sie zu einer Masse aus Fleisch und Knochen, welche du sodann auf jeden Gegner innerhalb deiner Reichweite schleudern kannst. Drei Leichen innerhalb der Reichweite des Zaubers sind als Minimum erforderlich, damit der Zauber funktioniert. *Gebs Hammer* kann als Bewegungsaktion gegen einen beliebigen Gegner pro Runde innerhalb der Reichweite gerichtet werden. Er nutzt deine Zauberstufe als Angriffsbonus plus deinen IN-, WE- oder CH-Modifikator (der Zauber nutzt den höchsten Modifikator). Bei einem Treffer verursacht dieser Kadaverhammer 1W6 Schadenspunkte pro 3 Zauberstufen (Maximum 6W6 Schadenspunkte).

Gebs Hammer verfügt ferner über einen Sekundäreffekt, welcher von seiner hauptsächlichsten Zusammensetzung abhängig ist: Sollte es sich dabei um Skelette handeln, verursachen die kantigen Knochenstücke Hiebsschaden und erhöhen den kritischen Trefferbereich auf 19-20. Handelte es sich dagegen um fleischige Untote, verursacht die Masse Wuchtschaden und ein kritischer Treffer verursacht den dreifachen Schaden. Untote, welche durch positive Energie oder ähnliche Effekte vernichtet wurden, welche keine Überreste hinterlassen (z.B. *Auflösen*), können nicht für diesen Zauber benutzt werden.

GLÄNZENDES BAND

Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** KAM 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine kleine, dünne Silberkette im Wert von 100 GM)

Reichweite 9 m

Ziel 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder Sofort (s.u.)

Rettungswurf Zähigkeit, teilweise (s.u.); **Zauberresistenz** Ja

Wenn du diesen Zauber wirkst, führst du einen Berührungsangriff im Fernkampf gegen einen Gegner innerhalb von 9 m aus. Solltest du treffen, entsteht zwischen deinem und seinem Körper ein dünner, silberner Faden. Diese Verbindung gestattet dir, seine Handlungen vorauszuahnen. Für die Wirkungsdauer des Zaubers erhältst du einen Verständnisbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung gegen dieses Ziel. Du erhältst zudem einen Verständnisbonus von +5 auf alle Fertigkeitwürfe für Zauberkunde, um die Zauber eines Gegners zu identifizieren, wenn du einen Gegenzauber versuchst, sowie einen Ausweichenbonus von +2 auf deine RK gegen Angriffe dieses Zieles gegen dich. Das Band knistert vor Energie, wenn du dich um mehr als 9 m von deinem Ziel entfernst oder umgekehrt, und schickt einen Energiestoß zum anderen Ende. Dieser Energiestoß fügt demjenigen, der die Reichweite verlässt, 1W6 Schadenspunkte pro zwei Zauberstufen (Maximum 10W6) zu und betäubt ihn für 1 Runde; ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Schaden und vereitelt die Betäubung. Dieser Energiestoß beendet den Zauber und trennt die Verbindung zwischen dir und dem Ziel.

Glänzendes Band erschafft zwar eine sichtbare Verbindung zwischen dir und dem Ziel, allerdings können andere Kreaturen dieses Band passieren, ohne dass etwas passiert. Das Band passiert auch feste Gegenstände, um die Verbindung auf direkter Linie zu erhalten.

HANDEL DES MÄRTYRERS

Schule Verwandlung (Gut); **Grad** KLE 2, PAL 2

Zeitaufwand 1 Augenblickliche Aktion

Komponenten V

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Rund/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Für die Anhänger der Götter des Guten, seien es Diener Desnas in Nidal, zelotische Gefolgsleute Milanis im Kampf gegen die Regierung von Chelias, Paladine Iomedaes im Kampf gegen die Schrecken der Weltenwunde oder auch nur jene, welche das Böse in der Welt bekämpfen, ist der *Handel des Märtyrers* ein Zeichen wahren Glaubens und wahrer Aufopferung. Du kannst diesen Zauber als Augenblickliche Aktion wirken, wenn du das Ziel eines Zaubers oder einer zauberähnlichen Fähigkeit wirst, welche Trefferpunktschaden verursacht, und nachdem Angriffs- und Rettungswürfe erfolgt sind, aber ehe der Schaden bestimmt wurde. Der Schaden des Zaubers und alle damit verbundenen Effekte werden bei dir (und nur dir) für eine Anzahl von Runden in Höhe deiner Zauberstufe verzögert. Zum Ende dieser Zeit (oder sofort, sollte *Handel des Märtyrers* gebannt werden) setzen diese verzögerten Effekte ein, als wären sie frisch gewirkt worden, allerdings maximiert, als wären sie von dem metamagischen Talent Zaubereffekt maximieren betroffen. Bereits maximierte Zauber und zauberähnliche Fähigkeiten erlangen keine zusätzlichen Vorteile durch diesen Zauber. Nichts kann verhindern, dass der verzögerte Schaden dich betrifft. Du kannst stets nur unter einem *Handel des Märtyrers* stehen. Wenn du diesen Zauber wirkst, wenn du bereits unter einer anderen Version stehst, endet dieser Zaubereffekt sofort und du erleidest augenblicklich jeden verzögerten Schaden.

HUNGRIGE DUNKELHEIT

Schule Hervorrufung [Dunkelheit, Energie]; **Grad** HXM/MAG 7
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Fledermauszahn)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Wirkungsbereich 18 m-Radius Ausbreitung

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe (A)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (s.u.)

Dieser Zauber erschafft einen Bereich intensiver Finsternis ähnlich *Tiefe Dunkelheit*, allerdings gefüllt mit unsichtbaren, zuschnappenden Zähnen und hungrigen Mäulern. Jede Kreatur, die ihren Zug innerhalb der *Hungrigen Dunkelheit* beginnt, wird von unsichtbaren Fängen aus Energie angenagt und geschlagen. Dies verursacht 3W6 Punkte Energieschaden und 2 Punkte KO-Schaden pro Runde. Sobald eine Kreatur die Wolke verlässt, blutet sie weiter für 1W6 Punkte pro Runde, bis sie magische Heilung erhält oder einen Bereich hellen Lichts betritt. Zauberresistenz kann den Schaden durch die *Hungrige Dunkelheit* vereiteln, nicht aber die Dunkelheit selbst.

IOMEDAES LICHT

Schule Beschwörung [Gut, Licht]; **Grad** INQ 3, KLE 3, PAL 2

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, GF

Reichweite Mittel (30 m + 1,50 m/Stufe)

Ziele Alle Untoten in einer Ausdehnung von 3 m Radius

Wirkungsdauer 1 Min/Stufe

Rettungswurf Willen, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Mit diesem Zauber erschaffst du Säulen blauen Lichts, welche alle untoten Kreaturen in diesem Bereich erleuchten. Betroffene Untote erleiden einen Malus von -20 auf alle Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit. Unsichtbare Untote werden durch den Effekt nicht sichtbar gemacht, allerdings weist das

Licht klar darauf hin, auf welchen Feldern sie sich aufhalten (die 50% Chance, sie zu verfehlen, besteht aufgrund ihrer Unsichtbarkeit fort).

Iomedaes Licht erhöht die Lichtverhältnisse um eine Stufe in einem 1,50 m-Radius rund um eine betroffene untote Kreatur. Ein betroffener Untoter bleibt beleuchtet, solange er sich in der Reichweite des Zaubers aufhält, selbst wenn er den ursprünglichen Radius verlassen sollte, bis die Zauberwirkung endet. Betroffene Untote müssen zudem einen Willenswurf ablegen, wenn sie erstmals beleuchtet werden. Bei einem Fehlschlag verlieren sie alle Vorteile aus Resistenz gegen Fokussieren und erleiden einen Malus von -2 auf alle Rettungswürfe gegen positive Energieeffekte.

JAGDWISSEN

Schule Hellsicht; **Grad** INQ 2, WDL 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Fetzen Papier aus einem Buch über Monster)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Min/Stufe

Inquisitoren und Waldläufer wissen schon lange, dass Wissen Macht ist – und dass das Wissen über einen Feind Macht über diesen Gegner verleiht.

Dieser Zauber wurde entwickelt, damit die Schwächen nahezu jedes Gegners bekannt und ausgenutzt werden können. Während der Wirkungsdauer dieses Zaubers kannst du eine Volle Runde aufwenden, um bei allen Fertigkeitswürfen für Wissen zur Identifikation der Schwächen eines Feindes 20 nehmen zu können. Voraussetzungen sind, dass du Sichtlinie zu dem Gegner hast und über wenigstens 1 Grad in der fraglichen Wissensfertigkeit verfügst. Dieser Zauber gestattet dir alternativ, ungeübt Fertigkeitswürfe für Wissen abzulegen, dann kann du aber nicht 20 nehmen.

KÄMPFERISCHE MARIONETTE

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (die Querstange einer Marionette)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

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

Wenn du diesen Zauber wirkst, übernimmst du teilweise die Kontrolle über die Gliedmaßen eines Gegners und erschwerst es ihm so, dich anzugreifen. Alle gegen dich gerichteten Angriffe durch das Ziel dieses Zaubers unterliegen einem Malus von -2 aufgrund der zufälligen und zuckenden Bewegungen, denen sie aufgrund des Zaubers unterliegen. Ferner kann die Kreatur dich nicht in die Zange nehmen oder anderen Gegnern dabei helfen, dich in die Zange zu nehmen. So lange die betroffene Kreatur zu dir benachbart ist, kannst du sie als Augenblickliche Aktion andere gegen dich gerichtete Angriffe behindern lassen und so teilweise Deckung in Form eines Bonus von +2 auf RK und +1 auf Reflexwürfe gegen diese Angriffe Dritter erhalten.



KHAINS ARMEE

Schule Nekromantie [Böse]; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M/GF (eine Handvoll Ghulzähne)

Reichweite 1,50 m

Effekt 1W4+1 Ghule und 1 Grul

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, halbiert (s.u.); **Zauberresistenz** Nein
 Dieser Zauber wurde ursprünglich von dem Priesterkönig Nemret Noktorias erschaffen, dem Ghul Kortasch Khain, um seine Truppen in Kämpfen gegen ihre Feinde stärken zu können. Seitdem ist er ein Favorit unter Nekromanten Osirions und anderer Länder geworden. Indem du eine Handvoll Ghulzähne auf dem Boden ausstreust, lässt du 1W4+1 Ghule unter Führung eines Gruls aus dem Boden wachsen. Die Ghule und der Grul müssen auf dir benachbarten Feldern erscheinen und befolgen dann deine gesprochenen Befehle ohne zu zögern. Sollte einer der Ghule zerstört werden, während die Zauberwirkung noch anhält, explodiert er in einem Schauer aus verwesendem Fleisch und nekromantischer Energie, welcher 1W6 Punkte negativen Energieschaden bei allen benachbarten Zielen verursacht – diese Energie heilt zudem untote Ziele. Sollte der Grul auf diese Weise zerstört werden, verursacht er den doppelten Schaden. Ein Zähigkeitswurf halbiert den erlittenen negativen Energieschaden. Wenn die Wirkungsdauer des Zaubers endet, zerfallen alle verbleibenden Untoten zu Staub und verwehen, ohne weiteren negativen Energieschaden zu verursachen.

KLINGENSPRINT

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 2, KAM 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer Sofort

Quantum und Jalmeray nehmen beide für sich in Anspruch, das Ursprungsland dieses Zaubers zu sein. Er hat sich rasch im Gebiet der Inneren See und darüber hinaus verbreitet, sobald zaubernde Schwertkämpfer von seiner Existenz erfuhren. Wenn du diesen Zauber wirkst, bewegst du dich sofort um bis zu 9 m in gerader Linie in eine beliebige Richtung und hinterlässt dabei eine farbenfrohe Kaskade von Abbildern. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Du kannst einen Nahkampfangriff mit deinem höchsten Grundangriffsbonus gegen eine Kreatur ausführen, welche während dieser 9 m-Bewegung zu dir benachbart ist. Auf den Angriffswurf erhältst du einen Situationsbonus in Höhe deines IN- oder CH-Modifikators (was höher ist). Du musst die zusätzliche Bewegung, die dir dieser Zauber ermöglicht, auf einem leeren Feld beenden. Sollte es auf der Linie der Bewegung kein freies Feld geben, scheitert der Zauber. Trotz seines Namens funktioniert er mit jeder Nahkampfwaffe.

MÄCHTIGER KLINGENSPRINT

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 5, KAM 5

Dieser Zauber funktioniert wie *Klingensprint*, du kannst aber jede Kreatur angreifen, welche du während der zusätzlichen Bewegung passierst. Du kannst jede Kreatur dabei aber nur einmal angreifen.

KRAFTVOLLER SCHLAG

Schule Hervorrufung [Energie]; **Grad** INQ 4, KAM 4, KLE 4, PAL 4

Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Berührung oder Reichweite einer Nahkampfwaffe

Wirkungsbereich 1 Kreatur

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Zähigkeit, teilweise; **Zauberresistenz** Ja

Du wirkst diesen Zauber, während du eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe, einem waffenlosen Schlag oder einem natürlichen Angriff triffst, um einen betäubenden Energiestoß freizusetzen. Du verursachst normalen Waffenschaden und zusätzlich Energieschaden in Höhe von 1W4 Punkten x Zauberstufe (Maximum 10W4). Dieser Stoß kann kräftig genug sein, um das Ziel zudem zurückzustoßen. Um zu bestimmen, ob dies geschieht, lege einen Kampfmanöverwurf mit einem Bonus in Höhe deiner Zauberstufe ab, um gegen die getroffene Kreatur einen Ansturm zu führen. Du bewegst dich selbst nicht dabei, kannst aber das Ziel zurückstoßen, so du seine KMV schlägst. Ein erfolgreicher Zähigkeitswurf halbiert den Energieschaden und vereitelt den Effekt des Ansturms.

KREUZFAHRERS SCHNEID

Schule Verwandlung [Gutes]; **Grad** INQ 4, KLE 4, PAL 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (getrocknetes Blut eines bösen Externaren, welches auf die Waffe gesprenkelt wird)

Reichweite Berührung

Ziel Berührte Nahkampfwaffe

Wirkungsdauer 1 Min/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Nein
 Dieser Zauber wurde von Paladinen der Mendevischen Kreuzzüge entwickelt und von Inquisitoren und Waldläufern übernommen, welche Jagd auf Dämonen, Teufel sowie andere böse, extraplanare Kreaturen machen.

Wenn du diesen Zauber auf eine Nahkampfwaffe wirkst, lädst du sie mit machtvoller heiliger Energie auf und verleihst ihr die Waffeneigenschaft *Verderben* (Böse Externare). Ferner verursacht du bei Kritischen Treffern bei Externaren der Unterart Böse nicht nur den normalen kritischen Schaden, sondern lässt sie zudem für 1W3 Runden unter Übelkeit leiden – der Externare kann die Dauer dieses Zustandes mittels eines Zähigkeitswurfs auf 1 Runde Kränkelnd reduzieren.

KUSS DER ERSTEN WELT**Schule** Verwandlung; **Grad** BAR 4, DRU 4**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G, M (Diamantstaub im Wert von 100 GM)**Reichweite** Berührung**Wirkungsbereich** Berührte lebende oder untote Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber ist ein Favorit unter feeischen Zauberkundigen. Traditionell wird er mittels eines Kusses übertragen, auch wenn eigentlich nur eine Berührung erforderlich ist. Dieser Zauber lädt eine lebende Kreatur mit einer Welle positiver Energie aus der Ersten Welt und damit der rohen Kraft des Lebens auf. Die genauen Effekte dieses Zaubers variieren je nach der Art der berührten Kreatur. Konstrukte sind gegen die Effekte dieses Zaubers immer.

Lebende Kreatur: Eine lebende Kreatur erhält einen Bonus von +6 m auf ihre Bewegungsrate an Land und einen Verständnisbonus auf alle charismabasierten Fertigkeitswürfe. Ferner erhält die Kreatur Schnelle Heilung 2; Feuer, Säure und negative Energie lassen diese schnelle Heilung in der auf den Angriff folgenden Runde enden.

Untote Kreatur: Eine untote Kreatur, die zum Ziel dieses Zaubers wird, ist für die Wirkungsdauer wankend. Sie genießt keine Vorteile aus Resistenz gegen Fokussieren und die SG von Rettungswürfen gegen ihre besonderen Angriffe (nicht aber von zauberähnlichen Fähigkeiten oder Zaubern) wird um 2 gesenkt.

KYONINS LIED**Schule** Beschwörung (Heilung); **Grad** BAR 4**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)**Ziele** Bis zu 3 Kreaturen, die alle nicht weiter als 9 m voneinander entfernt sein dürfen**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe oder bis der Auftritt endet oder wechselt (s.u.)

Verschiedene elfische Barden Kyonins sind bekannt für die wiederherstellenden Kräfte ihrer Auftritte. Meistens handelt es sich um die Folgen dieses Zaubers. Um diesen Zauber wirken zu können, musst du einen Bardenauftritt in Gang gesetzt haben (es muss sich dabei nicht um Gesang handeln). So lange dieser Auftritt anhält, erhalten bis zu 3 Kreaturen, welche von dem Auftritt betroffen sind, Schnelle Heilung 2. Wenn dieser Auftritt endet oder wechselt, endet auch die verliehene Schnelle Heilung und alle betroffenen Kreaturen heilen 1W8 Schadenspunkte +1 Punkt pro Zauberstufe (Maximum +15) und werden von den folgenden Zuständen geheilt: Betäubt, Entkräftet, Erschöpft, Gelähmt, Kränkelnd und Übelkeit.

MAGIE ABSAUGEN**Schule** Bannmagie; **Grad** HEX 5, HXM/MAG 5, KLE 5**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G, M (um die Hand gewickelter Kupferdraht)**Reichweite** Berührung**Wirkungsbereich** Berührte Kreatur**Wirkungsdauer** Sofort**Rettungswurf** Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber versucht, einen auf der berührten Kreatur liegenden Zauber auf dich zu übertragen. Wenn du die Kreatur berührst, versucht *Magie absaugen*, einen auf diese Kreatur gewirkten, anhaltenden Zauber wie ein gezieltes *Magie bannen* zu beenden. Sollte dir der Zaubereffekt bekannt sein, auf den du zielen willst, kannst du ihn benennen, damit *Magie absaugen* ihn betrifft – andernfalls beginnt *Magie absaugen* mit dem höchststufigsten wirkenden Zauber und arbeitet sich durch alle weiteren Effekte, bis er einen davon bannt oder ihm das Bannen jedes Effektes einmal misslungen ist (siehe *Magie bannen*).

Sollte *Magie absaugen* einen Zaubereffekt auf dem Ziel beenden, wird die verbleibende Wirkungsdauer dieses Zaubers auf dich übertragen, als wärest du das ursprüngliche Ziel gewesen. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gegen seinen Effekt gestatten, steht dir dieser Rettungswurf zu, als wäre der Zauber gerade auf dich gewirkt worden, die Wirkungsdauer des Zaubers beginnt aber nicht wieder von vorn.

**KLINGENSPIRIT**

**MUSIK DER SPHÄREN**

Schule Beschwörung (Heilung) [Schall]; **Grad** BAR 5, KLE 6
Zeitaufwand 1 Standard-Aktion
Komponenten V, G, M (ein Weihrauchstäbchen mit einem besonderen Balsam)

Reichweite 6 m

Wirkungsbereich Sphärische Ausstrahlung mit 6 m Radius

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja (harmlos)

Wie jeder Gelehrte desnischer Kunde und jeder Astrologe bestätigen kann, ist die Musik der Sphären die harmonische Konstante, welche alle Realität durchzieht. Es ist dieses ständige Lied, diese außerweltliche Musik, welche die Gesetze der Realität konstant und die Verbindungen zwischen den Existenzebenen stark hält.

Mit diesem Zauber kann man die im Hintergrund hallende Musik der Sphären derart verstärken, dass sie innerhalb des Wirkungsbereiches alle Kreaturen, egal ob Freund oder Feind, erfüllt. Alle Kreaturen, die ihren Zug innerhalb des Wirkungsbereichs dieses Zaubers beginnen, erhalten Schnelle Heilung 5, Resistenz 10 gegen alle Energiearten und einen heiligen Bonus von +3 auf alle Rettungswürfe gegen Gifte und Krankheiten. Eine Kreatur, welche den Wirkungsbereich dieses Zaubers betritt, erlangt die Vorteile der Musik der Sphären erst mit Beginn des ersten Zuges innerhalb des Wirkungsgebietes. Du musst dich auf die Verstärkung der Musik konzentrieren, andernfalls endet der Effekt sofort. Du kannst dich aber bewegen, um Gegner außerhalb des Wirkungsbereiches zu halten, so dass sie keine Vorteile durch den Zauber genießen.

ORCHIDEENTROPFEN

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein stark verdünnter Tropfen Sonnenorchideennektar im Wert von 500 GM)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Std/Stufe

Seit Jahrhunderten versuchen Alchemisten, Artokus Kirrans Geniestreich zu wiederholen, welcher zur Erschaffung des *Sonnenorchideenelixiers* geführt hat. Obwohl es ihnen bislang nicht gelungen ist, die Formel genau zu entschlüsseln, waren ihre Bemühungen auch nicht völlig verschwendet: Ein Nebenprodukt ihrer Experimente ist die *Orchideentropfen*-Formel. Dieser aus einem stark verdünnten Tropfen des Nektars einer Sonnenorchidee destillierte Extrakt kann das Mutagen eines Alchemisten in ein starkes, heilendes Tonikum verwandeln. So lange du unter der Wirkung von *Orchideentropfen* stehst, heilt eine Dosis deines Mutagens bei dir 2W10 Schadenspunkte. Während der Wirkungsdauer des Zaubers erhältst du einen alchemistischen Bonus von +2 auf alle Rettungswürfe.

PUGWAMPI-PECH

Schule Verzauberung (Zwang) [Geistesbeeinflussung]; **Grad** BAR 2, HEX 3, HXM/MAG 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Pugwampihaar)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 Kreatur (s.u.)

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

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

Die als Pugwampis bekannten Gremlins werden überall von Abenteuern gehasst. Sie infizieren jeden in ihrer Nähe mit einer bössartigen Form des Unglücks – und dieser Zauber ahmt diesen Effekt nach. Sollte dem Ziel der Willenswurf misslingen, erleidet es das „Pugwampi-Pech“. Es muss fortan bei jedem W20-Wurf zwei Mal würfeln (z.B. bei Angriffs-, Fertigungs- oder Rettungswürfen) und das niedrigere Ergebnis verwenden. Wie bei der Aura richtiger Puwampis wirkt dieser Zauber nicht auf Tiere, Gremlins oder Gnolle. Der Effekt wirkt nicht, solange das Ziel einen Glücksbonus auf einen W20-Wurf besitzt (z.B. aufgrund eines *Glückssteins* oder des Zaubers *Göttliche Gunst*); dies betrifft aber nicht die Wirkungsdauer des Zaubers – sollte der Glückbonus enden, ehe der Zauber ausläuft, kehrt das Unglück für die Restdauer des *Pugwampi-Pechs* zurück.

RÄCHENDE KOMETEN

Schule Hervorrufung [Kälte]; **Grad** DRU 3, HXM/MAG 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G

Reichweite Weit (120 m + 12 m/Stufe)

Wirkungsbereich 1 Komet pro 4 Stufen

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe oder bis völlig entladen (s.u.)

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber lässt eine Anzahl winziger Kometen um deinen Kopf kreisen (bis zu 1 Komet pro 4 Zauberstufen). Von diesen Kometen rieseln Schnee und kalter Wind herab und verleihen dir einen Situationsbonus in Höhe der Anzahl der Kometen auf alle Rettungswürfe gegen Feuereffekte. Der eigentliche Zweck dieser Kometen besteht aber darin, Racheschläge gegen Gegner zu führen, welche es wagen, offensive Zauber gegen dich zu richten. Als Augenblickliche Aktion kannst du, wenn ein Zauber einer anderen Kreatur auf dich einwirkt, einen deiner *Rächenden Kometen* als eisiges Geschoss abfeuern, sofern der Urheber des Offensivzaubers sich in Reichweite befindet. Der Komet benötigt zum Treffen einen Berührungsangriff im Fernkampf. Wenn er trifft, verursacht er 1W6 Punkte Wucht- und 3W6 Punkte Kälteschaden am Ziel plus Kälteschaden in Höhe des Grades des Zaubers, für den du dich rächst. Sollte dieser Zauber der Unterart Feuer angehört haben, kannst du auch zwei Kometen abschießen.

RIESEN ÄRGERN

Schule Verwandlung; **Grad** WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Bruchstück einer Waffe der Kategorie Groß oder größer)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde pro Stufe

Die Riesen und ihre Artgenossen plagen seit langem die Bewohner Varisias, insbesondere die Schoanti des Storvalplateaus. Zu den diversen Taktiken und Techniken zur Bekämpfung von Riesen gehört auch dieser Zauber.

Wenn du *Riesen ärgern* wirkst, schärfen sich deine Sinne und Reflexe hinsichtlich eines Zieles innerhalb von 18 m, sofern dieses Ziel wenigstens eine Kategorie größer ist als du. Du kannst beim Wirken dieses Zaubers deinen Gegner als Freie Aktion auswählen, solltest du während der Wirkungsdauer dein Ziel wechseln, ist dies eine Bewegungsaktion. Auch ein neues Ziel darf nicht weiter als 18 m entfernt sein. Wenn ein Gegner sich weiter als diese 18 m von dir fortbewegt, verlierst du ihn aus deinem Fokus, kannst dies aber rückgängig machen, indem du zu ihm aufschließt und eine Bewegungsaktion aufwendest. Dieser Zauber wirkt nicht nur bei Riesen, sondern auch bei Zielen, welche wenigstens eine Kategorie größer sind als du.

Wenn du dich auf einen Gegner konzentrierst, provoziert du keine Gelegenheitsangriffe, wenn du seinen Bedrohungsbereich durchquerst. Ferner verursachst du beim ersten erfolgreichen Nahkampfangriff gegen diesen Gegner in einer Runde zusätzliche 1W6 Schadenspunkte. Außerdem erhältst du einen Verständnisbonus von +4 auf alle Kampfmanöverwürfe gegen diesen Gegner.

SCHATTENSTACHELN

Schule Illusion (Schatten) [Dunkelheit]; **Grad** HXM/MAG 4, INQ 4, KLE 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (ein Glied einer Stachelkette)

Reichweite 0 m

Effekt Stachelkettenartige, schattenhafte Waffe

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (s.u.); **Zauberresistenz** Nein

Dieser ursprünglich von Zon-Kuthonpriestern in der Frühphase Nidals entwickelte Zauber hat kürzlich die Grenze zwischen göttlicher und arkaner Magie überschritten. Obwohl er immer noch ein gewisses Stigma der Verbindung mit dem Herrn der Mitternacht trägt, wird er rasch zu einem bevorzugten Zauber von Kampfmagiern und anderen kämpferisch veranlagten Zauberkundigen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, erschaffst du eine schattenhafte Stachelkette, welche vor Dunkelheit glänzt und pulsiert. Die Kette existiert, so lange du sie trägst. Solltest du sie fallenlassen, weitergeben oder entwaffnet werden, verschwindet sie sofort und die Wirkungsdauer des Zaubers endet.

Die Kette strahlt in einer 3 m-Radius Ausbreitung Dunkelheit um dich herum aus und senkt in diesem Bereich den Beleuchtungsgrad um eine Stufe, allerdings nicht unter Dämmerlicht. Du kannst die *Schattenstacheln* als Stachelkette einsetzen, als wärest du im Umgang mit dieser Waffe geübt. Solltest du über Fähigkeiten oder Talente hinsichtlich Stachelketten verfügen, so kommen auch diese zur Anwendung. Die Waffe funktioniert wie eine *Stachelkette des Rückschlags* +2. Der Verbesserungsbonus steigt mit Zauberstufe 11 auf +3, mit ZS 15 auf +4 und mit ZS 19 auf +5. Wenn der Zaubereffekt endet, kannst du einen Willenswurf ablegen – bei Erfolg verschwindet jeder Schaden, den du durch den *Rückschlag* erlitten hast. Solltest du zu diesem Zeitpunkt jedoch tot oder bewusstlos sein, scheitert der Willenswurf automatisch und der Schaden verbleibt.

SPRENGBARRIERE

Schule Verwandlung (Schall); **Grad** DRU 4, HEX 4, HXM/MAG 3, WDL 3

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine Handvoll Schnee, Erde oder Sand)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Effekt 0,3 m dicke Mauer mit bis zu 3 m Höhe und 6 m Breite

Wirkungsdauer Konzentration, bis zu 1 Runde/2 Stufen

Rettungswurf Reflex halbiert (s.u.); **Zauberresistenz** Ja (s.u.)

Dieser Zauber wurde zuerst von den Winterhexen auf dem Schlachtfeld in der Frühzeit *Irrisens* genutzt und ist in die Überlieferungen vieler nördlicher Barbarenstämme als Beweis dafür eingegangen, dass die Winterhexen den Boden selbst ihrem Willen unterwerfen können. *Sprengbarriere* ist ein äußerst vielseitiger Zauber, sofern es um das Gelände geht, da er überall funktioniert, wo der Boden weich oder leicht zu formen ist, also auch in Sümpfen und Wüsten.



RÄCHENDE KOMETEN



Wenn *Sprengbarriere* gewirkt wird, steigt in einer von dir bestimmten Fläche innerhalb der Reichweite des Zaubers eine Mauer aus lockerer Erde, Schlamm, Schnee oder Sand aus dem Boden. Diese Mauer bietet völlige Deckung allen Kreaturen und Gegenständen der Größenkategorie Groß oder kleiner. Die Barriere kann nur an Orten natürlichen, unbeeilten Bodens entstehen. Die Energie, welche die Matrix der Mauer formt, ist instabil und erfordert daher deine Konzentration. Eine *Sprengbarriere* hat RK 9, Härte 0 und 5 TP pro Zauberstufe. Wenn eine *Sprengbarriere* auf 0 TP reduziert wird oder du dich nicht länger auf ihre Erhaltung konzentrierst, fällt sie explosionsartig auseinander und verschießt scharfe Bruchstücke aus magischer Energie und dem Material, aus dem sie besteht, in alle Richtungen. Jede Kreatur, die zu einer explodierenden *Sprengbarriere* benachbart ist, erleidet 2W6 Punkte Hiebsschaden und 1W6 Punkte Schallschaden pro 3 Zauberstufen (Maximum 6W6). Ein Reflexwurf halbiert den Gesamtschaden. Zauberesistenz kommt ebenfalls zur Anwendung. Aufgrund dieser Instabilität ist der Einsatz einer *Sprengbarriere* ein Risiko, allerdings sind viele Zauberkundige, die mit dem Zauber vertraut sind, auch Meister seiner taktischen Anwendung und nutzen ihn oft, um einen Rückzug zu decken, während sie Zauber und Abschiedsschüsse abgeben und hoffen, dass Verfolger in Reichweite der Explosion sind, wenn die Mauer zusammenbricht.



VERFORMTES FLEISCH

TÄTOWIERUNG ÜBERTRAGEN

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1, HEX 1, HXM/MAG 1

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (Tätowiernadel)

Reichweite Berührung

Wirkungsbereich 1 Magische Tätowierung

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberesistenz** Ja
Mit diesem Zauber kannst du eine magische Tätowierung von einer Kreatur auf eine andere transferieren. Sollte ein Ziel nicht bereit sein, sich von seiner Tätowierung zu trennen oder eine neue Tätowierung zu erhalten, kannst es diesem Zauber mittels eines Zähigkeitswurfs widerstehen. Falls dieser Rettungswurf gelingt, scheitert die Übertragung und der Zauberkundige ist selbst für 1 Runde aufgrund des Rückschlages magischer Energie wankend. Eine Tätowierung kann von einer Leiche auf einen lebenden Träger transferiert werden, sofern der Tod nicht mehr als 1 Stunde pro Zauberstufe zurückliegt.

TRANKTÄTOWIERUNG

Schule Verwandlung; **Grad** ALC 2, BAR 2, HEX 2, HXM/MAG 2

Zeitaufwand 1 Minute

Komponenten V, G, M (ein Zauberschlank, der gestochen werden soll, spezielle Tinten im Wert von 500 GM)

Reichweite 1 Trank

Effekt 1 Zaubertätowierung

Wirkungsdauer Sofort

Rettungswurf Keiner; **Zauberesistenz** Nein

Wenn du diesen Zauber wirkst, mischst du spezielle Tätowierungstinten in einen Zauberschlank deiner Wahl. Wenn du *Tranktätowierung* gewirkt hast, beginnt der Trank zu blubbern und zu zischen – sollte niemand ihn innerhalb der nächsten Minute trinken, verpufft der Trank und wird zerstört.

Wenn ein Trank, welcher unter dem Effekt von *Tranktätowierung* steht, getrunken wird, treten die Effekte des Zauberschlanks nicht ein. Der Trank verwandelt sich stattdessen in eine *Zaubertätowierung* (siehe Seite 12) im Brusttätowierungsausrüstungsplatz. Sollte der Trinkende dort bereits eine magische Tätowierung tragen, ist die *Tranktätowierung* verschwendet. Sobald der Trank sich in eine *Zaubertätowierung* verwandelt, bleibt er dauerhaft an Ort und Stelle, bis er als *Zaubertätowierung* genutzt wird.

VERSTAND VERLEIHEN

Schule Verwandlung; **Grad** HXM/MAG 6, KAM 5, KLE 6

Zeitaufwand 2 Runden

Komponenten V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 1.000 GM)

Reichweite Berührung

Ziel berührter, dauerhaft unintelligenter magischer Gegenstand

Wirkungsdauer 1 Std/Stufe

Rettungswurf Keine; **Zauberesistenz** Nein

Dieser Zauber verleiht dem Zielgegenstand vorübergehend Intelligenz, indem er einen winzigen Teil deines eigenen Verstandes auf den Gegenstand überträgt. Nur dauerhaft ma-

gische Gegenstände können durch diesen Zauber verbessert werden, nicht aber einmalig nutzbare oder aufgeladene Gegenstände. Intelligente magische Gegenstände sind immun gegen diesen Effekt.

Wenn du *Verstand verleihen* auf einen Gegenstand wirkst, erhält dieser einen IN-, WE- und CH-Wert von jeweils 10 und deine Gesinnung. Du hast keine besondere Kontrolle über den Gegenstand, sobald er intelligent geworden ist, da er aber über deine Gesinnung verfügt, dürfte es nicht zu Persönlichkeitskonflikten kommen. Bestimme den Ego-Wert des Gegenstands normal gemäß der Regeln für intelligente Gegenstände im *Pathfinder Grundregelwerk*.

Ein auf diese Weise intelligent gewordener Gegenstand kommuniziert mittels Sprache und hat normale Sinne mit einer Reichweite von 18 m. Er kann eine dir bekannte Sprache sprechen und lesen; sollten dir mehrere Sprachen bekannt sein, kannst du auswählen, welche der Gegenstand beherrscht.

Wenn du *Verstand verleihen* auf einen Gegenstand wirkst, würfle einmal auf Tabelle 15-24 auf Seite 533 im *Pathfinder Grundregelwerk*, um zufällig die Kräfte des Gegenstandes zu bestimmen. Addiere deine Zauberstufe auf diesen Wurf. Indem du zusätzlichen Diamantstaub jenseits der erforderlichen Materialkomponenten im Wert von 1.000 GM einsetzt, kannst du weitere Boni auf den %-Wurf erlangen: Pro weitere 100 GM in Diamantstaub erhältst du einen kumulativen Bonus von +1 (Maximal entsprechend deiner Zauberstufe). Sollte der Gegenstand die Fähigkeit erlangen, einen Zauber zu wirken, dann bestimme diesen Zauber zufällig aus den dir bekannten Zaubern des passenden Grades. Sollte der Gegenstand Fertigränge erlangen, erhält er diese in einer zufällig bestimmten Fertigkeit, in welcher du mindestens 1 Rang besitzt.

Solltest du über 100 würfeln, kannst du die Kraft auf der Tabelle selbst aussuchen. Der Gegenstand erhält ferner einen besonderen Zweck; würfle jeweils einmal auf Tabelle 15-25 und Tabelle 15-26 auf den Seiten 534 und 535 im *Pathfinder Grundregelwerk*, um den Zweck und die Kräfte des besonderen Zwecks zu bestimmen. Diese Würfe werden weder durch deine Zauberstufe, noch zusätzlichen Diamantstaub modifiziert. Sobald dieser Zauber endet, kehrt der Gegenstand in seinen früheren Zustand zurück. Solltest du diesen Zauber erneut auf den Gegenstand wirken, erhält er völlig andere Kräfte, d.h. es wird neu gewürfelt.

URMAGIE UNTERDRÜCKEN

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 4, KLE 4

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (eine Prise Sand aus der Zaubernarböde)

Reichweite 3 m

Wirkungsbereich Ausstrahlung mit 3 m Radius um dich herum

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Magier aus Nex erschufen diesen Zauber bei der Erforschung der Manaöden in der Hoffnung, so kleine Zonen innerhalb der magielosen Region zu erschaffen, in denen ihre Zauber verlässlich funktionieren könnten. Das Beste, was sie zustande brachten, war dieser Zauber – eine Methode, Magie vorü-

bergehend in einem kleinen Bereich so zu stabilisieren, dass man dort zaubern kann, ohne befürchten zu müssen, urmagische Ereignisse auszulösen. Im Wirkungsbereich dieses Zaubers können keine urmagischen Ereignisse ausgelöst werden. Die Ausstrahlung verleiht einen Situationsbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen die Effekte urmagischer Ereignisse, welche von außen in den Wirkungsbereich des Zaubers dringen. Leider neigt die unterdrückte Urmagie dazu, sich um den Wirkungsbereich des Zaubers herum aufzustauen. Wenn die Wirkungszeit endet oder der Zauber gebannt wird, wird sofort ein urmagisches Ereignis im Zentrum der Ausstrahlung ausgelöst, so dieser sich immer noch in einem Gebiet aktiver Urmagie befindet. Der HG dieses Ereignisses entspricht der Zauberstufe des gerade geendeten *Urmagie unterdrücken*. Derjenige, welcher *Urmagie unterdrücken* gewirkt hat, kann versuchen, dieses urmagische Ereignis zu verhindern, indem ihm ein Willenswurf gegen SG 20 gelingt – die meisten allerdings ziehen es vor, stattdessen in ein Gebiet überzuwechseln, welches von Urmagie nicht betroffen ist, so dass sie den Zauber sicher beenden können.

VERFORMTES FLEISCH

Schule Verwandlung (Gestaltwechsel); **Grad** HXM/MAG 2

Zeitaufwand 1 Standard-Aktion

Komponenten V, G, M (Fetzen eingelegten Fleisches)

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel 1 lebende oder untote Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Rettungswurf Zähigkeit, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja
Du verdrehst das Fleisch der Zielkreatur, raubst ihm die Farbe und verunstaltest es, dass es seiner Funktion nicht mehr richtig nachkommen kann. Wenn du diesen Zauber wirkst, musst du auswählen, welche Art von Effekt du dem Ziel zufügen willst:

Angriffe: Ein natürlicher Angriff der Kreatur unterliegt einem Malus von -2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, landet kritische Treffer nur bei einer natürlichen 20 und verursacht bei bestätigten kritischen Treffern nur x2 Schaden.

Verteidigung: Der natürliche Rüstungsbonus der Kreatur sinkt um -4 auf ein Minimum von +0.

Bewegung: Die Bewegungsreichweite einer Bewegungsart der Kreatur nach deiner Wahl wird halbiert.

Die meisten Untoten können durch *Verformtes Fleisch* betroffen werden, während amorphe und fleischlose Kreaturen (z.B. Elementare, Schlicke, Pflanzen, gasförmige und körperlose Kreaturen, sowie Skelette) immun sind.

WAFFENRUF

Schule Verwandlung; **Grad** BAR 1, KAM 1, WDL 1

Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion

Komponenten V, G

Reichweite 9 m

Ziel 1 Nahkampfwaffe in den Händen eines Verbündeten

Wirkungsdauer Sofort

Dieser Zauber fand erstmals größere Verwendung unter den Elfen Kyonins bei ihrem Krieg zur Rückeroberung ihres Landes



von dem Dämonenherrscher Baumschneider und seinen Dienern. Eliteeinheiten elfischer Kampfmagi zogen in die Schlacht, um mit diesem Zauber gefallene Kameraden beschützen oder sich finsternen Gegnern stellen zu können. Als die Elfen verstärkt in die Welt zurückkehrten, fand auch dieser Zauber im Gebiet der Inneren See und darüber hinaus Verbreitung. Wenn du diesen Zauber wirkst, veranlasst du eine von einem Verbündeten innerhalb von 9 m Entfernung geführte Waffe, telekinetisch in deine geöffnete Hand zu fliegen. Diese zusätzliche Energie verbleibt in der Waffe für diese Runde und verleiht dir einen Situationsbonus von +2 auf Angriffs- und Waffenschadenswürfe in derselben Runde, in welcher du diesen Zauber wirkst. Sollte der anvisierte Verbündete nicht bereit sein, dir seine Waffe zu überlassen, scheitert der Zauber. Ein bewusstloser oder sterbender Verbündeter gilt als „bereit“, so lange die betroffene Waffe immer noch Kontakt mit seinem Körper besitzt.

**WAFFENSTAB**

Schule Verwandlung ; **Grad** BAR 1, INQ 1, KAM 1, KLE 1

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, F (ein Zauberstab)

Reichweite Berührung

Ziel 1 Waffe

Wirkungsdauer 1 Min/Stufe

Rettungswurf Willen, keine Wirkung (harmlos, Gegenstand) ;

Zauberresistenz Ja (harmlos, Gegenstand)

Wenn du diesen Zauber auf eine Waffe wirkst, lässt du die Oberfläche der Waffe aufplatzen als wäre sie ein teilweise geschälter Apfel. Dabei entsteht ein Freiraum von ausreichender Größe für einen Zauberstab. Als Teil des Zaubervorganges kannst du einen Zauberstab in die Waffe einsetzen, welche sodann in ihren Ursprungszustand zurückkehrt. Der Zauberstab befindet sich in ihrem Inneren, ohne die Integrität der Waffe zu beeinflussen. Während der Wirkungsdauer des Zaubers gilt ein Charakter, welcher die verwandelte Waffe führt, auch als den Zauberstab führend.

Der Träger kann normal mit der Waffe angreifen oder diese einsetzen, als wäre sie der Zauberstab in ihrem Inneren. Sollte der Effekt des Zauberstabes erfordern, dass ein Gegner mittels eines Angriffswurfs getroffen wird, kann der Träger den Angriff durchführen, als würde er mit der Waffe und ihrem höchsten Angriffsbonus angreifen (alle Boni eingeschlossen, welche die Waffe normalerweise erhalten würde), statt mit dem Zauberstab. Dies erlaubt ihm nicht nur, den Waffenschaden zur Anwendung kommen zu lassen, sondern auch sein Können im Umgang mit der Waffe zu nutzen, um seine Trefferchance mit dem Zauber zu verstärken.

Zum Ende der Wirkungsdauer des Zaubers wird der eingeschlossene Zauberstab von der Waffe wieder freigegeben. Solltest du eine freie Hand haben, kannst du den Zauberstab als Freie Aktion ergreifen, andernfalls fällt er zu Boden. Sollte die Waffe beschädigt oder zerstört werden, während der Zauberstab sich in ihr befindet, wird auch der Stab beschädigt, bzw. zerstört.

ZAUBERABSORPTION

Schule Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 5

Zeitaufwand 1 Runde

Komponenten V, G, M (ein Prisma)

Reichweite Persönlich

Ziel Du

Wirkungsdauer 1 Runde/Stufe

Wenn du erfolgreich einen Gegenzauber gegen einen Zauber des 3. oder niedrigeren Grades wirkst oder diesen mittels *Magie bannen* bannst, während *Zauberabsorption* wirkt, absorbierst du den gebannten Zauber und nutzt ihn, um bereits von dir gewirkte Zauber zurückzuerlangen. Solltest du ein Magier sein, erlangst du einen Zauber zurück, den du gewirkt hast, seitdem du zuletzt deine Zauber vorbereitet hast. Solltest du ein Hexenmeister sein, erlangst du einen Zauberplatz zurück. Der zurückerlangte Zauber oder Zauberplatz muss dem Grad des Zaubers entsprechen, der gebannt wurde, oder niedriger sein.

MÄCHTIGE ZAUBERABSORPTION**Schule** Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 8Dieser Zauber funktioniert wie *Zauberabsorption*, kann aber Zauber des 6. Grades oder niedriger absorbieren.**ZAUBERNARBE****Schule** Bannmagie; **Grad** HXM/MAG 8, KLE 8**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G, M (eine Prise Sand aus der Zaubernarböde)**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)**Wirkungsbereich** Zwei Kuben mit 3 m Seitenlänge pro Stufe (S)**Wirkungsdauer** 10 Min/Stufe (A)

Dieser mächtige Zauber beschwört dieselbe Art magischer Verheerung herauf, welche vor langer Zeit die Manaöden erschaffen hat – wenn auch in weitaus kleinerem Rahmen und Umfang (und glücklicherweise auch nur vorübergehend). Das betroffene Gelände nimmt einen seltsam bleichen Farbton an, als wären die Farben unterdrückt. Ab und an durchziehen Wellen lebhafter Farben das Gelände. Innerhalb dieses Bereiches lösen alle Zauber, zauberähnlichen Fähigkeiten und die Aktivierung magischer Gegenstände automatisch ein urmagisches Ereignis aus – ein Zauberkundiger kann vermeiden, ein solches Ereignis auszulösen, wenn ihm ein Konzentrationswurf gegen SG 15 + 2 x Zaubergrad gelingt, während Nichtzauberkundige, welche magische Gegenstände aktivieren, dies nicht können.

Du erhältst einen Verständnisbonus von +4 auf Konzentrationswürfe, um das Auslösen urmagischer Ereignisse zu verhindern, während du dich in einer von dir erschaffenen Zaubernarbe aufhältst. Solltest du dort ein urmagisches Ereignis auslösen, kannst du zwei Mal mit W% würfeln und das Ergebnis wählen, welches eintreten soll.

ZAUBERÜBERTRAGUNG**Schule** Verwandlung; **Grad** HEX 2, HXM/MAG 2**Zeitaufwand** 1 Standard-Aktion**Komponenten** V, G, M (kleiner Spiegel)**Reichweite** Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)**Ziel** 1 Kreatur**Wirkungsdauer** 1 Runde/Stufe**Rettungswurf** Willen, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Dieser Zauber wurde von einem Schüler des Erzmagiers Nex entwickelt, um feindliche Soldaten in Geb's Untotenarmeen zu Leitern zu machen, welche explosive magische Energien bis in die hintersten Winkel der gebbitischen Linien tragen konnten. Seitdem ist er zu einem Lieblingszauber unter arkanen Zauberkundigen mit einem Verständnis für Schlachtfeldtaktiken geworden.

Sollte das Ziel dieses Zaubers den Effekten nicht mittels eines Willenswurfes widerstehen können, umgibt es eine schwache Lichtaura ähnlich *Feenfeuer*. Ehe die *Zauberübertragung* endet, kannst du einen weiteren Zauber mit einem Flächeneffekt (Kegel, Linie Sphäre oder Zylinder) wirken und das Ziel der *Zauberübertragung* als Ausgangspunkt dieses Zaubers nutzen. Dies beendet die *Zauberübertragung* augenblicklich. Das Ziel muss sich innerhalb der Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen) befinden, um zu einem Leiter zu werden, sollte es diese Reichweite verlassen, hält die *Zauberübertragung* an, kann aber von dir nicht genutzt werden, bis das Ziel sich wieder in Reichweite befindet.

MÄCHTIGE ZAUBERÜBERTRAGUNG**Schule** Verwandlung; **Grad** HEX 6, HXM/MAG 6**Reichweite** Mittel (30 m + 3 m/Stufe)**Wirkungsbereich** 1 Kreatur/Stufe, keine Kreatur darf von den anderen mehr als 9 m entfernt sein.**Wirkungsdauer** 1 Min/Stufe

Dieser Zauber funktioniert wie *Zauberübertragung* bis auf die aufgeführten Unterschiede. Das Ziel muss sich innerhalb mittlerer Entfernung (30 m + 3 m/Stufe) befinden, um als Leiter genutzt werden zu können. Wird eine Kreatur als magischer Leiter genutzt, beendet dies sofort die Wirkung von *Mächtiger Zauberübertragung* auf diese Kreatur, nicht aber auf andere Ziele dieses Zaubers.

Die beste aller möglichen Welten



Entdecke die Welt von Golarion, den offiziellen Kampagnenhintergrund für das beliebte Pathfinder-Rollenspiel! Ein Zeitalter der verlorenen Prophezeiungen ist angebrochen und nimmt unaufhaltsam seinen Lauf. Ein nicht enden wollender Mahlstrom, ein Riss im Gewebe der Realität, ist entstanden, und die Anbetung von Teufeln breitet sich ebenso aus wie die Bedrohung durch Kriege. Doch noch ist nicht alles verloren, denn in diesen dunklen Zeiten bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für spannende Abenteuer und ruhmreiche Helden. In diesem Buch findest du:

- ◆ Eine detaillierte Zusammenfassung aller spielbaren Völker, die in Golarion beheimatet sind, einschließlich mehr als ein Dutzend menschlicher Bevölkerungsgruppen.
- ◆ Ausführliche Beschreibungen von über 40 Ländern der Inneren See: zerfallende Reiche, expansionistische Imperien, unabhängige Stadtstaaten und von Monstern heimgesuchte Wildnisgebiete. Sie bieten dir den passenden Hintergrund für jede Art von Fantasy-Kampagne!
- ◆ Informationen zu den Kulturen und Regeln für die 20 Hauptgottheiten der Inneren See, Einträge zu weiteren Göttern, Halbgöttern, vergessenen Gottheiten, bizarren Kulturen, seltsamen Philosophien und vieles mehr!
- ◆ Einen Überblick über die Geschichte der Inneren See, eine Beschreibung magischer Artefakte und technologischer Wunder, Informationen über wichtige Machtgruppen und Organisationen sowie Hunderte Orte, die auf Abenteuer warten!
- ◆ Neun neue Monster, darunter exotische Humanoide am Himmel und im Wasser, Untote und Drachen sowie ein zorniger Dämonenherrscher im Exil.
- ◆ Eine große, optisch ansprechende Posterkarte, die dir einen Überblick über die Länder der Inneren See verschafft.



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,

enchancements, 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 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, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Advanced Bestiary © 2004, Green Ronin Publishing, LLC; Author: Matthew Sernett.
Marid from the Tome of Horrors III. © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene.
Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Jason Nelson, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, Russ Taylor. Deutsche Ausgabe: Almanach der Magie Golarions © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.



Eine Welt voller Magie!

Sei es der gequälte Sand der Manaöden, wo Magie jemanden mit derselben Wahrscheinlichkeit zerfetzt, wie dass sie gar nicht funktioniert, oder das ewige Eis von Irrisen, dem Land der Winterhexen - Magie ist ein Bestandteil des Lebens in der Region der Inneren See.

Egal ob sie von wohlmeinenden Klerikern genutzt wird, um ihre Verbündeten kampffähig zu halten, oder in Form sengender Feuerexplosionen von Magiern entfesselt wird, Magie kann den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. In vielen Fällen ist sie auch der *Grund* für Leben oder Tod.

Der *Almanach der Magie Golarions* erkundet die Rolle der Magie in der ausgedehnten und vielseitigen Region der Inneren See. In diesem Buch findest du:

- ▶ Eine Übersicht der mächtigsten und berühmtesten Zauberkundigen der Region der Inneren See.
- ▶ Einzelheiten zu vier Arten von Magieschulen – Arkane Akademien, Zaubergilden, Klöster und Geheimgesellschaften – und die Regeln, um ihnen beizutreten und an ihnen zu studieren.
- ▶ Regeln für mehrere Magiespezialisierungen und –variationen, darunter die chaotische Macht der Urmagie, die Geheimnisse der Schattenmagie, die thassilonischen Traditionen der Sündenmagie und die Wunder der varisischen Magie der Tätowierungen.
- ▶ Zwei neue Mysterien für Mystiker (das Urmagie nutzende Zaubernarbmysierium und das finstere Mysterium der Äußerer Klüfte).
- ▶ Über ein Dutzend neuer Archetypen für alle Arten von Zauberkundigen, darunter der Schwarzblut-Mystiker, der Razmiranische Priester, der Schattenmagier, der tätowierte Hexenmeister und die Frosthexe.
- ▶ Zwei neue Prestigeklassen: der Kryptomagier und der Göttliche Abkömmling.
- ▶ Dutzende neuer Zauber von Arodens Zauberschutz bis hin zur Bereich übler Flammen!

Dieser Band ist abgestimmt auf das *Pathfinder Rollenspiel*. Es beschreibt einen Teil der Pathfinder Kampagnenwelt, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-698-5

Artikelnummer: US51024PDF