

Rechtliche Informationen

Das Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) wird von Wizards of the Coast LLC („Wizards“) zu den Bedingungen der [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License](#) („CC-BY-4.0“) kostenlos bereitgestellt. Die Inhalte dieses Dokuments dürfen auf jede nach CC-BY-4.0 gestattete Weise verwendet werden, sofern jeweils die folgende Namensnennungserklärung hinzugefügt wird:

Dieses Werk enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>).

Es dürfen keine anderen Referenzen auf Wizards sowie dessen Mutter- oder Tochtergesellschaften als die oben genannten hinzugefügt werden. Zulässig sind allerdings Hinweise darauf, dass ein Werk „kompatibel mit der fünften Edition“ oder „5E-kompatibel“ ist.

Abschnitt 5 der CC-BY-4.0 enthält einen Gewährleistungsausschluss und eine Haftungsbeschränkung, durch welche unsere Haftung entsprechend eingeschränkt wird.

Inhalt

Rechtliche Informationen	1	Zauberliste des Hexenmeisters.....	53	Zauberwirken.....	115
Die Spielregeln	5	Hexenmeister-Unterklasse:		Magische Gegenstände.....	115
Spielrhythmus.....	5	Unhold-Schutzherr.....	54	Nichtmagische Gegenstände	
Die sechs Attribute.....	5	Kämpfer.....	55	herstellen.....	117
W20-Prüfungen.....	6	Kämpfer-Unterklasse: Champion..	57	Heiltränke brauen.....	117
Attributswürfe.....	6	Kleriker.....	58	Zauberschriftrollen verfassen.....	117
Rettungswürfe.....	7	Zauberliste des Klerikers.....	60	Zauber	118
Angriffswürfe.....	7	Kleriker-Unterklasse:		Zauber erhalten.....	118
Vorteil und Nachteil.....	8	Domäne des Lebens.....	62	Zauber wirken.....	118
Übung.....	9	Magier.....	63	Beschreibungen der Zauber.....	122
Aktionen.....	10	Zauberliste des Magiers.....	66	Regelglossar	203
Bonusaktionen.....	11	Magier-Unterklasse:		Werkzeugkasten fürs Spiel	222
Reaktionen.....	11	Hervorrufener.....	69	Reisegeschwindigkeit.....	222
Soziale Interaktion.....	11	Mönch.....	70	Einen Hintergrund erschaffen.....	222
Erkundung.....	12	Mönch-Unterklasse:		Flüche und magische	
Lichtverhältnisse und Sicht.....	12	Krieger der Offenen Hand.....	72	Krankheiten.....	223
Sich verstecken.....	13	Paladin.....	73	Umgebungseffekte.....	226
Mit Gegenständen interagieren.....	13	Zauberliste des Paladins.....	76	Furcht und psychischer Stress.....	227
Gefahren.....	13	Paladin-Unterklasse:		Gift.....	228
Reisen.....	13	Schwur der Hingabe.....	77	Fallen.....	230
Kampf.....	14	Schurke.....	78	Kampfbegegnungen.....	234
Der Kampfablauf.....	14	Schurken-Unterklasse: Dieb.....	81	Magische Gegenstände	236
Bewegung und Positionierung.....	15	Waldläufer.....	82	Kategorien magischer	
Einen Angriff ausführen.....	16	Zauberliste des Waldläufers.....	84	Gegenstände.....	236
Fernkampfangriffe.....	17	Waldläufer-Unterklasse: Jäger.....	85	Seltenheit magischer	
Nahkampfangriffe.....	17	Zauberer.....	86	Gegenstände.....	238
Berittener Kampf.....	18	Metamagie-Optionen.....	88	Einen magischen Gegenstand	
Unterwasserkampf.....	18	Zauberliste des Zauberers.....	89	aktivieren.....	238
Schaden und Heilung.....	18	Zauberer-Unterklasse:		„Nächstes Morgengrauen“.....	239
Trefferpunkte.....	18	Drakonische Zauberei.....	91	Verfluchte Gegenstände.....	239
Schadenswürfe.....	18	Charakterherkunft	93	Haltbarkeit magischer	
Kritische Treffer.....	19	Charakterhintergründe.....	93	Gegenstände.....	239
Rettungswürfe und Schaden.....	19	Akolyth.....	93	Magische Gegenstände herstellen...	239
Schadensarten.....	19	Krimineller.....	93	Intelligente magische	
Resistenz und Anfälligkeit.....	19	Soldat.....	93	Gegenstände.....	240
Immunität.....	19	Weiser.....	93	Magische Gegenstände A-Z.....	242
Heilung.....	19	Charakterspezies.....	93	Monster	295
Auf 0 Trefferpunkte sinken.....	20	Drachenblütiger.....	94	Übersicht: Wertekästen.....	295
Temporäre Trefferpunkte.....	20	Elf.....	94	Elemente von Wertekästen.....	295
Charaktererstellung	22	Gnom.....	95	Ein Monster spielen.....	296
Einen Charakterbogen wählen.....	22	Goliath.....	95	Monster von A-Z	300
Deinen Charakter erstellen.....	22	Halbling.....	96	Tiere	392
Stufenaufstiege.....	26	Mensch.....	96		
Auf höheren Stufen beginnen.....	28	Ork.....	96		
Klassenkombinationen.....	28	Tiefling.....	96		
Requisiten.....	30	Zwerg.....	97		
Klassen	33	Talente	98		
Barbar.....	33	Beschreibungen der Talente.....	98		
Barbaren-Unterklasse:		Herkunftstalente.....	98		
Pfad des Berserkers.....	35	Allgemeine Talente.....	98		
Barde.....	36	Kampfstil-Talente.....	99		
Zauberliste des Bardens.....	39	Epische-Gabe-Talente.....	99		
Barden-Unterklasse:		Ausrüstung	101		
Schule des Wissens.....	41	Münzen.....	101		
Druide.....	41	Waffen.....	101		
Zauberliste des Druiden.....	44	Eigenschaften.....	101		
Druiden-Unterklasse:		Meisterschaftseigenschaft.....	103		
Zirkel des Landes.....	46	Rüstung.....	104		
Hexenmeister.....	48	Werkzeug.....	105		
Schauerliche-Anrufung-		Abenteurerausrüstung.....	106		
Optionen.....	50	Reittiere und Fahrzeuge.....	113		
		Lebenshaltungskosten.....	114		
		Essen, Trinken und Unterkunft.....	115		
		Mietlinge.....	115		

Verzeichnis der Wertekästen

Aboleth.....	300
Adeliger.....	300
Adler.....	392
Allosaurus.....	392
Ankheg.....	301
Ankylosaurus.....	392
Archelon.....	392
Assassine.....	301
Atterkopp.....	301
Ausgewachsener blauer Drache.....	306
Ausgewachsener Bronzedrache.....	308
Ausgewachsener Golddrache.....	324
Ausgewachsener grüner Drache.....	329
Ausgewachsener Kupferdrache.....	341

Ausgewachsener Messingdrache	349	Flusspferd	395	Krake	338
Ausgewachsener roter Drache.....	363	Frosch	396	Kreischerpilz	357
Ausgewachsener schwarzer Drache	367	Frostriese	319	Kriegerinfanterist.....	339
Ausgewachsener Silberdrache	371	Gallertwürfel.....	319	Kriegerveteran	339
Ausgewachsener weißer Drache	385	Gargyl.....	320	Krokodil	398
Axtschnabel.....	302	Geier	396	Kultist.....	339
Azer-Wächter.....	302	Geist	320	Kultistenfanatiker	340
Balor	302	Geisternaga	321	Kupferdrachennestling	340
Bandit	303	Gemeiner.....	321	Lamia	342
Banditenhauptmann.....	303	Ghul.....	321	Landhai.....	342
Bartteufel.....	303	Giftschlange	396	Lehmgolem	343
Basilisk.....	304	Giftschlangenschwarm	396	Lemure.....	343
Baumhirte	304	Glabrezu.....	322	Lich	343
Behir.....	304	Gladiator	322	Löwe.....	398
Belebter Teppich des Erstickens.....	305	Gnollkrieger	322	Luftelementar	344
Belebte Rüstung.....	305	Goblin-Boss.....	323	Magier	344
Belebtes fliegendes Schwert.....	305	Goblinkrieger	323	Magma-Mephit.....	348
Berserker	305	Goblin-Scherge.....	323	Magmin	345
Blauer Drachennestling.....	306	Golddrachennestling.....	324	Mammut.....	398
Blutfalke.....	392	Gorgone	326	Mantikor	346
Blutmücke	307	Grauschlick	326	Mantler	346
Braunbär.....	393	Greif.....	327	Marilith.....	346
Bronzedrachennestling.....	307	Grick.....	327	Maultier	398
Chimäre.....	309	Grimlock.....	327	Medusa.....	347
Chuul.....	310	Grottenschratkrieger	327	Meervolk-Scharmützer	347
Couatl.....	310	Grottenschratpirscher.....	328	Menschenaffe.....	399
Dachs.....	393	Gruftschrecken.....	328	Messingdrachennestling	349
Dampf-Mephit.....	347	Gruft.....	328	Mimik	351
Deva.....	311	Grüner Drachennestling	329	Minotaurus-Skelett	373
Dogge.....	393	Grüne Vettel	330	Minotaurus von Baphomet.....	351
Doppelgänger	311	Halbdrache.....	331	Modernder Schlurfer	351
Drachenschildkröte	312	Harpyie	331	Mumie.....	352
Dretch.....	312	Hezrou.....	332	Mumienfürst.....	352
Drinne	312	Hobgoblin-Hauptmann.....	332	Nachtmahr	353
Druide.....	313	Hobgoblin-Krieger	332	Nachtvettel	353
Dryade.....	313	Höllenhund	333	Nalfeshnee	354
Dschinni.....	313	Höllenschlundteufel	333	Nashorn	399
Düstermantel.....	314	Homunkulus.....	333	Ockergallerte	354
Eber	393	Hornteufel	334	Oger	355
Eidechse	393	Hügelriese	334	Ogerzombie.....	391
Einhorn.....	314	Hyäne.....	396	Oktopus	399
Eisbär.....	394	Hydra	334	Oni	355
Eisengolem.....	315	Ifrit.....	335	Otyugh	355
Eis-Mephit.....	348	Inkubus.....	335	Panther	399
Eisteufel	315	Insektenschwarm	397	Pavian.....	400
Elch	394	Irrlicht	336	Pegasus.....	356
Elefant.....	394	Jagdhai	397	Pferdegreif.....	356
Erdelementar.....	316	Junger blauer Drache.....	306	Phasenspinne	356
Erinnye	316	Junger Bronzedrache.....	308	Piranha	400
Erwachter Baum.....	317	Junger Golddrache.....	324	Piranhaschwarm	400
Erwachter Busch	317	Junger grüner Drache.....	329	Pirat.....	357
Erzmagier.....	345	Junger Kupferdrache.....	340	Piratenkapitän.....	357
Ettin.....	317	Junger Messingdrache.....	349	Planetar	358
Eule.....	394	Junger roter Drache.....	363	Plapperndes Hundertmaul	358
Eulenbär.....	317	Junger schwarzer Drache	367	Plesiosaurus.....	400
Falke	395	Junger Silberdrache.....	370	Pony.....	400
Feengeist.....	317	Junger weißer Drache.....	385	Priester.....	359
Feurelementar	318	Kamel.....	397	Priester-Akolyth	359
Feuerriese	318	Katze	397	Pseudodrache.....	359
Fledermaus.....	395	Kettenteufel.....	336	Pteranodon.....	401
Fledermausschwarm.....	395	Klingenteufel	337	Purpurwurm	360
Fleischgolem	318	Knochenteufel	337	Quasit.....	360
Fliegende Schlange	395	Koboldkrieger	337	Rabe.....	401
Flimmerhund.....	319	Krabbe.....	397	Rabenschwarm.....	401
		Krabbelnde-Klauen-Schwarm	338	Rakshasa.....	361

Ratte.....	401	Spion.....	376
Rattenschwarm.....	402	Staub-Mephit.....	348
Reh.....	402	Steingolem.....	376
Reitpferd.....	402	Steinriese.....	376
Remorhaz.....	361	Streitross.....	411
Riesenadler.....	402	Streitross-Skelett.....	372
Riesenaffe.....	402	Sturmriese.....	377
Riesendachs.....	403	Sukkubus.....	377
Rieseneber.....	403	Tarraske.....	378
Rieseneidechse.....	403	Teufelchen.....	379
Riesenelch.....	403	Tiger.....	411
Rieseneule.....	404	Todesalb.....	379
Riesenfeuerkäfer.....	404	Todeshund.....	379
Riesenfledermaus.....	404	Triceratops.....	411
Riesenfrosch.....	404	Troll.....	380
Riesengeier.....	405	Trollgliedmaße.....	380
Riesengiftschlange.....	405	Tyrannosaurus Rex.....	411
Riesenhai.....	405	Unsichtbarer Pirscher.....	380
Riesenhyäne.....	405	Uralter blauer Drache.....	307
Riesenkrabbe.....	405	Uralter Bronzedrache.....	309
Riesenkrokodil.....	406	Uralter Golddrache.....	325
Riesenkröte.....	406	Uralter grüner Drache.....	330
Riesenoktopus.....	406	Uralter Kupferdrache.....	341
Riesenratte.....	407	Uralter Messingdrache.....	350
Riesenseepferdchen.....	407	Uralter roter Drache.....	364
Riesenskorpion.....	407	Uralter schwarzer Drache.....	368
Riesenspinne.....	407	Uralter Silberdrache.....	371
Riesentausendfüßler.....	408	Uralter weißer Drache.....	386
Riesenwespe.....	408	Vampir.....	382
Riesenwiesel.....	408	Vampirbrut.....	381
Riesenwolfsspinne.....	408	Vampir-Vertrauter.....	381
Riesenwürgeschlange.....	408	Violetter Pilz.....	357
Riesenziège.....	409	Vrock.....	383
Riffhai.....	409	Wachanführer.....	383
Ritter.....	362	Wache.....	383
Roch.....	362	Wächternaga.....	384
Rostmonster.....	362	Wasserelementar.....	384
Roter Drachennestling.....	363	Weißer Drachennestling.....	385
Säbelzähntiger.....	409	Werbär.....	386
Sahuagin-Krieger.....	364	Wereber.....	387
Salamander.....	365	Werratte.....	387
Satyr.....	365	Wertiger.....	388
Schakal.....	409	Werwolf.....	388
Schatten.....	365	Wiesel.....	412
Schildwächter.....	366	Winterwolf.....	389
Schreckenswolf.....	409	Wolf.....	412
Schreckgespenst.....	366	Wolkenriese.....	389
Schreckhahn.....	366	Worg.....	389
Schwarzbär.....	410	Würgeschlange.....	412
Schwarzer Blob.....	368	Wyvern.....	390
Schwarzer Drachennestling.....	367	Xorn.....	390
Schwertwal.....	410	Zäher.....	390
Seeoger.....	369	Zäher-Boss.....	390
Seepferdchen.....	410	Zentaurensoldat.....	391
Seevettel.....	369	Ziege.....	412
Seiler.....	370	Zombie.....	391
Silberdrachennestling.....	370	Zugpferd.....	412
Skelett.....	372		
Skorpion.....	410		
Solar.....	373		
Späher.....	374		
Sphinx der Tapferkeit.....	374		
Sphinx des Wissens.....	375		
Sphinx des Wunders.....	374		
Spinne.....	410		

Die Spielregeln

Spielrhythmus

Die drei Säulen bei D&D sind soziale Interaktion, Erkundung und Kampf. Was davon auch gerade geschehen mag, das Spiel läuft nach folgendem Grundmuster ab:

- 1. Der Spielleiter beschreibt eine Szene:** Der Spielleiter (SL) teilt den Spielern mit, wo sich ihre Abenteurer befinden und was sie umgibt – etwa, wie viele Türen aus einem Raum herausführen, was sich auf einem Tisch befindet und so weiter.
- 2. Die Spieler beschreiben, was ihre Charaktere tun:** Üblicherweise halten die Charaktere zusammen, während sie durch Gewölbe oder andere Umgebungen reisen. Manchmal handeln die verschiedenen Abenteurer unterschiedlich: Ein Abenteurer könnte eine Schatztruhe durchsuchen, während ein zweiter ein geheimnisvolles Symbol an der Wand entziffert und ein dritter Ausschau nach Monstern hält. Außerhalb von Kämpfen sorgt der SL dafür, dass jeder Charakter die Chance zum Handeln hat, und entscheidet, welche Ergebnisse die Handlungen haben. In Kämpfen handeln die Charaktere rundenbasiert.
- 3. Der SL erzählt, zu welchem Ergebnis die Aktionen der Abenteurer führen:** Manche Aufgaben sind einfach zu lösen. Wenn ein Abenteurer durch einen Raum geht und versucht, eine Tür zu öffnen, könnte der SL sagen, dass sich die Tür öffnen lässt, und beschreiben,

AUSNAHMEN ERSETZEN ALLGEMEINE REGELN

Allgemeine Regeln bestimmen jeden Teil des Spiels. Beispielsweise besagen die Kampfregeln, dass Nahkampfangriffe Stärke verwenden und Fernkampfangriffe Geschicklichkeit. Das ist eine allgemeine Regel – und eine allgemeine Regel gilt, solange im Spiel nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben wird.

Das Spiel enthält auch Elemente – Klassenmerkmale, Talente, Waffeneigenschaften, Zauber, magische Gegenstände, Monsterfähigkeiten und weitere –, die manchmal einer allgemeinen Regel widersprechen. Wenn eine Ausnahme und eine allgemeine Regel einander widersprechen, gilt die Ausnahme. Wenn beispielsweise ein Merkmal angibt, dass du für Nahkampfangriffe dein Charisma verwenden kannst, dann gilt dies, obwohl es nicht der allgemeinen Regel entspricht.

was dahinter liegt. Die Tür könnte jedoch auch verschlossen sein, im Boden könnte sich eine Falle verbergen, oder ein anderer Umstand könnte es dem Abenteurer erschweren, eine Aufgabe abzuschließen. In diesen Fällen könnte der SL den Spieler auffordern, mithilfe eines Würfelwurfs zu ermitteln, was geschieht. Die Ergebnisse führen häufig zu einem weiteren Entscheidungspunkt, der das Spiel zu Schritt 1 zurückbringt.

Dieses Muster gilt bei jeder Spielsitzung (wenn ihr euch zusammensetzt, um D&D zu spielen), ob die Abenteurer nun mit einem Adligen sprechen, eine Ruine erkunden oder gegen einen Drachen kämpfen. In bestimmten Situationen – vor allem in Kämpfen – ist die Handlung stärker strukturiert, und die Charaktere handeln in Zügen.

Die sechs Attribute

Alle Kreaturen – Charaktere und Monster – haben sechs Attribute, die ihre physischen und mentalen Eigenschaften messen, wie in der Tabelle „Attributsbeschreibungen“ dargestellt.

Attributsbeschreibungen

Attribut	Der Wert misst ...
Stärke	Körperliche Kraft
Geschicklichkeit	Beweglichkeit, Reflexe und Gleichgewichtssinn
Konstitution	Gesundheit und Ausdauer
Intelligenz	Logisches Denken und Erinnerungsvermögen
Weisheit	Wahrnehmungsvermögen und Geisteskraft
Charisma	Selbstvertrauen, Selbstsicherheit, Charme

Attributswerte

Jedes Attribut hat einen Wert von 1 bis 20, wobei bei manchen Monstern sogar Werte bis zu 30 möglich sind. Der Wert gibt das Ausmaß eines Attributs an. In der Tabelle „Attributswerte“ ist zusammengefasst, was die Werte bedeuten.

ABRUNDEN

Wenn eine Zahl im Spiel multipliziert oder geteilt wird, rundest du das Ergebnis gegebenenfalls ab. Selbst bei Dezimalstellen größer als fünf wird abgerundet. Manche Regeln machen eine Ausnahme und besagen, dass du aufrunden sollst.

Attributswerte

Wert	Bedeutung
1	Dies ist normalerweise der niedrigstmögliche Wert. Wenn ein Effekt einen Wert auf 0 verringert, erläutert dieser Effekt, was geschieht.
2–9	Dies entspricht einer schwachen Fähigkeit.
10–11	Dies entspricht dem menschlichen Durchschnitt.
12–19	Dies entspricht einer starken Fähigkeit.
20	Dies ist der höchste Wert, den ein Abenteurer erreichen kann, es sei denn, ein Merkmal besagt etwas anderes.
21–29	Dies stellt eine außergewöhnlich starke Fähigkeit dar.
30	Dies ist der höchstmögliche Wert.

Attributsmodifikatoren

Jedes Attribut hat einen Modifikator, der zum Einsatz kommt, wann immer eine W20-Prüfung mit diesem Attribut ausgeführt wird (erläutert unter „W20-Prüfungen“). Ein Attributsmodifikator leitet sich vom Wert des Attributs ab wie in der Tabelle „Attributsmodifikatoren“ dargestellt.

Attributsmodifikatoren

Wert	Modifikator	Wert	Modifikator
1	–5	16–17	+3
2–3	–4	18–19	+4
4–5	–3	20–21	+5
6–7	–2	22–23	+6
8–9	–1	24–25	+7
10–11	+0	26–27	+8
12–13	+1	28–29	+9
14–15	+2	30	+10

W20-Prüfungen

Ist das Ergebnis einer Aktion ungewiss, so wird mit einem W20 über Erfolg oder Misserfolg entschieden. Solche Würfe heißen W20-Prüfungen. Es gibt drei Arten von ihnen: Attributswürfe, Rettungswürfe und Angriffswürfe. Sie werden in drei Schritten ausgeführt:

- 1. Würfle mit 1W20:** Ziel ist stets ein möglichst hohes Ergebnis. Wenn du beim Wurf im Vorteil oder im Nachteil bist (siehe weiter hinten unter „Die Spielregeln“), würfelst du mit zwei W20, verwendest jedoch nur das Ergebnis von einem der Würfel – das höhere, wenn du im Vorteil bist, und das niedrigere, wenn du im Nachteil bist.

- 2. Füge Modifikatoren hinzu:** Füge dem Ergebnis des W20 diese Modifikatoren hinzu:

- **Den relevanten Attributsmodifikator:** Unter „Die Spielregeln“ und „Regelglossar“ wird erläutert, welche Attributsmodifikatoren bei den verschiedenen W20-Prüfungen zum Einsatz kommen.
- **Deinen Übungsbonus, sofern relevant:** Jede Kreatur hat einen Übungsbonus – eine Zahl, die einer W20-Prüfung hinzugefügt wird, wenn diese beispielsweise eine Fertigkeit verwendet, in der die Kreatur Übung hat. Siehe „Übung“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“.
- **Situationsabhängige Boni und Mali:** Klassenmerkmale, Zauber und andere Regeln können dem Würfelwurf einen Bonus oder einen Malus verleihen.

- 3. Vergleiche das Ergebnis mit einem Zielwert:** Wenn die Summe von W20-Ergebnis und Modifikatoren dem Zielwert entspricht oder ihn überschreitet, war die W20-Prüfung erfolgreich. Wenn nicht, ist sie misslungen. Der Spielleiter legt die Zielwerte fest und teilt den Spielern mit, ob ihre Würfe erfolgreich waren. Der Zielwert bei Attributs- und Rettungswürfen wird Schwierigkeitsgrad (SG) genannt. Bei Angriffswürfen fungiert die Rüstungsklasse (RK) als Zielwert. Die RK ist auf den Charakterbögen oder in einem Wertekasten vermerkt (siehe „Regelglossar“).

Attributswürfe

Ein Attributswurf repräsentiert den Versuch einer Kreatur, mithilfe ihrer Fähigkeiten und Kenntnisse eine Herausforderung zu meistern, beispielsweise eine verklemmte Tür aufzubrechen, ein Schloss zu knacken, ein Publikum zu unterhalten oder eine Geheimschrift zu entschlüsseln. Der SL und die Regeln verlangen meist einen Attributswurf, wenn eine Kreatur einen solchen Versuch unternimmt, sofern dieser Versuch kein Angriff ist, die Möglichkeit des Misserfolgs besteht und ein Misserfolg Folgen hätte. Ist der Ausgang ungewiss und für die Geschichte interessant, so bestimmen die Würfel das Ergebnis.

Attributsmodifikator

Attributswürfe sind nach dem Attribut benannt, dessen Modifikator sie verwenden: Stärkewurf, Intelligenzwurf und so fort. Je nach Situation und relevantem Attribut sind unterschiedliche Attributswürfe erforderlich. In der Tabelle „Beispiele für Attributswürfe“ findest du Anhaltspunkte, wann ein Wurf jeweils eingesetzt wird.

Beispiele für Attributswürfe

Attribut	Würfeln, um ...
Stärke	... etwas zu heben, zu schieben, zu ziehen oder zu zerstören
Geschicklichkeit	... sich geschickt, rasch oder leise zu bewegen
Konstitution	... die normalen körperlichen Grenzen zu überwinden
Intelligenz	... zu überlegen oder sich zu erinnern
Weisheit	... Dinge in der Umgebung oder am Verhalten von Kreaturen zu bemerken
Charisma	... Kreaturen zu beeinflussen, zu unterhalten oder zu täuschen

Übungsbonus

Füge einem Attributswurf deinen Übungsbonus hinzu, wenn der SL bestimmt, dass Übung in einer Fertigkeit oder im Umgang mit einem Werkzeug relevant für den Wurf ist und du über diese Übung verfügst. Beispiel: Wenn eine Regel einen Stärkewurf (Akrobatik oder Athletik) verlangt, kannst du dem Ergebnis deinen Übungsbonus hinzufügen, wenn du Übung in der Akrobatik- oder der Athletik-Fertigkeit hast. Weitere Informationen zu Übung in Fertigkeiten oder im Umgang mit Werkzeug findest du unter „Übung“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“.

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad (SG) eines Attributswurfs repräsentiert die Schwierigkeit der Aufgabe. Je schwieriger die Aufgabe, desto höher der SG. Die Regeln enthalten SG für bestimmte Würfe, doch das letzte Wort hat der SL. In der Tabelle „Typische Schwierigkeitsgrade“ findest du eine Übersicht über die üblichen SG bei Attributswürfen.

Typische Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeit	SG	Schwierigkeit	SG
Sehr einfach	5	Schwer	20
Einfach	10	Sehr schwer	25
Mittel	15	Fast unmöglich	30

Rettungswürfe

Rettungswürfe repräsentieren den Versuch, Gefahren wie feurigen Explosionen, giftigen Gasen oder Zaubern, die in den Verstand eindringen, zu entgehen oder zu widerstehen. Du beschließt normalerweise nicht selbst, einen Rettungswurf auszuführen, sondern bist dazu gezwungen, weil dein Charakter (oder ein Monster, wenn du der SL bist) in Gefahr ist. Das Ergebnis des Rettungswurfs wird beim Effekt beschrieben, der ihn verursacht hat.

Wenn du dem Effekt nicht widerstehen willst, kannst du den Rettungswurf misslingen lassen, ohne zu würfeln.

Attributsmodifikator

Rettungswürfe sind nach dem Attribut benannt, dessen Modifikator sie verwenden: Konstitutionsrettungswurf, Weisheitsrettungswurf und so fort. Es werden verschiedene Rettungswürfe verwendet, um unterschiedlichen Arten von Effekten zu widerstehen. Dies ist in der Tabelle „Beispiele für Rettungswürfe“ dargestellt.

Beispiele für Rettungswürfe

Attribut	Würfeln, um ...
Stärke	... direkter Gewalt physisch zu widerstehen
Geschicklichkeit	... einer Gefahr auszuweichen
Konstitution	... eine giftige Gefahr zu überstehen
Intelligenz	... eine Illusion als solche zu erkennen
Weisheit	... einem mentalen Angriff zu widerstehen
Charisma	... die eigene Identität zu behaupten

Übungsbonus

Du fügst dem Rettungswurf deinen Übungsbonus hinzu, wenn du in dieser Art des Rettungswurfs geübt bist. Siehe „Übung“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“.

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf wird durch den verursachenden Effekt oder vom SL bestimmt. Beispiel: Wenn ein Zauber dich zwingt, einen Rettungswurf auszuführen, wird der SG vom Attribut zum Zaubern sowie vom Übungsbonus des Zauberschwärzers bestimmt. Bei Monsterfähigkeiten, die Rettungswürfe erfordern, ist der SG angegeben.

Angriffswürfe

Angriffswürfe bestimmen, ob ein Angriff sein Ziel trifft. Ein Angriffswurf trifft, wenn das Ergebnis mindestens der Rüstungsklasse des Ziels entspricht. Angriffswürfe kommen meistens in Kämpfen vor, wie unter „Kampf“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“ beschrieben. Der SL kann jedoch auch in anderen Situationen Angriffswürfe verlangen, beispielsweise bei einem Wettbewerb im Bogenschießen.

Attributsmodifikator

In der Tabelle „Angriffswurf-Attribute“ ist dargestellt, welcher Attributsmodifikator bei den jeweiligen Arten von Angriffswürfen verwendet wird.

Angriffswurf-Attribute

Attribut	Angriffsart
Stärke	Nahkampfangriff mit einer Waffe oder waffenloser Angriff (siehe „Regelglossar“)
Geschicklichkeit	Fernkampfangriff mit einer Waffe
Variiert	Zauberangriff (das verwendete Attribut wird vom Merkmal Zauberwirken des Zauberwirkers bestimmt, wie unter „Zauber“ erläutert)

Bei manchen Merkmalen kannst du andere als die aufgeführten Attributsmodifikatoren verwenden. Beispiel: Die Finesse-Eigenschaft (siehe „Ausrüstung“) erlaubt dir, Stärke oder Geschicklichkeit bei einer Waffe mit dieser Eigenschaft zu verwenden.

Übungsbonus

Du fügst dem Angriffswurf deinen Übungsbonus hinzu, wenn du Übung im Umgang mit der entsprechenden Waffe hast oder mit einem Zauber angreifst. Weitere Informationen zu Übung in Fertigkeiten oder im Umgang mit Waffen findest du unter „Übung“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“.

Rüstungsklasse

Die Rüstungsklasse einer Kreatur repräsentiert, wie gut die Kreatur Verletzungen im Kampf vermeiden kann. Die RK eines Charakters wird bei der Charaktererstellung (siehe „Charaktererstellung“) festgelegt. Die RK eines Monsters steht in seinem Wertekasten.

RK berechnen: Alle Kreaturen beginnen mit derselben Berechnung der Basis-RK:

$$\text{Basis-RK} = 10 + \text{Geschicklichkeitsmodifikator der Kreatur}$$

Die RK einer Kreatur kann dann von Rüstungen, magischen Gegenständen, Zaubern und weiteren Faktoren beeinflusst werden.

Nur eine Basis-RK: Manche Zauber und Klassenmerkmale geben Charakteren andere Möglichkeiten, ihre RK zu berechnen. Ein Charakter mit mehreren Merkmalen, die unterschiedliche Möglichkeiten zum Berechnen der RK eröffnen, muss sich entscheiden, welche Möglichkeit er nutzen will. Es kann nur jeweils eine Basisberechnung gelten.

Eine 20 oder eine 1 würfeln

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst („natürliche 20“), trifft der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der RK des Ziels. Dies wird als kritischer Treffer bezeichnet (siehe „Kampf“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“).

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 1 würfelst („natürliche 1“), misslingt der Angriff unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der RK des Ziels.

Vorteil und Nachteil

Manchmal wird eine W20-Prüfung durch Vorteil oder Nachteil beeinflusst. Vorteil steht für günstige Umstände, unter denen die Prüfung erfolgt, Nachteil für ungünstige Umstände.

Vor- oder Nachteile entstehen normalerweise durch Aktionen oder den Einsatz von Spezialfähigkeiten. Auch der SL kann entscheiden, dass die Umstände zum Vorteil oder zum Nachteil gereichen.

Mit zwei W20 würfeln

Wenn du bei einem Wurf im Vorteil oder im Nachteil bist, verwendest du dabei zwei W20. Im Vorteil gilt der Würfel mit dem höheren Ergebnis. Im Nachteil gilt der Würfel mit dem niedrigeren Ergebnis. Beispiel: Wenn du im Nachteil bist und eine 18 und eine 3 würfelst, gilt die 3. Bist du hingegen im Vorteil, so gilt die 18.

Nicht stapelbar

Wenn mehrere Situationen einen Wurf beeinflussen und ihm jeweils einen Vorteil gewähren, würfelst du dennoch mit zwei W20. Dies gilt ebenso, wenn mehrere Situationen einen Nachteil beim Wurf bedeuten würden: Du würfelst dennoch mit zwei W20.

Falls die Umstände dazu führen, dass der Wurf sowohl im Vorteil als auch im Nachteil ist, heben Vorteil und Nachteil einander auf, und du würfelst mit nur einem W20. Dies gilt auch dann, wenn mehrere Umstände Nachteil bedeuten und nur einer Vorteil (sowie umgekehrt). In einer solchen Situation bist du weder im Vorteil noch im Nachteil.

HELDISCHE INSPIRATION

Manchmal gibt der SL oder eine Regel dir Heldische Inspiration. Wenn du Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden.

Jeweils nur eine Instanz: Du kannst nie mehr als eine Instanz von Heldischer Inspiration haben. Wenn du Heldische Inspiration erhältst, jedoch bereits über Heldische Inspiration verfügst, kannst du die neue Instanz an einen Spielercharakter in deiner Gruppe weitergeben, der keine Heldische Inspiration hat.

Heldische Inspiration erhalten: Dein SL kann dir aus verschiedensten Gründen Heldische Inspiration geben. Üblicherweise wird diese Inspiration vom SL vergeben, wenn ein Charakter etwas besonders Heldenhaftes, Charaktertypisches oder Unterhaltendes tut. Sie dient als Belohnung dafür, das Spiel für alle Beteiligten unterhaltsamer gemacht zu haben.

Andere Regeln könnten es deinem Charakter gestatten, unabhängig von der Entscheidung des SL Heldische Inspiration zu erhalten. Beispiel: Menschliche Charaktere beginnen jeden Tag mit Heldischer Inspiration.

Interaktionen mit wiederholten Würfeln

Wenn du im Vorteil oder im Nachteil bist und irgendetwas im Spiel ein Wiederholen des Wurfs oder ein Ersetzen des W20 zulässt, darfst du nur einen der Würfel erneut werfen beziehungsweise ersetzen. Du entscheidest, welchen.

Beispiel: Wenn du über Heldische Inspiration (siehe Textkasten unten) verfügst und bei einem Attributswurf im Vorteil oder im Nachteil 3 und 18 würfelst, kannst du deine Heldische Inspiration verbrauchen, um mit einem dieser Würfel erneut zu würfeln – nicht mit beiden.

Übung

Charaktere und Monster sind in unterschiedlichen Bereichen versiert. Manche können mit vielen Waffen umgehen, andere nur wenige verwenden. Einige verstehen sich darauf, die Motive von Kreaturen zu begreifen, andere sind gut darin, die Geheimnisse des Multiversums zu verstehen. Alle Kreaturen haben infolge der Ausbildung in ihren Fähigkeiten einen Übungsbonus. Der Übungsbonus eines Charakters erhöht sich bei Stufenaufstiegen (unter „Charaktererstellung“ beschrieben). Der Übungsbonus eines Monsters basiert auf dessen Herausforderungsgrad (siehe „Regelglossar“). Die Tabelle „Übungsbonus“ zeigt, wie der Bonus bestimmt wird.

Dieser Bonus wird auf eine W20-Prüfung angewendet, wenn die Kreatur Übung in Fertigkeiten, Rettungswürfen oder im Umgang mit Gegenständen hat, die sie für die W20-Prüfung verwendet. Er wird außerdem bei Zaubenangriffen und zum Berechnen des SG bei Rettungswürfen gegen Zauber verwendet.

Übungsbonus

Stufe oder HG	Bonus	Stufe oder HG	Bonus
Bis zu 4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Der Bonus ist nicht stapelbar

Dein Übungsbonus kann einem Würfelwurf oder einem anderen Wert höchstens einmal hinzugefügt werden. Beispiel: Wenn eine Regel dir erlaubt, einen Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) auszuführen, fügst du deinen Übungsbonus hinzu, wenn du in einer der Fertigkeiten geübt bist. Du fügst ihn jedoch nicht zweimal hinzu, wenn du in beiden Fertigkeiten geübt bist.

Gelegentlich wird der Übungsbonus auch modifiziert, beispielsweise verdoppelt oder halbiert, bevor er hinzugefügt wird. Beispiel: Das Merkmal Expertise (siehe „Regelglossar“) verdoppelt den Übungsbonus bei bestimmten Attributswürfen.

Wann immer der Bonus verwendet wird, kann er nur einmal modifiziert werden.

Fertigkeiten, in denen du geübt bist

Die meisten Attributswürfe umfassen das Verwenden einer Fertigkeit, die eine Reihe von Aktionen repräsentiert, welche Kreaturen per Attributswurf versuchen. Die Beschreibung der jeweils versuchten Aktion (siehe „Aktionen“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“) gibt an, welche Fertigkeit gilt, wenn ein Attributswurf für diese Aktion ausgeführt wird, und bei vielen weiteren Regeln ist angegeben, wenn eine Fertigkeit relevant ist. Bei der Frage, ob eine Fertigkeit in einer bestimmten Situation relevant ist, hat der SL das letzte Wort.

Wenn eine Kreatur in einer Fertigkeit geübt ist, wendet sie ihren Übungsbonus auf Attributswürfe an, die auf dieser Fertigkeit basieren. Ohne Übung in einer Fertigkeit kann die Kreatur dennoch Attributswürfe mit dieser Fertigkeit ausführen, fügt jedoch keinen Übungsbonus hinzu. Beispiel: Wenn ein Charakter versucht, eine Klippe hochzuklettern, kann der SL verlangen, dass der Spieler einen Stärkewurf (Athletik) ausführt. Ist der Charakter in Athletik geübt, so fügt er dem Stärkewurf seinen Übungsbonus hinzu. Wenn er nicht in Athletik geübt ist, führt er den Wurf aus, ohne den Übungsbonus hinzuzufügen.

Fertigkeitenliste

In der Tabelle „Fertigkeiten“ sind die Fertigkeiten nebst Beispielanwendungen für jede Fertigkeit, in der du geübt bist, sowie der jeweilige Attributswurf aufgeführt, für den die Fertigkeit üblicherweise gilt.

Fertigkeiten bestimmen

Die ersten Fertigkeiten, in denen ein Charakter geübt ist, werden bei der Charaktererstellung festgelegt. Die Fertigkeiten, in denen Monster geübt sind, stehen in ihren Wertekästen.

Rettungswürfe, in denen du geübt bist

Wenn ein Charakter in einem Rettungswurf geübt ist, kann er Rettungswürfen, die ein bestimmtes Attribut verwenden, seinen Übungsbonus hinzufügen. Beispiel: Wenn du in Weisheitsrettungswürfen geübt bist, kannst du Weisheitsrettungswürfen deinen Übungsbonus hinzufügen. Es gibt auch Monster, die in Rettungswürfen geübt sind. Dies ist in ihren Wertekästen angegeben.

Jede Klasse ist aufgrund der Ausbildung der Klasse im Vermeiden oder Widerstehen bestimmter Gefahren in mindestens zwei Rettungswürfen geübt. Magier sind beispielsweise in Intelligenz- und in Weisheitsrettungswürfen geübt, da sie darin ausgebildet sind, mentalen Angriffen zu widerstehen.

Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Beispielanwendungen
Akrobatik	Geschicklichkeit	In einer heiklen Situation auf den Füßen bleiben, ein akrobatisches Kunststück vollführen
Arkane Kunde	Intelligenz	Dir Wissen über Zauber, magische Gegenstände und die Existenzebenen ins Gedächtnis rufen
Athletik	Stärke	Weiter springen als gewöhnlich, in rauer See über Wasser bleiben oder etwas zerstören
Auftreten	Charisma	Schauspielern, eine Geschichte erzählen, Musik spielen oder tanzen
Einschüchtern	Charisma	Jemanden so beeindrucken oder bedrohen, dass er tut, was du von ihm willst
Fingerfertigkeit	Geschicklichkeit	Jemanden bestehlen, einen Gegenstand in der Hand verbergen oder Taschenspielertricks ausführen
Geschichte	Intelligenz	Dir Wissen über historische Ereignisse und Persönlichkeiten, Nationen und Kulturen ins Gedächtnis rufen
Heilkunde	Weisheit	Eine Krankheit diagnostizieren oder feststellen, woran ein Toter gestorben ist
Heimlichkeit	Geschicklichkeit	Unbemerkt bleiben, indem du dich leise bewegst und hinter Dingen versteckst
Mit Tieren umgehen	Weisheit	Ein Tier beruhigen, trainieren oder zu einem bestimmten Verhalten bewegen
Motiv erkennen	Weisheit	Stimmung und Absichten einer Person erfassen
Nachforschungen	Intelligenz	Obskure Informationen in Büchern finden oder erschließen, wie etwas funktioniert
Naturkunde	Intelligenz	Dir Wissen über Gelände, Pflanzen, Tiere und Wetter ins Gedächtnis rufen
Religion	Intelligenz	Dir Wissen über Götter, religiöse Rituale und heilige Symbole ins Gedächtnis rufen
Täuschen	Charisma	Überzeugend eine Lüge vortragen oder dich verkleiden
Überlebenskunst	Weisheit	Spuren folgen, Nahrung suchen, Pfade finden oder natürliche Gefahren vermeiden
Überzeugen	Charisma	Jemanden ehrlich und geschickt von etwas überzeugen
Wahrnehmung	Weisheit	Durch Kombinieren von Sinneseindrücken etwas bemerken, was einem eigentlich leicht entgeht

Übung im Umgang mit Ausrüstung

Charaktere haben durch ihre Klasse und ihren Hintergrund Übung im Umgang mit verschiedenen Waffen und Werkzeugen. Es gibt zwei Kategorien von Übung im Umgang mit Ausrüstung:

Waffen: Jeder kann eine Waffe führen, aber Übung bedeutet einen besseren Umgang damit. Wenn du Übung im Umgang mit einer Waffe hast, fügst du Angriffswürfen, die du mit dieser Waffe ausführst, deinen Übungsbonus hinzu.

Werkzeug: Wenn du Übung im Umgang mit einem Werkzeug hast, kannst du jedem Attributswurf, der dieses Werkzeug verwendet, deinen Übungsbonus hinzufügen. Wenn du in der Fertigkeit geübt bist, die ebenfalls bei diesem Wurf verwendet wird, ist der Wurf außerdem noch im Vorteil. Das bedeutet, dass du im selben Attributswurf sowohl von deiner Übung in der Fertigkeit als auch von deiner Übung im Umgang mit dem Werkzeug profitieren kannst.

Aktionen

Wenn du etwas anderes tust als zu kommunizieren oder dich zu bewegen, führst du üblicherweise eine Aktion aus. In der Tabelle „Aktionen“ sind die wichtigsten Aktionen des Spiels aufgeführt. Ihre ausführlichen Definitionen findest du unter „Regelglossar“.

Aktionen

Aktion	Zusammenfassung
Angriff	Du führst einen Angriff mit einer Waffe oder einen waffenlosen Angriff aus.
Ausweichen	Bis zum Beginn deines nächsten Zugs sind Angriffswürfe gegen dich im Nachteil, und du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil. Du verlierst diesen Vorzug, wenn du kampfunfähig bist oder deine Bewegungsrate 0 beträgt.

Aktion	Zusammenfassung
Beeinflussen	Du führst einen Charismawurf (Auftreten, Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen) oder einen Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) aus, um die Haltung einer Kreatur zu ändern.
Helfen	Du unterstützt den Attributwurf oder den Angriffswurf einer anderen Kreatur, oder du leistest Erste Hilfe.
Magie wirken	Du wirkst einen Zauber, verwendest einen magischen Gegenstand oder setzt ein magisches Merkmal ein.
Rückzug	Deine Bewegung provoziert im verbleibenden Zug keine Gelegenheitsangriffe.
Spurt	Für den Rest deines Zugs hast du zusätzliche Bewegung in Höhe deiner Bewegungsrate.
Studieren	Du führst einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde oder Religion) aus.
Suchen	Du führst einen Weisheitswurf (Heilkunde, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Wahrnehmung) aus.
Verstecken	Du führst einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) aus.
Verwenden	Du verwendest einen nichtmagischen Gegenstand.
Vorbereiten	Du bereitest eine Aktion vor, um sie als Antwort auf einen von dir definierten Auslöser auszuführen.

Spielercharaktere und Monster können auch Handlungen ausführen, die nicht unter diese Aktionen fallen. Viele Klassenmerkmale und andere Fähigkeiten bieten zusätzliche Aktionsoptionen, und du kannst auch andere Aktionen improvisieren. Wenn du eine Aktion beschreibst, die nirgendwo in den Regeln vorkommt, entscheidet der Spielleiter, ob die Aktion möglich und ob eine W20-Prüfung erforderlich ist.

Eins nach dem anderen

Das Spiel nutzt Aktionen, um zu regeln, wie viel du auf einmal tun kannst. Du kannst nur eine Aktion auf einmal ausführen. Dieses Prinzip ist im Kampf besonders wichtig, wie unter „Kampf“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“ erläutert wird.

Aktionen können auch in anderen Situationen stattfinden: Bei einer sozialen Interaktion kannst du versuchen, eine Kreatur zu beeinflussen, oder die Suchen-Aktion ausführen, um die Körpersprache der Kreatur zu entschlüsseln. Du kannst jedoch nicht beides zugleich tun. Und wenn du ein Gewölbe erkundest, kannst du nicht die Suchen-Aktion

ausführen, um nach Fallen zu suchen, und gleichzeitig mit der Helfen-Aktion einen anderen Charakter unterstützen, der mit der Verwenden-Aktion versucht, eine verklemmte Tür zu öffnen.

Bonusaktionen

Verschiedene Klassenmerkmale, Zauber und andere Fähigkeiten gestatten eine zusätzliche Aktion im Zug, die Bonusaktion genannt wird. Beispiel: Das Merkmal Raffinierte Aktion gewährt dem Schurken eine Bonusaktion. Du kannst nur dann eine Bonusaktion ausführen, wenn eine Spezialfähigkeit, ein Zauber oder ein sonstiges Merkmal des Spiels angibt, dass du etwas als Bonusaktion ausführen kannst. Anderenfalls ist keine Bonusaktion verfügbar.

Du kannst in deinem Zug nur eine Bonusaktion ausführen. Falls mehrere zur Verfügung stehen, musst du entscheiden, welche du ausführst.

Du entscheidest, wann in deinem Zug du eine Bonusaktion ausführst, sofern kein Zeitrahmen für die Bonusaktion angegeben ist. Wenn dich etwas daran hindert, Aktionen auszuführen, kannst du auch keine Bonusaktion ausführen.

Reaktionen

Bestimmte Spezialfähigkeiten, Zauber und Situationen gestatten dir, eine besondere Aktion auszuführen, die Reaktion genannt wird. Hierbei handelt es sich um eine sofortige Antwort auf einen bestimmten Auslöser, der in deinem Zug oder dem eines anderen auftreten kann. Der Gelegenheitsangriff ist die häufigste Reaktion. Er ist weiter hinten unter „Die Spielregeln“ beschrieben.

Wenn du eine Reaktion ausgeführt hast, ist dies erst in deinem nächsten Zug erneut möglich. Unterbricht die Reaktion den Zug einer anderen Kreatur, so kann diese ihren Zug direkt nach der Reaktion fortsetzen.

Zeitlich erfolgen Reaktionen sofort nach ihrem Auslöser, sofern in der Beschreibung der jeweiligen Reaktion nicht anders angegeben.

Soziale Interaktion

Während der Abenteurer treffen die Spielercharaktere auf die verschiedensten Leute und auch auf Monster, die lieber reden als kämpfen würden. In solchen Situationen ist soziale Interaktion angebracht, die verschiedene Formen haben kann. Beispiel: Du könntest versuchen, einen Einbrecher zu einem Geständnis zu bewegen oder einer Wache zu schmeicheln. Der Spielleiter übernimmt die Rollen aller Nichtspielercharaktere (NSC), die an einer Interaktion beteiligt sind.

Die Haltung eines NSC gegenüber deinem Charakter kann freundlich gesinnt, gleichgültig oder feindlich gesinnt sein, so wie unter „Regelglossar“ definiert.

Freundlich gesinnte NSC sind geneigt, dir zu helfen, während feindlich gesinnte dir eher Steine in den Weg legen.

Soziale Interaktionen entwickeln sich auf zwei Arten: durch Rollenspiel und durch Attributswürfe.

Rollenspiel

Rollenspiel ist buchstäblich das Spielen oder Verkörpern einer Rolle. In diesem Fall bestimmst du als Spieler, wie dein Charakter denkt, handelt und redet. Rollenspiel ist Teil jedes Aspekts des Spiels. Gerade bei sozialen Interaktionen tritt es in den Vordergrund.

Erwäge beim Rollenspiel, ob du eher eine aktive oder eine beschreibende Herangehensweise bevorzugst.

Der SL bestimmt anhand der Aktionen und der Haltung deines Charakters, wie ein NSC reagiert. Ein feiger Bandit könnte einknicken, wenn man ihm droht, ihn einzukerkern. Eine bockige Händlerin verweigert vermutlich ihre Hilfe, wenn die Charaktere sie bedrängen. Ein eitler Drache dürfte sehr empfänglich für Schmeicheleien sein.

Wenn du mit einem NSC interagierst, achte darauf, wie der SL dessen Persönlichkeit darstellt. Vielleicht erfährst du, welche Ziele der NSC hat, und kannst solche Informationen nutzen, um den NSC zu beeinflussen.

Wenn du einem NSC etwas anbietest, was er haben will, oder dir seine Sympathien, Ängste und Ziele zunutze machst, kannst du womöglich Freundschaften schließen, Gewalt vermeiden oder entscheidende Informationen erhalten. Wenn du andererseits einen stolzen Krieger beleidigst oder über die Verbündeten eines Adligen lästerst, werden deine anschließenden Überzeugungs- oder Täuschungsversuche wahrscheinlich misslingen.

Attributswürfe

Attributswürfe können wichtig sein, um das Ergebnis einer sozialen Interaktion zu ermitteln. Dein Rollenspiel kann die Haltung eines NSC verändern, aber es kann dennoch Zufallselemente geben, wenn der SL die Reaktion eines NSC durch Würfel mitbestimmen lassen will. In solchen Situationen fordert der SL dich üblicherweise auf, die Beeinflussen-Aktion auszuführen.

Beachte die Fertigkeiten, in denen du geübt bist, wenn du überlegst, wie du mit einem NSC interagieren willst. Wähle einen Ansatz, der die Fertigkeiten nutzt, in denen deine Gruppe geübt ist. Wenn ihr beispielsweise eine Wache dazu bringen wollt, euch in eine Burg einzulassen, ist es ratsam, das Gespräch dem Schurken zu überlassen, der im Täuschen geübt ist.

Erkundung

Erkundungen finden oft an Orten statt, die so geheimnisvoll wie gefährlich sind. Die Regeln in diesem Abschnitt zeigen einige Möglichkeiten, wie Abenteurer an solchen Orten mit der Umgebung interagieren können.

Abenteurerausrüstung

Ausrüstung kann Abenteurern bei Erkundungen auf vielerlei Arten nützlich sein. Hohe Bereiche lassen sich beispielsweise mit Leitern erreichen; an dunklen Orten sind Fackeln und andere Lichtquellen nützlich. Verschlussene Türen und Behälter können mit Diebeswerkzeug geöffnet werden. Verfolger lassen sich mit Krähenfüßen aufhalten.

Unter „Ausrüstung“ findest du Regeln für viele Gegenstände, die bei Abenteuern nützlich sind. Besonders zweckdienlich sind die Gegenstände, die in den Abschnitten „Werkzeug“ und „Abenteurerausrüstung“ behandelt werden. Auch die Waffen unter „Ausrüstung“ taugen zu mehr als nur zum Kämpfen: Warum nicht den unheilvoll aussehenden Schalter, den man lieber nicht berühren möchte, mit einem Kampfstab bedienen?

Lichtverhältnisse und Sicht

Manche Aufgaben von Abenteuern – Gefahren bemerken, einen Gegner treffen, mit bestimmten Zaubern zielen – erfordern klare Sicht, und Effekte, welche die Sicht verschleiern, können hinderlich sein wie nachstehend erläutert.

Verschleierte Bereiche

Bereiche können leicht oder komplett verschleiert sein. In leicht verschleierten Bereichen, beispielsweise bei dämmerigem Licht, leichtem Nebel oder in mäßig dichtem Laub, sind Kreaturen bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die klare Sicht erfordern, im Nachteil.

Komplett verschleierte Bereiche – bei Dunkelheit, dichtem Nebel oder in dichtem Laub – sind völlig undurchsichtig. Wenn du versuchst, dort etwas zu erkennen, hast du den Zustand Blind (siehe „Regelglossar“).

Licht

Durch die An- oder Abwesenheit von Licht wird die Beleuchtungskategorie eines Bereichs bestimmt, wie nachstehend ausgeführt wird.

Helles Licht: Bei hellem Licht können die meisten Kreaturen normal sehen. Auch trübe Tage bieten helles Licht, ebenso Fackeln, Laternen, Feuer und ähnliche Lichtquellen (innerhalb einer gewissen Reichweite).

Dämmeriges Licht: Dämmeriges Licht, auch als Schatten bezeichnet, bedeutet einen leicht verschleierten Bereich. Oft stellen Bereiche mit

dämmrigem Licht den Übergang zwischen hell erleuchteten und dunklen Bereichen dar. Auch das sanfte Licht der Morgen- oder Abenddämmerung zählt als dämmriges Licht. Ein Vollmond kann die Welt ebenfalls in dämmriges Licht tauchen.

Dunkelheit: Dunkelheit bedeutet einen komplett verschleierte Bereich. Sie herrscht nachts unter freiem Himmel – auch in den meisten Mondnächten –, in unbeleuchteten Gewölben und in Bereichen magischer Dunkelheit.

Spezialsinne

Manche Kreaturen verfügen über Spezialsinne, die ihnen in bestimmten Situationen helfen, Dinge wahrzunehmen. Unter „Regelglossar“ sind folgende Spezialsinne definiert:

Blindsight	Erschütterungssinn
Dunkelsicht	Wahrer Blick

Sich verstecken

Abenteurer und Monster verstecken sich gelegentlich, um an Wächtern vorbeizukommen, jemanden auszuspähen oder zu überfallen. Der Spielleiter entscheidet, wann die Umstände zum Verstecken geeignet sind. Wenn du dich zu verstecken versuchst, führst du die Verstecken-Aktion aus.

Mit Gegenständen interagieren

Interaktionen mit Gegenständen sind oft einfach zu bewerkstelligen. Der Spieler erzählt dem SL, was sein Charakter tut: Dieser bedient beispielsweise einen Hebel oder öffnet eine Tür. Der SL beschreibt, was daraufhin geschieht. Manchmal gibt es jedoch Regeln dafür, was sich mit einem Gegenstand anfangen lässt. Diese sind in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Was ist ein Gegenstand?

Im Sinne dieser Regeln sind Gegenstände separate unbelebte Dinge wie Fenster, Türen, Schwerter, Bücher, Tische, Stühle oder Steine. Sie sind keine Dinge wie Gebäude oder Fahrzeuge, die sich aus mehreren verschiedenen Gegenständen zusammensetzen.

MARSCHREIHENFOLGE

Die Abenteurer sollten beim Reisen eine Marschreihenfolge festlegen – unabhängig davon, ob sie sich drinnen oder draußen bewegen. Die Marschreihenfolge macht es einfacher zu bestimmen, wer von Fallen betroffen ist, wer versteckte Gegner entdeckt und wer diesen Gegnern am nächsten ist, wenn es zum Kampf kommt. Ihr könnt die Marschreihenfolge außerhalb von Kämpfen jederzeit ändern und sie auf beliebige Art festhalten: Ihr könnt sie beispielsweise notieren oder Figuren entsprechend arrangieren.

Zeitlich begrenzte Interaktionen mit Gegenständen

Wenn die Zeit wie in einem Kampf knapp bemessen ist, sind Interaktionen mit Gegenständen nur begrenzt möglich: Es ist eine Interaktion pro Zug verfügbar. Diese Interaktion muss erfolgen, während die entsprechende Kreatur sich bewegt oder eine Aktion ausführt. Zusätzliche Interaktionen erfordern, dass die Verwenden-Aktion ausgeführt wird, wie unter „Kampf“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“ erläutert wird.

Versteckte Gegenstände finden

Wenn dein Charakter nach versteckten Gegenständen wie Geheimtüren oder Fallen sucht, fordert dich der SL wahrscheinlich auf, einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) auszuführen. Bei einem Erfolg findest du den Gegenstand, andere wichtige Details oder beides.

Wenn du beschreibst, wie dein Charakter anderswo als in der Nähe eines verborgenen Gegenstands sucht, kann ein Weisheitswurf (Wahrnehmung) unabhängig von dessen Ergebnis nicht enthüllen, wo sich der Gegenstand befindet.

Gegenstände mit sich führen

Du kannst normalerweise deine Ausrüstung und Schätze tragen, ohne dir über das Gewicht dieser Gegenstände Gedanken machen zu müssen. Wenn du allerdings versuchst, einen ungewöhnlich schweren Gegenstand oder eine sehr große Anzahl leichter Gegenstände zu tragen, könnte der SL verlangen, dass du die Regeln zur Traglast unter „Regelglossar“ einhältst.

Gegenstände zerstören

Du kannst als Aktion empfindliche nichtmagische Gegenstände wie Glasgefäße oder Papierbögen automatisch zerstören. Versuchst du, stabilere Gegenstände zu zerstören, so kann der SL die Regeln zum Zerstören von Gegenständen unter „Regelglossar“ anwenden.

Gefahren

Monster sind die häufigste Bedrohung, mit der Charaktere es zu tun bekommen, aber es gibt noch andere Gefahren. Unter „Regelglossar“ sind folgende Gefahren definiert:

Brand	Erstickung	Unterernährung
Dehydrierung	Sturz	

Reisen

Während eines Abenteuers können Charaktere weite Strecken zurücklegen, und solche Reisen können Stunden oder Tage dauern. Der SL kann eine Reise zusammenfassen, ohne genaue Distanzen oder Reisezeiten zu berechnen. Er kann euch

auch auffordern, die nachstehenden Regeln zur Reisegeschwindigkeit anzuwenden.

Wenn es wichtig ist zu wissen, wie schnell du dich bewegen kannst, weil jede Sekunde zählt, sieh dir die Bewegungsregeln unter „Kampf“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“ an.

Reisegeschwindigkeit

Bei Reisen außerhalb von Kämpfen kann eine Gruppe sich mit schneller, normaler oder langsamer Geschwindigkeit bewegen, wie in der Tabelle „Reisegeschwindigkeit“ dargestellt. Die Tabelle zeigt, wie weit sich die Abenteurergruppe während einer bestimmten Zeitspanne bewegen kann. Wenn die Gruppe Pferde oder andere Reittiere einsetzt, kann sie eine Stunde lang die doppelte Distanz zurücklegen. Nach dieser Zeit brauchen die Reittiere eine kurze oder lange Rast, ehe sie erneut zur erhöhten Reisegeschwindigkeit fähig sind (unter „Ausrüstung“ findest du eine Auswahl an verfügbaren Reittieren). Der Abschnitt „Werkzeugkasten fürs Spiel“ enthält Regeln, aus denen hervorgeht, welche Geschwindigkeiten auf welchen Geländetypen möglich sind.

Reisegeschwindigkeit

Geschwindigkeit	Zurückgelegte Strecke pro ...		
	Minute	Stunde	Tag
Schnell	120 m	6,4 km	48 km
Normal	90 m	4,8 km	38,4 km
Langsam	60 m	3,2 km	28,8 km

Jede Reisegeschwindigkeit hat einen Spieleffekt wie nachfolgend beschrieben.

Schnell: Bei schneller Reisegeschwindigkeit sind die Reisenden bei Weisheitswürfen (Überlebenskunst oder Wahrnehmung) und Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

Normal: Bei normaler Geschwindigkeit sind die Reisenden bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

Langsam: Bei langsamer Geschwindigkeit sind die Reisenden bei Weisheitswürfen (Überlebenskunst oder Wahrnehmung) im Vorteil.

Fahrzeuge

Reisende in Wagen, Kutschen oder anderen Landfahrzeugen wählen ihre Reisegeschwindigkeit normalerweise selbst aus. Charaktere in Wasserfahrzeugen sind auf die Geschwindigkeit der Fahrzeuge festgelegt und wählen ihre Reisegeschwindigkeit nicht selbst aus. Schiffe können je nach ihrer Art und Besatzung bis zu 24 Stunden pro Tag unterwegs sein. Der Abschnitt „Ausrüstung“ enthält eine Auswahl von verfügbaren Fahrzeugen.

Kampf

Abenteurer begegnen vielen gefährlichen Monstern und ruchlosen Schurken. Bei solchen Gelegenheiten bricht oft ein Kampf aus.

Der Kampfablauf

Eine typische Kampfbegegnung ist eine Auseinandersetzung zwischen zwei Parteien: ein Wirbel aus Waffenhieben, Finten, Paraden, Beinarbeit und Zaubervirken. Das Spiel ordnet das Chaos der Schlacht in einen Ablauf aus Runden und Zügen. Eine Runde stellt eine Zeitspanne von etwa sechs Sekunden in der Spielwelt dar. Innerhalb einer Runde macht jeder Kampfteilnehmer einen Zug. Die Reihenfolge der Züge wird am Anfang des Kampfs festgelegt, wenn alle die Initiative auswürfeln. Sobald jeder seinen Zug beendet hat, geht der Kampf mit der nächsten Runde weiter, sofern keine der Seiten die andere besiegt hat.

Schritt für Schritt durch den Kampf

Der Kampf findet in den folgenden Schritten statt:

- 1. Standorte festlegen:** Der Spielleiter legt fest, an welchen Positionen die Charaktere und Monster sich jeweils befinden. Abhängig von der Marschreihenfolge der Abenteurer oder den von ihnen angegebenen Positionen im Raum oder an einem anderen Ort legt der SL fest, wo sich die Gegner aufhalten – wie weit sie entfernt sind und in welche Richtung sie blicken.
- 2. Initiative auswürfeln:** Alle Beteiligten würfeln die Initiative aus, um die Zugreihenfolge der Kämpfer festzulegen.
- 3. Züge ausführen:** Jeder Kampfteilnehmer führt in der Initiativereihenfolge einen Zug aus. Sobald alle am Kampf Beteiligten ihren Zug abgeschlossen haben, endet die Runde. Dieser Schritt wird wiederholt, bis der Kampf vorüber ist.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfs. Zu Kampfbeginn würfeln die Kampfteilnehmer die Initiative aus. Dazu führt jeder Teilnehmer einen Geschicklichkeitswurf aus, der seine Position in der Initiativereihenfolge bestimmt. Der SL würfelt für Monster. Bei einer Gruppe gleicher Kreaturen führt der SL einen einzigen Wurf aus, sodass jedes Gruppenmitglied dieselbe Initiative hat.

Überraschung: Wenn ein Kampfteilnehmer vom Kampfbeginn überrascht wird, ist er bei seinem Initiativewurf im Nachteil. Beispiel: Wenn ein Lauerjäger den Kampf beginnt, während er seinem Gegner verborgen ist und dieser nicht weiß, dass es nun zum Kampf kommt, so wird der Gegner überrascht.

Initiativereihenfolge: Das Würfelergebnis eines Kampfteilnehmers wird Initiativwert oder kurz Initiative genannt. Der SL sortiert die Kampfteilnehmer vom höchsten zum niedrigsten Initiativwert. Dies ist die Reihenfolge, in der sie während jeder Runde handeln. Die Initiativereihenfolge bleibt von Runde zu Runde gleich.

Unentschieden: Bei einem Unentschieden unter Monstern entscheidet der SL über die Reihenfolge, bei einem Unentschieden unter Spielercharakteren entscheiden die Spieler. Bei einem Unentschieden zwischen einem Monster und einem Spielercharakter entscheidet der SL.

Dein Zug

In deinem Zug kannst du dich über eine Distanz hinweg bewegen, die kleiner oder gleich deiner Bewegungsrate ist, und eine Aktion ausführen. Du entscheidest, ob du dich zuerst bewegst oder zuerst deine Aktion ausführst.

Die beiden Hauptaktionen, die du ausführen kannst, sind unter „Die Spielregeln“ weiter vorne in diesem Kapitel aufgeführt. Auch die Merkmale

AUF EINEM RASTER SPIELEN

Wenn ihr mit einem Gitterraster und Figuren oder anderen Marken spielt, gelten diese Regeln:

Quadrate: Jedes Quadrat repräsentiert 1,5 Meter.

Bewegungsrate: Bewege dich nicht meterweise, sondern quadratweise auf dem Raster, indem du deine Bewegungsrate in Segmente von je 1,5 Metern unterteilst. Du kannst deine Bewegungsrate in Quadrate umwandeln, indem du sie durch 1,5 teilst. Beispiel: Eine Bewegungsrate von neun Metern wird in sechs Quadrate umgewandelt. Wenn ihr häufig Raster verwendet, kannst du deine Bewegungsrate in Quadraten auf deinem Charakterbogen vermerken.

Ein Quadrat betreten: Um ein Quadrat zu betreten, musst du genügend Bewegung übrig haben, um für das Betreten zu bezahlen: Es kostet ein Quadrat Bewegung, um ein unbesetztes Quadrat zu betreten, das – gerade oder diagonal – an deinen Bereich angrenzt. Ein Quadrat mit schwierigem Gelände zu betreten kostet zwei Quadrate Bewegung. Andere Effekte können das Betreten eines Quadrats noch teurer machen.

Ecken: Diagonale Bewegung kann nicht um Ecken von Wänden, großen Bäumen oder anderen Geländemerkmale führen, die ihren Bereich ausfüllen.

Reichweite: Um den Abstand zwischen zwei Dingen – seien es Kreaturen oder Gegenstände – auf einem Raster zu bestimmen, zählst du die Quadrate dazwischen. Beginne dazu bei einem Quadrat, das an eines der Dinge angrenzt, und zähle die Quadrate bis einschließlich des Bereichs, in welchem sich das andere Ding befindet. Berücksichtige dabei den kürzesten Weg.

des Charakters und die Wertekästen von Monstern bieten Aktionsoptionen. Unter „Bewegung und Positionierung“ weiter hinten unter „Die Spielregeln“ findest du die Regeln für die Bewegung.

Verständigung: Du kannst dich in deinem Zug durch kurze Äußerungen oder Gesten mit anderen verständigen. Dies verbraucht weder deine Aktion noch deine Bewegung.

Ausführliche Kommunikation wie Erklärungen von Sachverhalten oder Versuche, Gegner zu überzeugen, erfordert eine Aktion. Die Beeinflussen-Aktion ist die häufigste Methode, ein Monster zu beeinflussen.

Mit Gegenständen interagieren: Du kannst während deiner Bewegung oder deiner Aktion frei mit einem Gegenstand oder einem Merkmal der Umgebung interagieren. Beispiel: Du könntest in deinem Zug eine Tür öffnen, während du dich auf einen Gegner zubewegst.

Möchtest du mit einem zweiten Gegenstand interagieren, so musst du die Verwenden-Aktion ausführen. Zum Einsatz magischer oder anderer spezieller Gegenstände ist immer eine Aktion erforderlich. Dies ist in der entsprechenden Beschreibung vermerkt.

Der SL kann verlangen, dass du für eine dieser Aktivitäten eine Aktion verwendest, falls sie besonderer Aufmerksamkeit bedarf oder ein ungewöhnliches Hindernis darstellt. So kann beispielsweise eine Verwenden-Aktion erforderlich sein, um eine klemmende Tür zu öffnen oder mithilfe einer Kurbel eine Zugbrücke herunterzulassen.

In deinem Zug nichts tun: Du kannst in deinem Zug auf die Bewegung oder das Ausführen einer Aktion verzichten oder sogar gar nichts tun. Wenn du dich nicht entscheiden kannst, was du tun sollst, erwäge die Ausweich- oder die Vorbereiten-Aktion, um dein Handeln zu verzögern.

Den Kampf beenden

Der Kampf endet, wenn eine der Parteien besiegt ist. Dies kann bedeuten, dass die Kreaturen tot oder kampfunfähig sind, sich ergeben haben oder geflohen sind. Ein Kampf kann auch dadurch enden, dass beide Seiten sich darauf einigen.

Bewegung und Positionierung

In deinem Zug kannst du dich über eine Distanz hinweg bewegen, die kleiner oder gleich deiner Bewegungsrate ist. Alternativ kannst du beschließen, dich gar nicht zu bewegen.

Deine Bewegung kann Klettern, Kriechen, Springen und Schwimmen umfassen (jeweils unter „Regelglossar“ erläutert). Diese verschiedenen Bewegungsarten lassen sich beliebig mit deiner regulären Bewegung kombinieren oder können auch die gesamte Bewegung ausmachen.

Unabhängig von der Bewegungsart wird die zurückgelegte Entfernung jeweils von der Bewegungsrate abgezogen, bis diese aufgebraucht ist oder du stehen bleibst.

Die Bewegungsrate eines Charakters wird bei dessen Erstellung festgelegt. Die Bewegungsrate eines Monsters ist in seinem Wertekasten vermerkt. Unter „Regelglossar“ findest du weitere Informationen zur Bewegungsrate und zu besonderen Bewegungsraten wie Flug-, Kletter- oder Schwimmbewegungsrate.

Schwieriges Gelände

Kämpfer werden oftmals durch schwieriges Gelände verlangsamt. Niedrige Möbel, Geröll, Unterholz, steile Treppen, Schnee und flacher Sumpf sind Beispiele für schwieriges Gelände.

In schwierigem Gelände kostet jeder Meter an Bewegung einen zusätzlichen Meter Bewegungsrate, auch dann, wenn mehrere Dinge gleichzeitig einen Bereich zu schwierigem Gelände machen.

Deine Bewegung aufteilen

Du kannst deine Bewegung aufteilen und einen Teil davon vor einer Aktion, Bonusaktion oder Reaktion im selben Zug nutzen, den anderen Teil danach. Beträgt deine Bewegungsrate beispielsweise neun Meter, so könntest du dich drei Meter weit bewegen, dann eine Aktion ausführen und dich schließlich weitere sechs Meter weit bewegen.

Der Zustand Liegend

In deinem Zug kannst du dich selbst in den Zustand Liegend (siehe „Regelglossar“) versetzen, ohne eine Aktion ausführen oder deine Bewegungsrate nutzen zu müssen. Dazu darf deine Bewegungsrate allerdings nicht 0 sein.

Kreaturengröße

Jede Kreatur gehört zu einer Größenkategorie, durch welche die Größe des viereckigen Bereichs bestimmt ist, den die Kreatur auf einer Karte einnimmt. Dies ist in der Tabelle „Kreaturengröße und Bereich“ dargestellt. Die Tabelle listet die Größen von der kleinsten (Winzig) zur größten Kategorie (Gigantisch) auf. Der Bereich einer Kreatur ist der Raum, den sie im Kampf kontrolliert und zum effektiven Kämpfen benötigt.

Die Größe eines Charakters wird von seiner Spezies bestimmt. Bei Monstern wird sie in ihren Wertekästen genannt.

Kreaturengröße und Bereich

Größe	Bereich (Meter)	Bereich (Quadrate)
Winzig	0,75 m x 0,75 m	4 pro Quadrat
Klein	1,5 m x 1,5 m	1 Quadrat

Größe	Bereich (Meter)	Bereich (Quadrate)
Mittel	1,5 m x 1,5 m	1 Quadrat
Groß	3 m x 3 m	4 Quadrate (2 x 2)
Riesig	4,5 m x 4,5 m	9 Quadrate (3 x 3)
Gigantisch	6 m x 6 m	16 Quadrate (4 x 4)

Sich um andere Kreaturen herumbewegen

In deinem Zug kannst du dich durch den Bereich eines Verbündeten, einer kampfunfähigen Kreatur (siehe „Regelglossar“) oder einer winzigen Kreatur sowie durch den Bereich einer Kreatur bewegen, die um zwei Kategorien größer oder kleiner ist als du.

Der Bereich einer anderen Kreatur ist schwieriges Gelände für dich, sofern diese Kreatur nicht winzig oder mit dir verbündet ist.

Du kannst deine Bewegung nicht absichtlich in einem Bereich beenden, der von einer anderen Kreatur besetzt ist. Wenn du irgendwie in diese Verlegenheit kommst, wirst du umgestoßen und hast den Zustand Liegend (siehe „Regelglossar“), sofern du nicht entweder winzig oder um mindestens eine Kategorie größer als die andere Kreatur bist.

Einen Angriff ausführen

Mit der Angriffsaktion führst du einen Angriff aus. Auch manche anderen Aktionen, Bonusaktionen und Reaktionen lassen dich einen Angriff ausführen. Ob du mit einer Nahkampfwaffe zuschlägst, eine Fernkampfwaffe abfeuerst oder im Rahmen eines Zaubers einen Angriffswurf ausführst – ein Angriff hat die folgende Struktur:

- 1. Wähle ein Ziel aus:** Suche dir ein Ziel innerhalb der Reichweite deines Angriffs aus: eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Bereich.
- 2. Lege die Modifikatoren fest:** Der SL entscheidet, ob das Ziel von Deckung (siehe nächster Abschnitt) profitiert und ob du beim Angriff im Vorteil oder im Nachteil bist. Außerdem können sich durch Zauber, Spezialfähigkeiten und andere Effekte Boni oder Mali sowie ein Vorteil oder ein Nachteil für deinen Angriffswurf ergeben.

UNGEGEHENE ANGREIFER UND ZIELE

Wenn du ein Ziel angreifst, das du nicht sehen kannst, bist du bei deinem Angriffswurf im Nachteil. Dies gilt auch dann, wenn du die Position des Ziels errahnst oder eine Kreatur auswählst, die du zwar nicht sehen, aber hören kannst. Wenn sich das Ziel nicht am anvisierten Ort befindet, misslingt der Angriff.

Wenn eine Kreatur dich nicht sehen kann, bist du bei Angriffswürfen gegen sie im Vorteil.

Falls du versteckt bist, gibst du mit einem Angriffswurf unabhängig von dessen Erfolg deine Anwesenheit und deine Position preis.

3. Führe den Angriff aus: Führe den Angriffswurf aus, wie weiter vorne unter „Die Spielregeln“ beschrieben. Bei einem Treffer würfelst du den Schaden aus, es sei denn, die Art des Angriffs gibt etwas anderes an. Bestimmte Angriffe bewirken zusätzlich zum Schaden oder anstelle des Schadens spezielle Effekte.

Deckung

Wände, Bäume, Kreaturen und andere Hindernisse können Deckung bieten und es damit schwieriger machen, ein Ziel zu treffen. Wie in der Tabelle „Deckung“ beschrieben, gibt es drei Deckungsgrade, von denen jeder dem Ziel einen anderen Vorzug verschafft.

Eine Deckung ist nur wirksam, wenn der Angriff oder Effekt von der gegenüberliegenden Seite der Deckung kommt. Befindet sich das Ziel hinter mehreren Deckungen, zählt nur die wirksamste Deckung. Die Deckungen addieren sich nicht. Beispiel: Steht ein Ziel hinter einer Kreatur, die Teildeckung gibt, sowie gleichzeitig hinter einem Baum, der Dreivierteldeckung gibt, so verfügt das Ziel über Dreivierteldeckung.

Deckung

Grad	Vorzug für das Ziel	Erhalten durch ...
Teil	Bonus von +2 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe	... andere Kreatur oder Gegenstand, mindestens die Hälfte des Ziels ist verdeckt
Drei-viertel	Bonus von +5 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe	... Gegenstand, mindestens drei Viertel des Ziels sind verdeckt
Vollständig	Kann nicht zum direkten Ziel werden	... Gegenstand, das gesamte Ziel ist verdeckt

Fernkampfangriffe

Bei einem Fernkampfangriff schießst du mit einem Bogen, wirfst eine Axt oder schickst auf anderem Wege Geschosse in Richtung eines Gegners in einiger Entfernung. Auch viele Zauber enthalten Fernkampfangriffe.

Fernkampfreichweite

Du kannst Fernkampfangriffe nur gegen Ziele innerhalb einer bestimmten Reichweite ausführen. Wenn ein Fernkampfangriff, beispielsweise mit einem Zauber, nur eine einfache Reichweite hat, kannst du keine Ziele außerhalb dieser Reichweite angreifen.

Manche Fernkampfangriffe wie die mit Langbogen oder Kurzbogen haben zwei Reichweiten. Die kleinere Zahl ist die Grundreichweite, die größere die Maximalreichweite. Wenn sich dein Ziel außerhalb der Grundreichweite befindet, bist du beim Angriffswurf im Nachteil. Du kannst keine Ziele außerhalb der Maximalreichweite angreifen.

Fernkampfangriffe im Nahkampf

Das Zielen bei einem Fernkampfangriff ist schwieriger, wenn sich der Gegner direkt neben dir befindet. Bei Fernkampfangriffen mit Waffen, Zaubern oder anderen Methoden bist du beim Angriffswurf im Nachteil, wenn das Ziel sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern befindet, dich sehen kann und nicht kampfunfähig ist (siehe „Regelglossar“).

Nahkampfangriffe

Mit einem Nahkampfangriff kannst du ein Ziel in Reichweite angreifen. Nahkampfangriffe werden üblicherweise mit Handwaffen oder als waffenlose Angriffe ausgeführt. Viele Monster führen Nahkampfangriffe mit Klauen, Zähnen oder anderen Körperteilen aus. Auch einige Zauber enthalten Nahkampfangriffe.

Nahkampfreichweite

Eine Kreatur verfügt über eine Reichweite von 1,5 Metern und kann daher Ziele innerhalb dieser Reichweite im Nahkampf angreifen. Manche Kreaturen haben Nahkampfangriffe mit einer höheren Reichweite. Dies ist in ihrer Beschreibung vermerkt.

Gelegenheitsangriffe

Kampfteilnehmer achten darauf, ob der Gegner seine Abwehr vernachlässigt. Wenn du dich unachtsam an deinen Gegnern vorbeibewegst, bringst du dich in Gefahr und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Gelegenheitsangriffe vermeiden: Du kannst gegnerische Gelegenheitsangriffe vermeiden, indem du die Rückzug-Aktion ausführst. Auch wenn du dich teleportierst oder bewegst wirst, ohne dass du deine Bewegung, Aktion, Bonusaktion oder Reaktion nutzt, bleiben Gelegenheitsangriffe aus. Beispiel: Du provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn eine Explosion dich aus der Reichweite des Gegners hinausschleudert oder du an einem Feind vorbeifällst.

Einen Gelegenheitsangriff ausführen: Du kannst einen Gelegenheitsangriff ausführen, wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, deine Angriffsreichweite verlässt. Führe dazu eine Reaktion aus, um einen Nahkampfangriff mit einer Waffe oder einen waffenlosen Angriff gegen diese Kreatur auszuführen. Der Angriff erfolgt unmittelbar, bevor die Kreatur deine Reichweite verlässt.

Berittener Kampf

Eine bereitwillige Kreatur, die um mindestens eine Kategorie größer als der Reiter ist und eine passende Anatomie besitzt, kann als Reittier dienen. Dabei gelten folgende Regeln:

Aufsitzen und Absitzen

Im Zuge deiner Bewegung kannst du auf ein Reittier, das sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet, aufsitzen oder von ihm absteigen. Dies kostet dich die Hälfte deiner Bewegungsrate (abgerundet). Besitzt du beispielsweise eine Bewegungsrate von neun Metern, so musst du 4,5 Meter davon verbrauchen, um auf ein Pferd aufzusitzen.

Ein Reittier kontrollieren

Du kannst dein Reittier nur dann kontrollieren, wenn es entsprechend abgerichtet wurde. Bei domestizierten Pferden, Maultieren und ähnlichen Kreaturen ist dies der Fall.

Kontrollierst du dein Reittier, so entspricht seine Initiative deiner eigenen, sobald du aufsitzt. Es bewegt sich in deinem Zug, wie du es ihm vorgibst, und hat während des Zugs drei Aktionsmöglichkeiten: Spurt, Rückzug und Ausweichen. Ein von dir kontrolliertes Reittier kann bereits in dem Zug, in dem du aufsitzt, handeln und sich bewegen.

Ein unabhängiges Reittier – das dich aufsitzen, sich aber nicht kontrollieren lässt – behält hingegen seinen eigenen Platz in der Initiativereihenfolge bei und bewegt sich und handelt nach seinem Willen.

Herunterfallen

Wenn das Reittier, auf dem du sitzt, durch einen Effekt gegen seinen Willen bewegt wird, musst du einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, damit du nicht herunterfällst. Bei einem Misserfolg landest du liegend (siehe „Regelglossar“) in einem freien Bereich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Reittier.

Wirst du oder wird dein Reittier umgestoßen, während du reitest, so musst du den gleichen Rettungswurf ausführen.

Unterwasserkampf

Bei einem Kampf unter Wasser gelten folgende Regeln:

Beeinträchtigte Waffen

Kreaturen ohne Schwimmbewegungsrate sind bei ihren Nahkampfangriffswürfen mit einer Waffe unter Wasser im Nachteil, sofern die Waffe keinen Stichschaden bewirkt.

Fernkampfangriffswürfe mit einer Waffe unter Wasser verfehlen das Ziel außerhalb der Grundreichweite der Waffe automatisch, und gegen Ziele innerhalb der Grundreichweite sind sie im Nachteil.

Feuerresistenz

Alles unter Wasser ist gegen Feuerschaden resistent (erläutert unter „Schaden und Heilung“).

Schaden und Heilung

In D&D sind Verletzungen und Tod häufige Gefahren, wie folgende Regeln näher darlegen.

Trefferpunkte

Trefferpunkte stehen für Zähigkeit und Überlebenswillen. Kreaturen mit mehr Trefferpunkten sind schwieriger zu töten. Dein Trefferpunktemaximum ist die Anzahl von Trefferpunkten, die du im unverletzten Zustand hast. Deine aktuellen Trefferpunkte können sich irgendwo zwischen dem Maximum und dem geringstmöglichen Wert 0 bewegen.

Wann immer du Schaden erleidest, ziehst du diesen von deinen Trefferpunkten ab. Ein Verlust von Trefferpunkten beeinträchtigt deine Fähigkeiten erst, wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken.

Wenn du höchstens die Hälfte deiner Trefferpunkte hast, bist du blutig. Dies hat selbst keinen Effekt im Spiel, löst aber möglicherweise andere Spezialeffekte aus.

Schadenswürfe

Bei allen Waffen, Zaubern und entsprechenden Monsterfähigkeiten ist der Schaden angegeben, den sie bewirken. Würfle den Schaden aus, füge alle relevanten Modifikatoren hinzu und wende das Ergebnis auf das Ziel an. Wenn der Schaden einem Malus unterliegt, ist es möglich, 0 Schaden zu bewirken. Der Schaden kann jedoch nicht im negativen Bereich liegen.

Greifst du mit einer Waffe an, so wird der Attributsmodifikator, den du dem Angriffswurf hinzugefügt hast, auch auf den Schadenswurf angerechnet. Bei einem Zauber ist angegeben, mit welchen Würfeln der Schaden ausgewürfelt wird und ob Modifikatoren hinzugefügt werden. Sofern keine Regel etwas anderes besagt, fügst du deinen Attributsmodifikator nicht hinzu, wenn es sich um feste Schadenswerte handelt, die ohne Würfelwürfe auskommen (beispielsweise der Schaden eines Blasrohrs). Unter „Ausrüstung“ findest du Informationen zu Schadenswürfeln von Waffen, unter „Zauber“ zu Schadenswürfeln von Zaubern.

RASTEN

Charaktere können nicht rund um die Uhr Abenteuer erleben. Sie müssen rasten. Jede Kreatur kann jederzeit am Tag eine einstündige kurze Rast einlegen oder den Tag mit einer achtestündigen langen Rast beenden. Zu den wichtigsten Vorzügen einer Rast gehört der Umstand, dass Kreaturen Trefferpunkte zurückerhalten. Die Regeln für kurze und lange Rasten findest du unter „Regelglossar“.

Kritische Treffer

Wenn du einen kritischen Treffer landest, bewirkt du zusätzlichen Schaden. Würfle zweimal mit den Schadenswürfeln des Angriffs, addiere die Ergebnisse und füge wie üblich alle relevanten Modifikatoren hinzu. Erzielst du beispielsweise einen kritischen Treffer mit einem Dolch, so würfelst du den Schaden mit 2W4 statt 1W4 aus und fügst dann deinen relevanten Attributsmodifikator hinzu. Wenn der Angriff andere Schadenswürfel enthält, beispielsweise bei der Fähigkeit Hinterhältiger Angriff des Schurken, würfelst du auch mit diesen Würfeln zweimal.

Rettungswürfe und Schaden

Schaden, der mit Rettungswürfen bewirkt wird, richtet sich nach diesen Regeln.

Schaden bei mehreren Zielen

Wenn du einen schädlichen Effekt erzeugst, der mindestens zwei Ziele gleichzeitig zu Rettungswürfen dagegen zwingt, würfle den Schaden einmal aus. Er gilt für alle Ziele. Beispiel: Wirkt ein Magier den Zauber *Feuerball*, so wird der Schaden nur einmal für alle Kreaturen ausgewürfelt, die vom Zauber erfasst werden.

Halber Schaden

Viele Effekte von Rettungswürfen halbieren (abgerundet) den Schaden bei einem Ziel, wenn dieses den Rettungswurf besteht. Der halbierte Schaden beträgt die Hälfte des Schadens, den das Ziel erlitten hätte, wenn der Rettungswurf misslungen wäre.

Schadensarten

Jeder Schaden ist von einer bestimmten Art, beispielsweise Feuer- oder Hiebschaden. Die Schadensarten sind unter „Regelglossar“ aufgeführt. Sie weisen keine eigenen Regeln auf, doch es gibt andere Regeln wie die für Resistenzen, die auf ihnen basieren.

Resistenz und Anfälligkeit

Manche Kreaturen und Gegenstände haben Resistenzen gegen oder Anfälligkeiten für bestimmte Schadensarten. Wenn du gegen eine Schadensart resistent bist, ist der Schaden dieser Art gegen dich halbiert (abgerundet). Wenn du anfällig für eine Schadensart bist, ist der Schaden dieser Art gegen dich verdoppelt. Beispiel: Wenn du gegen Kälteschaden resistent bist, ist Kälteschaden gegen dich halbiert, und wenn du anfällig für Feuerschaden bist, ist Feuerschaden gegen dich verdoppelt.

Nicht stapelbar

Mehrere Resistenzen oder Anfälligkeiten werden nur als eine einzelne gezählt, wenn sie dieselbe Schadensart betreffen. Beispiel: Wenn du gegen nekrotischen Schaden und außerdem gegen alle Schadensarten resistent bist, wird nekrotischer Schaden gegen dich halbiert.

Anwendungsreihenfolge

Schadensmodifikatoren werden in folgender Reihenfolge angewendet: zuerst Anpassungen wie Boni, Mali und Multiplikatoren, dann Resistenzen, als Drittes Anfälligkeiten.

Beispiel: Eine Kreatur ist gegen alle Schadensarten resistent, anfällig für Feuerschaden, und sie befindet sich innerhalb einer magischen Aura, die alle Schadensarten um 5 verringert. Wenn diese Kreatur 28 Feuerschaden erleidet, wird der Schaden zuerst um 5 verringert (auf 23), dann aufgrund der Resistenz halbiert (und auf 11 abgerundet) und zum Schluss aufgrund der Anfälligkeit verdoppelt (auf 22).

Immunität

Manche Kreaturen und Gegenstände sind gegen bestimmte Schadensarten und Zustände immun. Immunität gegen eine Schadensart bedeutet, dass du keinen Schaden dieser Art erleidest. Immunität gegen einen Zustand bedeutet, dass du von diesem Zustand nicht betroffen bist.

Heilung

Trefferpunkte können durch Magie wie den Zauber *Wunden heilen* oder einen *Heiltrank*, aber auch durch eine kurze oder lange Rast (siehe „Regelglossar“) wiederhergestellt werden.

Wenn du geheilt wirst, fügst du die wiederhergestellten Trefferpunkte deinen aktuellen Trefferpunkten hinzu. Deine Trefferpunkte können dein Trefferpunktemaximum nicht überschreiten. Trefferpunkte, die du über das Maximum hinaus erhältst, gehen verloren. Beispiel: Wenn du bei

KREATUREN IN DEN ZUSTAND BEWUSSTLOS VERSETZEN

Wenn du die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 verringern würdest, kannst du stattdessen entscheiden, ihre Trefferpunkte auf 1 zu verringern und die Kreatur in den Zustand Bewusstlos zu versetzen. Die Kreatur beginnt dann eine kurze Rast, an deren Ende auch dieser Zustand bei ihr endet. Der Zustand endet vorzeitig, wenn die Kreatur Trefferpunkte zurückerhält oder jemand eine Aktion ausführt, um ihr mit einem erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Heilkunde) Erste Hilfe zu leisten.

14 aktuellen Trefferpunkten und einem Trefferpunktemaximum von 20 durch Heilung 8 Trefferpunkte zurückerhältst, erhältst du 6 Trefferpunkte zurück, nicht 8.

Auf 0 Trefferpunkte sinken

Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur auf 0 sinken, stirbt sie wie nachfolgend erläutert entweder sofort, oder sie wird bewusstlos.

Sofortiger Tod

Dies sind die häufigsten Gründe, dass eine Kreatur augenblicklich stirbt:

Monstertod: Ein Monster stirbt, sobald seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Der Spielleiter kann diese Regel im Einzelfall ignorieren und das Monster wie einen Charakter behandeln.

Trefferpunktemaximum von 0: Eine Kreatur stirbt, wenn ihr Trefferpunktemaximum auf 0 sinkt. Bestimmte Effekte entziehen einer Kreatur Lebensenergie und verringern so ihr Trefferpunktemaximum.

Massiver Schaden: Sinken die Trefferpunkte eines Charakters durch Schaden auf 0, und es ist noch Schaden übrig, so stirbt der Charakter sofort, falls der verbleibende Schaden mindestens seinem Trefferpunktemaximum entspricht. Beispiel: Wenn dein Charakter aktuell 6 Trefferpunkte bei einem Trefferpunktemaximum von 12 hat und 18 Schadenspunkte erleidet, so sinken seine Trefferpunkte auf 0, aber es verbleiben noch 12 Schadenspunkte. In diesem Fall stirbt der Charakter, da die verbleibenden 12 Schadenspunkte seinem Trefferpunktemaximum entsprechen.

Charaktertod

Wenn dein Charakter stirbt, könnten andere magische Methoden wie den Zauber *Tote erwecken* anwenden, um ihn wiederzubeleben. Alternativ erwägst du mit dem SL, einen neuen Charakter zu erstellen, der zur Gruppe stößt. Unter „Regelglossar“ findest du weitere Information dazu, tot zu sein.

Das Bewusstsein verlieren

Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken, du aber nicht sofort stirbst, hast du den Zustand Bewusstlos (siehe „Regelglossar“), bis du Trefferpunkte zurückerhältst, und musst nun Todesrettungswürfe (siehe unten) ausführen.

Todesrettungswürfe

Wann immer du deinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnst, musst du einen Todesrettungswurf ausführen, um zu ermitteln, ob du dich dem Tod näherst oder am Leben bleibst. Im Gegensatz zu anderen Rettungswürfen steht dieser mit keinem Attributswert in Verbindung. Du bist nun in den Händen des Schicksals.

Drei Erfolge/Misserfolge: Würfle mit 1W20.

Wenn das Ergebnis mindestens 10 beträgt, ist der Wurf ein Erfolg. Anderenfalls ist der Wurf ein Misserfolg. Ein Erfolg oder Misserfolg hat einzeln keinen Effekt. Bei deinem dritten Erfolg wirst du stabilisiert (siehe „Einen Charakter stabilisieren“ unten). Bei deinem dritten Misserfolg stirbst du.

Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinanderfolgen. Notiere einfach beide, bis du von einem drei hast. Beide Zahlen werden auf 0 zurückgesetzt, wenn du Trefferpunkte zurückerhältst oder stabilisiert wirst.

Eine 1 oder eine 20 würfeln: Wenn du bei einem Todesrettungswurf mit dem W20 eine 1 würfelst, erleidest du zwei Misserfolge. Würfelst du dagegen eine 20, so erhältst du 1 Trefferpunkt zurück.

Schaden bei 0 Trefferpunkten: Wenn du mit 0 Trefferpunkten Schaden erleidest, zählt dies als misslungener Todesrettungswurf. Falls der Schaden von einem kritischen Treffer stammt, zählt er als zwei misslungene Rettungswürfe. Wenn der Schaden mindestens deinem Trefferpunktemaximum entspricht, stirbst du.

Einen Charakter stabilisieren

Du kannst die Helfen-Aktion ausführen, um eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu stabilisieren. Dazu ist ein erfolgreicher SG-10-Weisheitswurf (Heilkunde) erforderlich.

Eine stabile Kreatur muss keine Todesrettungswürfe ausführen, obwohl sie keine Trefferpunkte hat. Sie bleibt allerdings bewusstlos. Wenn die Kreatur Schaden erleidet, ist sie nicht mehr stabil und muss wieder Todesrettungswürfe ausführen. Eine stabile Kreatur, die nicht geheilt wird, erhält nach 1W4 Stunden 1 Trefferpunkt zurück.

Temporäre Trefferpunkte

Manche Zauber und andere Effekte verleihen temporäre Trefferpunkte, die als Puffer dienen, um keine regulären Trefferpunkte zu verlieren, wie unten erläutert wird.

Temporäre Trefferpunkte gehen zuerst verloren

Wenn du über temporäre Trefferpunkte verfügst und Schaden erleidest, verlierst du zuerst die temporären Trefferpunkte. Verbleibt dann noch Schaden, so wird dieser von deinen regulären Trefferpunkten abgezogen. Beispiel: Du verfügst über 5 temporäre Trefferpunkte und erleidest 7 Schaden. Du verlierst die temporären Trefferpunkte und dann 2 reguläre Trefferpunkte.

Dauer

Temporäre Trefferpunkte bleiben bestehen, bis sie verbraucht sind oder du eine lange Rast beendest (siehe „Regelglossar“).

Nicht stapelbar

Temporäre Trefferpunkte können nicht addiert werden. Wenn du temporäre Trefferpunkte besitzt und weitere erhältst, entscheidest du, ob du die vorhandenen behältst oder die neuen bekommst. Beispiel: Wenn dir ein Zauber 12 temporäre Trefferpunkte verleiht, du aber bereits über 10 verfügst, kannst du 12 oder 10 haben, nicht 22.

Keine Trefferpunkte und keine Heilung

Temporäre Trefferpunkte können weder deinen Trefferpunkten hinzugefügt noch wiederhergestellt werden, und der Erhalt temporärer Trefferpunkte zählt nicht als Heilung. Da temporäre Trefferpunkte keine Trefferpunkte sind, können auch Kreaturen mit vollen Trefferpunkten temporäre Trefferpunkte erhalten.

Wenn du keine Trefferpunkte hast und temporäre Trefferpunkte erhältst, erlangst du dadurch nicht das Bewusstsein wieder. Nur eine reguläre Heilung kann dich retten.

Charaktererstellung

Einen Charakterbogen wählen

Die wichtigsten Details zu deinem Charakter hältst du auf einem Charakterbogen fest. In diesem Kapitel wird der Begriff „Charakterbogen“ für deine Aufzeichnungen der Details deines Charakters verwendet, ob es sich dabei nun um einen gedruckten Charakterbogen, einen digitalen Charakterbogen oder um eine schlichte beschriebene Papierseite handelt. Nimm einen Bogen deiner Wahl und mach dich an die Charaktererstellung!

Deinen Charakter erstellen

Dies sind die Schritte zum Erstellen eines Charakters – sie werden weiter unten jeweils ausführlich beschrieben:

- 1. Klasse auswählen:** Jeder Abenteurer gehört einer bestimmten Klasse an. Diese Klasse beschreibt allgemein den Beruf, die besonderen Talente und die bevorzugten Taktiken eines Charakters.
- 2. Herkunft bestimmen:** Die Herkunft eines Charakters umfasst zwei Elemente: Hintergrund und Spezies. Wie hat der Charakter die Jahre bis zu seinem Abenteurerleben verbracht? Wer sind die Vorfahren des Charakters? Du kannst auch die Sprachen deines Charakters auswählen.
- 3. Attributswerte festlegen:** Vieles von dem, was dein Charakter im Spiel tut, hängt von seinen sechs Attributen ab.
- 4. Gesinnung auswählen:** Die Gesinnung ist Ausdruck des moralischen Kompasses deines Charakters.
- 5. Details ausarbeiten:** Trage auf Basis deiner Entscheidungen die verbleibenden Details ein.

Schritt 1: Klasse auswählen

Wähle eine Klasse aus und notiere sie auf deinem Charakterbogen. Die Tabelle „Klassenüberblick“ fasst die Klassen zusammen. Mehr Details zu den Klassen findest du unter „Klassen“.

Klassenüberblick

Klasse	Vorliebe	Hauptattribut	Komplexität
Barbar	Kampf	Stärke	Mittel
Barde	Auftreten	Charisma	Hoch
Druide	Naturkunde	Weisheit	Hoch
Hexenmeister	Okkulte Überlieferungen	Charisma	Hoch
Kämpfer	Waffen	Stärke oder Geschicklichkeit	Niedrig

Klasse	Vorliebe	Hauptattribut	Komplexität
Kleriker	Götter	Weisheit	Mittel
Magier	Zauberbücher	Intelligenz	Mittel
Mönch	Waffenloser Kampf	Geschicklichkeit und Weisheit	Hoch
Paladin	Verteidigung	Stärke und Charisma	Mittel
Schurke	Heimlichkeit	Geschicklichkeit	Niedrig
Waldläufer	Überlebenskunst	Geschicklichkeit und Weisheit	Mittel
Zauberer	Macht	Charisma	Hoch

Deine Stufe notieren

Notiere die Stufe deines Charakters auf deinem Charakterbogen. Ein Charakter beginnt das Spiel üblicherweise auf der 1. Stufe und steigt dann auf, indem er Abenteuer erlebt und Erfahrungspunkte (EP) sammelt.

Deine EP notieren: Notiere auch deine Erfahrungspunkte. Ein Charakter der 1. Stufe hat 0 EP.

Auf einer höheren Stufe beginnen: Dein SL könnte dich auf einer höheren Stufe beginnen lassen. Wenn du auf der 3. Stufe oder höher beginnst, notiere deine ausgewählte Unterklasse auf deinem Charakterbogen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt „Auf höheren Stufen beginnen“ weiter hinten unter „Charaktererstellung“.

Rüstungsvertrautheit notieren

Deine Klasse könnte bedeuten, dass du mit bestimmten Rüstungskategorien vertraut bist. Notiere deine Rüstungsvertrautheit auf deinem Charakterbogen. Vertrautheit mit einer Rüstungskategorie bedeutet, dass du solche Rüstungen effektiv tragen und ihre Verteidigungsboni nutzen kannst. Die Rüstungskategorien sind unter „Ausrüstung“ beschrieben.

Schritt 2: Charakterherkunft

Zum Bestimmen der Herkunft deines Charakters gehört die Auswahl eines Hintergrunds, einer Spezies und zweier Sprachen.

Der Hintergrund eines Charakters repräsentiert den Ort und den Beruf, die besonders prägend für den Charakter waren. Die Kombination von Hintergrund, Spezies und Sprachen bietet deiner Fantasie Nahrung, wenn du dir die frühen Jahre deines Charakters ausmalst.

Einen Hintergrund wählen

Wähle den Hintergrund deines Charakters und notiere ihn auf deinem Charakterbogen. Du kannst einen der Hintergründe auswählen, die unter „Charakterherkunft“ ausgeführt sind. Dein SL kann

dir auch zusätzliche Hintergründe als Optionen anbieten.

Der gewählte Hintergrund beeinflusst Schritt 3, in dem du die Attributswerte deines Charakters bestimmst. Wenn dir die Auswahl schwerfällt, findest du in der Tabelle „Attributswerte und Hintergründe“ Informationen dazu, welche Hintergründe welche Attributswerte nützen. Suche dort nach dem Hauptattribut deiner Klasse.

Attributswerte und Hintergründe

Attribut	Hintergrund
Stärke	Soldat
Geschicklichkeit	Soldat
Konstitution	Soldat
Intelligenz	Akolyth
Weisheit	Akolyth
Charisma	Akolyth

Dein Talent notieren: Ein Hintergrund gibt dir ein Talent, das deinem Charakter bestimmte Fähigkeiten gewährt. Talente sind unter „Talente“ beschrieben. Notiere das Talent auf deinem Charakterbogen.

Übung notieren: Dein Hintergrund gibt dir Übung in zwei Fertigkeiten sowie im Umgang mit einem Werkzeug. Notiere diese Informationen auf deinem Charakterbogen.

Deine Klasse gibt dir ebenfalls Übung. Lies deine Klassenbeschreibung unter „Klassen“ und notiere jede Übung auf deinem Charakterbogen.

Die Tabelle „Merkmale“ in deiner Klassenbeschreibung zeigt deinen Übungsbonus (siehe „Die Spielregeln“). Bei einem Charakter der 1. Stufe beträgt er +2. Notiere diese Zahl auf deinem Charakterbogen. Die anderen Zahlen im Zusammenhang mit Übung trägst du in Schritt 5 ein.

Anfangsausrüstung auswählen

Sowohl dein Hintergrund als auch deine Klasse bieten Gegenstände für die Anfangsausrüstung. Für alle Münzen, die du in diesem Schritt erhältst, kannst du sofort Ausrüstung unter „Ausrüstung“ kaufen.

Notiere deine ausgewählte Ausrüstung auf deinem Charakterbogen. Die Ausrüstung wird unter „Ausrüstung“ beschrieben. Vorerst kannst du sie einfach notieren und die Einzelheiten später unter „Ausrüstung“ nachsehen. Notiere Münzen, die du nach dem Kauf deiner Ausrüstung übrig hast.

Eine Spezies auswählen

Wähle eine Spezies für deinen Charakter aus. Folgende Spezies sind unter „Charakterherkunft“ beschrieben: Drachenblütiger, Elf, Gnom, Goliath, Halbling, Mensch, Ork, Tiefling und Zwerg. Wenn du eine Spezies ausgewählt hast, vermerke

sie auf deinem Charakterbogen. Notiere dann die Merkmale deiner Spezies.

Größe und Bewegungsrate deines Charakters werden von seiner Spezies bestimmt. Notiere diese Werte ebenfalls an den entsprechenden Stellen auf deinem Charakterbogen (bei der Größenkategorie reicht der Anfangsbuchstabe).

Vergangenheit und Gegenwart erfinden

Lass dich von Hintergrund und Spezies deines Charakters inspirieren, um dir eine Vergangenheit für ihn auszudenken. Diese Vergangenheit des Charakters beeinflusst auch seine Gegenwart. Überlege dir dementsprechend Antworten auf folgende Fragen an deinen Charakter:

- Wer hat dich aufgezogen?
- Wer war dein liebster Kindheitsfreund?
- Bist du mit einem Haustier aufgewachsen?
- Hast du dich je verliebt? Wenn ja, in wen?
- Bist du je einer Organisation wie einer Gilde oder einer religiösen Gemeinschaft beigetreten? Wenn ja, bist du dort noch Mitglied?
- Welche Elemente deiner Vergangenheit inspirieren dich, jetzt auf Abenteuersuche zu gehen?

Sprachen auswählen

Dein Charakter kennt mindestens drei Sprachen: Die Gemeinsprache plus zwei Sprachen, die du aus der Tabelle „Standardsprachen“ auswählst oder auswürfelst. Eine Sprache zu kennen bedeutet, dass dein Charakter in dieser Sprache kommunizieren, lesen und schreiben kann. Deine Klasse und andere Merkmale könnten ebenfalls Sprachkenntnisse mit sich bringen.

In der Tabelle „Standardsprachen“ sind Sprachen aufgeführt, die in der Kampagnenwelt weit verbreitet sind. Jeder Spielercharakter kennt die Gemeinsprache. Die anderen Standardsprachen stammen von den ersten Mitgliedern der bekanntesten Spezies in der Kampagnenwelt. Sie haben sich seither weit verbreitet.

Standardsprachen

IW12	Sprache
–	Gemeinsprache
1	Drakonisch
2–3	Elfisch
4	Gebärden-Gemeinsprache
5	Gnomisch
6	Goblinisch
7–8	Halblingisch
9	Orkisch
10	Riesisch
11–12	Zwergisch

In der Tabelle „Seltene Sprachen“ sind Sprachen aufgeführt, die entweder geheim sind oder von anderen Existenzebenen stammen und daher in den Welten der materiellen Ebene weniger bekannt sind. Manche Merkmale lassen einen Charakter eine seltene Sprache erlernen.

Seltene Sprachen

Sprache	Sprache
Abyssisch	Infernalisch
Celestisch	Sylvanisch
Diebessprache	Tiefensprache
Druidisch	Urtümlich*
Gemeinsprache der Unterreiche	

*Urtümlich umfasst die Dialekte Aqual, Aural, Ignal und Terral. Kreaturen, die einen dieser Dialekte sprechen, können mit Kreaturen kommunizieren, die einen anderen sprechen.

Schritt 3: Attributswerte

Um die Attributswerte deines Charakters zu bestimmen, erzeugst du zuerst anhand der Anleitung unten einen Satz von sechs Zahlen und weist diese dann deinen sechs Attributen zu. Unter „Die Spielregeln“ erfährst du, was die Attribute jeweils bedeuten.

Deine Werte generieren

Bestimme deine Attributswerte mithilfe von einer der folgenden drei Methoden. Möglicherweise bevorzugt dein SL eine der Methoden.

Standardsatz: Verwende die folgenden sechs Werte für deine Attribute: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Zufallserstellung: Würfle mit 4W6 und notiere die Summe der drei höchsten Ergebnisse. Wiederhole dies fünfmal, sodass du sechs Zahlen erhältst.

Punktkosten: Du hast 27 Punkte, die du für deine Attributswerte verbrauchen kannst. Die Kosten der jeweiligen Werte sind in der Tabelle „Attributswert-Punktkosten“ aufgeführt. Beispiel: Ein Wert von 14 kostet 7 deiner 27 Punkte.

Attributswert-Punktkosten

Wert	Kosten	Wert	Kosten
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Attributswerte zuweisen

Wenn du sechs Werte generiert hast, weise sie den Attributen Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma zu. Berücksichtige dabei das Hauptattribut deiner Klasse entsprechend. Fülle auch die Attributsmodifikatoren aus.

Wenn du die Standardsatz-Option verwendest, findest du in der Tabelle „Standardsatz nach Klassen“ Vorschläge, wie du die Werte bei deiner Charakterklasse zuweisen solltest. In der Tabelle werden den Hauptattributen der Klasse die höchsten Werte zugewiesen. Wenn du eine andere Methode zum Generieren der Werte verwendest, kannst du diese Tabelle dennoch verwenden, um zu entscheiden, wie du die höchsten und die niedrigsten Werte zuweist.

Standardsatz nach Klassen

Klasse	Stä.	Ges.	Kon.	Int.	We.	Cha.
Barbar	15	13	14	10	12	8
Barde	8	14	12	13	10	15
Druide	8	12	14	13	15	10
Hexenmeister	8	14	13	12	10	15
Kämpfer	15	14	13	8	10	12
Kleriker	14	8	13	10	15	12
Magier	8	12	13	15	14	10
Mönch	12	15	13	10	14	8
Paladin	15	10	13	8	12	14
Schurke	12	15	13	14	10	8
Waldläufer	12	15	13	8	14	10
Zauberer	10	13	14	8	12	15

Attributswerte anpassen

Wenn du die Attributswerte zugewiesen hast, passe sie je nach deinem Hintergrund an. In diesem sind drei Attribute aufgeführt. Erhöhe einen dieser Werte um 2 Punkte und einen anderen um 1 Punkt, oder alle drei um je 1 Punkt. Keine dieser Erhöhungen kann zu einem Wert von mehr als 20 führen.

Manche Spieler erhöhen gerne das Hauptattribut ihrer Klasse. Andere ziehen es vor, einen niedrigen Wert zu verbessern.

Attributsmodifikatoren bestimmen

Nachdem du deine Attributswerte festgelegt hast, bestimme nun die Attributsmodifikatoren anhand der Tabelle „Attributswerte und Modifikatoren“. Trage die Modifikatoren neben den Attributswerten ein.

Attributswerte und Modifikatoren

Wert	Modifikator	Wert	Modifikator
3	-4	12-13	+1
4-5	-3	14-15	+2
6-7	-2	16-17	+3
8-9	-1	18-19	+4
10-11	+0	20	+5

Schritt 4: Gesinnung

Wähle aus den Optionen unten die Gesinnung deines Charakters aus und notiere sie auf deinem Charakterbogen.

Im Spiel wird davon ausgegangen, dass Spielercharaktere keine böse Gesinnung haben. Besprich dich mit deinem SL, bevor du einen bösen Charakter erstellst.

Die neun Gesinnungen

Die Gesinnung einer Kreatur beschreibt ihre grundsätzlichen ethischen Ansichten und Ideale. Sie ist eine Kombination aus zwei Faktoren: der moralischen Haltung (gut, böse, neutral) und der Einstellung zum Gesetz (rechtschaffen, chaotisch, neutral).

Folgende Zusammenfassungen skizzieren das typische Verhalten einer Kreatur mit der jeweiligen Gesinnung (individuelle Vertreter können in ihrem Verhalten durchaus abweichen).

Rechtschaffen gut (RG): Rechtschaffen gute Kreaturen bemühen sich, das Richtige zu tun, wie es von der Gesellschaft erwartet wird. Jemand, der gegen Ungerechtigkeit kämpft und Wehrlose ohne zu zögern beschützt, ist wahrscheinlich rechtschaffen gut.

Neutral gut (NG): Neutral gute Kreaturen tun nach Kräften das Beste und agieren meist innerhalb der Regeln, fühlen sich aber nicht an sie gebunden. Eine freundliche Person, die anderen je nach deren Bedürfnissen hilft, ist wahrscheinlich neutral gut.

Chaotisch gut (CG): Chaotisch gute Kreaturen handeln nur nach den Vorgaben ihres Gewissens und scheren sich kaum um die Erwartungen anderer. Ein Rebell, der die Steuereintreiber eines grausamen Barons überfällt und mit der Beute den Armen hilft, ist wahrscheinlich chaotisch gut.

Rechtschaffen neutral (RN): Rechtschaffen neutrale Individuen halten sich an das Gesetz, an Traditionen und ihre eigenen Werte. Wer einen disziplinierten Lebensstil hat und weder den Anliegen Bedürftiger noch den Versuchungen des Bösen nachgibt, ist wahrscheinlich rechtschaffen neutral.

Neutral (N): Neutral ist die Gesinnung derer, die moralische Fragen sowie Parteinahmen vermeiden. Sie tun stets das, was sie gerade für das Beste halten. Wer sich bei moralischen Debatten langweilt, der ist wahrscheinlich neutral.

GESINNUNGSLOSE KREATUREN

Die meisten Kreaturen, denen es an rationalem Denkvermögen fehlt, haben keine Gesinnung. Sie werden als gesinnungslos bezeichnet. Haie sind beispielsweise wilde Raubtiere. Deshalb sind sie jedoch nicht böse, sondern vielmehr gesinnungslos.

Chaotisch neutral (CN): Chaotisch neutrale Kreaturen folgen ihren Launen und stellen ihre persönliche Freiheit über alles andere. Ein Gauner, der durchs Land zieht und von seiner Schläue lebt, ist wahrscheinlich chaotisch neutral.

Rechtschaffen böse (RB): Rechtschaffen böse Individuen nehmen sich methodisch, was sie wollen, bleiben dabei jedoch im Rahmen von Traditionen, Loyalität und dem Gesetz. Ein Adelige, der seine Untertanen ausplündert und nach noch mehr Macht strebt, ist wahrscheinlich rechtschaffen böse.

Neutral böse (NB): Neutral böse ist die Gesinnung derer, die sich nicht um das Leid scheren, das sie beim Verfolgen ihrer Wünsche anrichten. Ein Krimineller, der nach Belieben raubt und mordet, ist wahrscheinlich neutral böse.

Chaotisch böse (CB): Chaotisch böse Kreaturen handeln mit brutaler Gewalt, die von Hass oder Blutdurst befeuert wird. Ein Bösewicht, der es auf Rache und Zerstörung abgesehen hat, ist wahrscheinlich chaotisch böse.

Schritt 5: Details der Charaktererstellung

Fülle deinen Charakterbogen nun vollständig aus.

Klassenmerkmale notieren

Sieh dir die Tabelle mit den Merkmalen deiner Klasse unter „Klassen“ an und notiere die Merkmale der 1. Stufe. Die Klassenmerkmale sind ebenfalls dort beschrieben.

Bei manchen Klassenmerkmalen gibt es eine Wahl. Lies alle deine Merkmale durch und triff die Entscheidungen, die angeboten werden.

Zahlen eintragen

Trage diese Zahlen in deinem Charakterbogen ein:

Rettungswürfe: Füge bei den Rettungswürfen, in denen du Übung hast, deinen Übungsbonus dem jeweiligen Attributsmodifikator hinzu und notiere die Summe. Manche Spieler notieren auch gerne den Modifikator für Rettungswürfe, in denen sie keine Übung haben – dies ist einfach der relevante Attributsmodifikator.

Fertigkeiten: Bei Fertigkeiten, in denen du geübt bist, fügst du dem jeweils assoziierten Attributsmodifikator deinen Übungsbonus hinzu und notierst die Summe. Du könntest außerdem den Modifikator bei Fertigkeiten notieren, in denen du nicht geübt bist – dies ist einfach der relevante Attributsmodifikator.

Passive Wahrnehmung: Manchmal ermittelt dein SL, ob dein Charakter etwas bemerkt, ohne dich zu einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) aufzufordern. Der SL zieht dann deine Passive Wahrnehmung heran. Passive Wahrnehmung ist ein Wert, der für deine allgemeine Aufmerksamkeit

der Umgebung gegenüber steht, ohne dass du aktiv nach etwas suchst. Verwende diese Formel, um deinen Wert für Passive Wahrnehmung zu bestimmen:

$$\text{Passive Wahrnehmung} = 10 + \text{Weisheitswurf-Modifikator (Wahrnehmung)}$$

Schließe alle Modifikatoren ein, die für deine Weisheitswürfe (Wahrnehmung) gelten. Beispiel: Wenn dein Charakter einen Weisheitswert von 15 und Übung in der Wahrnehmungsfertigkeit hat, hast du eine passive Wahrnehmung von 14 (10 + 2 für deinen Weisheitsmodifikator + 2 für Übung).

Trefferpunkte: Deine Klasse und dein Konstitutionsmodifikator bestimmen dein Trefferpunktemaximum auf der 1. Stufe, wie in der Tabelle „Trefferpunkte auf der 1. Stufe nach Klasse“ dargestellt.

Trefferpunkte auf der 1. Stufe nach Klasse

Klasse	Trefferpunktemaximum
Barbar	12 + KON-Modifikator
Kämpfer, Paladin oder Waldläufer	10 + GES-Modifikator
Barde, Druide, Hexenmeister, Kleriker, Mönch oder Schurke	8 + KON-Modifikator
Magier, Zauberer	6 + KON-Modifikator

Auf dem Charakterbogen ist Platz zum Notieren deiner aktuellen Trefferpunkte, wenn du Schaden erleidest, sowie für alle temporären Trefferpunkte, die du vielleicht erhältst. Auch deine Todesrettungswürfe kannst du notieren.

Trefferpunktewürfel: In der Beschreibung deiner Klasse erfährst du die Art der Trefferpunktewürfel deines Charakters (kurz „Trefferwürfel“). Notiere die Art auf deinem Charakterbogen. Auf der 1. Stufe hat dein Charakter einen Trefferwürfel. Du kannst während einer kurzen Rast Trefferwürfel verbrauchen, um Trefferpunkte zurückzuerhalten. Auf deinem Charakterbogen ist auch Platz, um zu notieren, wie viele Trefferwürfel du verbraucht hast.

Initiative: Notiere deinen Geschicklichkeitsmodifikator im Bereich für Initiative auf deinem Charakterbogen.

Rüstungsklasse: Ohne Rüstung und Schild entspricht deine Basis-Rüstungsklasse 10 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn zu deiner Anfangsausrüstung eine Rüstung, ein Schild oder beides gehört, berechnest du deine RK anhand der Regeln unter „Ausrüstung“. Ein Klassenmerkmal könnte besagen, dass du deine RK auf andere Art berechnest.

Angriffe: Notiere deine Startwaffen im Abschnitt des Charakterbogens für Waffen und Zaubertricks, die Schaden bewirken. Der Angriffswurf-Bonus einer Waffe, mit der du Übung hast, ist einer der folgenden, sofern bei den Waffeneigenschaften nicht anders angegeben:

$$\text{Nahkampfangriffsbonus} = \text{Stärkemedifikator} + \text{Übungsbonus}$$

$$\text{Fernkampfangriffsbonus} = \text{Geschicklichkeitsmodifikator} + \text{Übungsbonus}$$

Sieh den Schaden und die Eigenschaften deiner Waffen unter „Ausrüstung“ nach. Du fügst denselben Attributsmodifikator hinzu, den du bei Angriffen mit einer Waffe deinen Schadenswürfen mit dieser Waffe hinzufügst.

Zauberwirken: Notiere sowohl den Rettungswurf-SG für deine Zauber als auch den Angriffsbonus für Angriffe, die du mit ihnen ausführst. Nutze dazu diese Formeln:

$$\text{Zauberrettungswurf-SG} = 8 + \text{Zauberwirken-Attributsmodifikator} + \text{Übungsbonus}$$

$$\text{Zauberangriffsbonus} = \text{Zauberwirken-Attributsmodifikator} + \text{Übungsbonus}$$

Dein Zauberwirken-Attributsmodifikator für einen Zauber wird durch das Merkmal bestimmt, das dir das Wirken des Zaubers ermöglicht.

Zauberplätze, Zaubertricks und vorbereitete Zauber: Wenn deine Klasse dir das Zauberwirken- oder Paktmagie-Merkmal gibt, zeigt dir die Tabelle „Klassenmerkmale“ für deine Klasse die Anzahl von Zauberplätzen, die du verfügbar hast, die Anzahl von Zaubertricks, die du kennst, und die Anzahl von Zaubern, die du vorbereiten kannst. Wähle deine Zaubertricks und vorbereiteten Zauber aus und notiere sie – mit deiner Anzahl von Zauberplätzen – auf deinem Charakterbogen.

Stufenaufstiege

Im Verlauf der Abenteuer wird dein Charakter Erfahrung sammeln, welche durch Erfahrungspunkte (EP) repräsentiert wird. Erreicht der Charakter eine bestimmte Gesamtzahl an Erfahrungspunkten, so verbessern sich seine Fähigkeiten. Dieser Fortschritt wird als Stufenaufstieg bezeichnet.

In der Charakteraufstiegstabelle ist aufgeführt, wie viele EP für Stufenaufstieg erforderlich sind und welcher Übungsbonus auf einer bestimmten Stufe für den Charakter gilt. Wenn deine EP-Summe eine Zahl in der Spalte „Erfahrungspunkte“ überschreitet, erreichst du die entsprechende Stufe.

Charakterentwicklung

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

Stufenaufstieg

Wenn du die nächste Stufe erreichst, führe diese Schritte aus:

- 1. Klasse auswählen:** Die meisten Charaktere steigen in derselben Klasse um eine Stufe auf. Du kannst aber auch beschließen, in einer anderen Klasse um eine Stufe aufzusteigen. Verwende dazu die Regeln im Abschnitt „Klassenkombinationen“.
- 2. Trefferpunkte und Trefferpunktewürfel anpassen:** Bei jedem Stufenaufstieg erhältst du einen zusätzlichen Trefferwürfel. Würfle mit diesem Würfel, füge dem Ergebnis deinen Konstitutionsmodifikator hinzu und addiere die Summe (mindestens 1) zu deinem Trefferpunktmaximum. Anstatt zu würfeln, kannst du auch den fixen Wert verwenden, den du in der Tabelle „Fixe Trefferpunkte nach Klassen“ findest.

Fixe Trefferpunkte nach Klassen

Klasse	Trefferpunkte pro Stufe
Barbar	7 + KON-Modifikator
Kämpfer, Paladin oder Waldläufer	6 + KON-Modifikator
Barde, Druide, Hexenmeister, Kleriker, Mönch oder Schurke	5 + KON-Modifikator
Magier, Zauberer	4 + KON-Modifikator

- 3. Neue Klassenmerkmale notieren:** Sieh dir die Tabelle mit deinen Klassenmerkmalen unter „Klassen“ an und notiere die Merkmale, die du in dieser Klasse auf der neuen Stufe erhältst. Triff alle Entscheidungen, die dir von neuen Merkmalen eröffnet werden.
- 4. Übungsbonus anpassen:** Der Übungsbonus eines Charakters erhöht sich auf bestimmten Stufen, wie in der Charakteraufstiegstabelle und der Tabelle mit deinen Klassenmerkmalen unter „Klassen“ dargestellt. Wenn sich dein Übungsbonus erhöht, erhöhe alle Zahlen auf deinem Charakterbogen, die deinen Übungsbonus enthalten.
- 5. Attributsmodifikatoren anpassen:** Wenn du ein Talent auswählst, das mindestens einen deiner Attributswerte erhöht, ändert sich auch dein Attributsmodifikator, sofern der neue Wert eine gerade Zahl ist. Passe in diesem Fall alle Zahlen auf deinem Charakterbogen an, die diesen Attributsmodifikator verwenden. Wenn sich dein Konstitutionsmodifikator um 1 erhöht, so erhöht sich dein Trefferpunktmaximum für jede erreichte Stufe um 1. Beispiel: Wenn ein Charakter die 8. Stufe erreicht und sein Konstitutionswert sich von 17 auf 18 erhöht, dann erhöht sich der Konstitutionsmodifikator auf +4. Das Trefferpunktmaximum des Charakters erhöht sich dann um 8 zuzüglich der Trefferpunkte, die er beim Erreichen der 8. Stufe erhält.

Stufenbereiche

Auf jeder neuen Stufe erlangen Charaktere neue Fähigkeiten, mit denen sie größere Herausforderungen bewältigen können. Im Lauf der Stufenaufstiege ändert sich auch das Spielerlebnis, und die Risiken der Kampagne werden größer. Es ist hilfreich, sich den Entwicklungsbogen eines Charakters (und einer Kampagne) in vier Stufenbereichen vorzustellen, die die Reise eines Charakters von der 1. Stufe als Beginn seiner Abenteuerkarriere bis hin zu den epischen Höhen der 20. Stufe beschreiben. Es sind keine Regeln mit den Stufenbereichen assoziiert, sondern die Bereiche weisen darauf hin, dass das Spielerlebnis sich mit den Charakteren weiterentwickelt.

Stufenbereich 1 (1.–4. Stufe)

Im Stufenbereich 1 sind die Charaktere Abenteuerneulinge, auch wenn sie sich dank ihrer außergewöhnlichen Fähigkeiten bereits von der allgemeinen Bevölkerung unterscheiden. Sie erlernen ihre Start-Klassenmerkmale und wählen eine Unterklasse aus. Die Gefahren, mit denen sie konfrontiert werden, stellen in der Regel Bedrohungen für örtliche Bauernhöfe oder Dörfer dar.

Stufenbereich 2 (5.–10. Stufe)

Im Stufenbereich 2 sind die Charaktere zu vollwertigen Abenteurern geworden. Zauberwirker erlangen ikonische Zauber wie *Blitz*, *Feuerball* und *Tote erwecken*. Die meisten waffenbasierten Klassen erlangen die Fähigkeit, in einer Runde mehrere Angriffe auszuführen. Nun sind die Charaktere Gefahren gewachsen, die Städte und Königreiche bedrohen.

Stufenbereich 3 (11.–16. Stufe)

Im Stufenbereich 3 haben die Charaktere genügend Macht erworben, um sich auch unter Abenteurern auszuzeichnen. Auf der 11. Stufe erlernen viele Zauberwirker realitätsverändernde Zauber. Andere Charaktere erhalten Merkmale, die ihnen erlauben, mehr Angriffe auszuführen oder beeindruckende Effekte mit ihren Angriffen zu bewirken. Solche Abenteurer bannen oft Gefahren, die ganze Regionen bedrohen.

Stufenbereich 4 (17.–20. Stufe)

Im Stufenbereich 4 erreichen die Charaktere den Gipfel ihrer Klassenmerkmale und werden zu archetypischen Helden. Bei ihren Abenteuern steht das Schicksal der Welt oder sogar die Ordnung des Multiversums auf dem Spiel.

Auf höheren Stufen beginnen

Dein SL könnte die Charaktere deiner Gruppe auf einer höheren Stufe als der ersten beginnen lassen. Es ist beispielsweise empfehlenswert, auf der 3. Stufe zu beginnen, wenn die Gruppe sich aus erfahrenen D&D-Spielern zusammensetzt.

Deinen Charakter erstellen

Wenn du einen Charakter auf höherer Stufe erstellst, nutzt du die Schritte zur Charaktererstellung, die in diesem Kapitel beschrieben sind, und die Regeln für Aufstiege ab der 1. Stufe im Abschnitt „Stufenaufstiege“. Du beginnst mit dem EP-Mindestbetrag, der zum Erreichen deiner Startstufe erforderlich ist. Beispiel: Wenn der SL dich auf der 10. Stufe beginnen lässt, hast du 64.000 EP.

Anfangsausrüstung auf höheren Stufen

Anfangsstufe	Ausrüstung und Geld	Magische Gegenstände
2–4	Normale Anfangsausrüstung	1 gewöhnlicher
5–10	500 GM plus 1WI0 × 25 GM plus normale Anfangsausrüstung	1 gewöhnlicher, 1 ungewöhnlicher
11–16	5.000 GM plus 1WI0 × 250 GM plus normale Anfangsausrüstung	2 gewöhnliche, 3 ungewöhnliche, 1 seltener
17–20	20.000 GM plus 1WI0 × 250 GM plus normale Anfangsausrüstung	2 gewöhnliche, 4 ungewöhnliche, 3 seltene, 1 sehr seltener

BONUSTALENTE AUF STUFE 20

Der SL kann Talente als Entwicklungsmöglichkeit verwenden, wenn die Charaktere die 20. Stufe erreicht haben. So können die Charaktere mächtiger werden, obwohl sie keine weiteren Stufen erreichen können. Bei diesem Ansatz erhält jeder Charakter je 30.000 EP, die er über 355.000 EP hinaus verdient, ein Talent seiner Wahl. Epische Gaben eignen sich besonders als Bonustalente, doch ein Spieler kann jedes Talent auswählen, für das sein Charakter der 20. Stufe qualifiziert ist.

Anfangsausrüstung

Der SL entscheidet, ob dein Charakter mit mehr als der Standardausrüstung eines Charakters der 1. Stufe beginnt, möglicherweise sogar mit mindestens einem magischen Gegenstand. Die Tabelle „Anfangsausrüstung auf höheren Stufen“ kann dem SL als Orientierung dienen.

Sprich außerdem mit deinem SL darüber, welche Ausrüstung zum Kauf mit deinem Startgeld verfügbar ist. Beispielsweise sind die unter „Ausrüstung“ beschriebenen Feuerwaffen für Charaktere der 1. Stufe zu teuer, könnten aber zum Kauf verfügbar sein, wenn dein SL sie gestattet.

Klassenkombinationen

Klassenkombinationen erlauben dir, Stufen in mehreren Klassen zu erlangen. Mit dieser Regel hast du die Möglichkeit, bei jedem Stufenaufstieg in einer neuen Klasse anstatt in deiner aktuellen Klasse aufzusteigen. Auf diese Weise kannst du die Fähigkeiten dieser Klassen verbinden, um ein Charakterkonzept zu verwirklichen, das sich möglicherweise nicht in einer einzigen Klasse widerspiegelt.

Voraussetzungen

Um dich für eine neue Klasse zu qualifizieren, benötigst du im Hauptattribut der neuen Klasse sowie deiner aktuellen Klassen einen Wert von mindestens 13. Beispiel: Ein Barbar, der sich für eine Kombination mit der Druidenklasse entscheidet, muss Werte für Stärke und Weisheit von mindestens 13 haben, da Stärke das Hauptattribut von Barbaren und Weisheit das Hauptattribut von Druiden ist.

Erfahrungspunkte

Die benötigten Erfahrungspunkte für einen Stufenaufstieg basieren auf deiner gesamten Charakterstufe (nicht auf der Stufe einer einzelnen Klasse), wie in der Charakteraufstiegstabelle unter „Charaktererstellung“ angegeben. Wenn du beispielsweise Kleriker der 6. Stufe/Kämpfer der 1. Stufe bist, brauchst du genügend EP, um zur 8. Stufe aufsteigen zu können, um als Kämpfer die 2. Stufe oder als Kleriker die 7. Stufe zu erreichen.

Trefferpunkte und Trefferpunktewürfel

Du erhältst die Trefferpunkte deiner neuen Klasse, wie es für Stufen über die 1. hinaus angegeben ist. Du erhältst die Trefferpunkte der 1. Stufe einer Klasse nur dann, wenn deine gesamte Charakterstufe 1 ist.

Addiere die Trefferwürfel, die du von all deinen Klassen erhältst, um deine gesamten Trefferwürfel zu ermitteln. Wenn diese Würfel vom selben Typ sind, kannst du sie zusammenfassen. Zum Beispiel besitzen sowohl der Kämpfer als auch der Paladin einen W10 als Trefferwürfel. Wenn du also Paladin der 5. Stufe/Kämpfer der 5. Stufe bist, stehen dir 10W10 zur Verfügung. Wenn dir deine Klassen unterschiedliche Arten von Trefferwürfeln gewähren, notiere sie separat. Als Kleriker der 5. Stufe/Paladin der 5. Stufe hast du beispielsweise 5W10 sowie 5W8 Trefferwürfel.

Übungsbonus

Dein Übungsbonus basiert auf deiner gesamten Charakterstufe wie in der Charakteraufstiegstabelle angegeben, nicht auf der Stufe einer einzelnen Klasse. Beispiel: Wenn du Kämpfer der 3. Stufe/Schurke der 2. Stufe bist, hast du den Übungsbonus eines Charakters der 5. Stufe, nämlich +3.

Übung

Erreichst du die 1. Stufe in einer Klasse, die nicht deine Anfangsklasse ist, so bist du nur in einigen Bereichen der neuen Klasse geübt, wie in der jeweiligen Klassenbeschreibung unter „Klassen“ angegeben.

Klassenmerkmale

Erreichst du in einer Klasse eine neue Stufe, so erhältst du die Klassenmerkmale für die jeweilige Stufe. Für einige Merkmale gelten bei Klassenkombinationen zusätzliche Regeln. Lies die Informationen zu Klassenkombinationen in den Beschreibungen deiner Klassen.

Es gelten spezielle Regeln für zusätzliche Angriffe, Zauberwirken sowie Merkmale (wie ungerüstete Verteidigung), die dir alternative Möglichkeiten geben, deine Rüstungsklasse zu berechnen.

Rüstungsklasse

Wenn du mehrere Möglichkeiten hast, deine Rüstungsklasse zu berechnen, kannst du von diesen nur jeweils eine nutzen. Beispiel: Ein Mönch/Zauberer mit dem Merkmal Ungerüstete Verteidigung des Mönchs und dem Merkmal Drakonische Widerstandskraft des Zauberers muss eines dieser Merkmale auswählen, um die Rüstungsklasse zu berechnen.

Zusätzlicher Angriff

Erhältst du das Merkmal Zusätzlicher Angriff von mehr als einer Klasse, so addieren sich die Merkmale nicht. Du kannst nicht mehr als zwei Angriffe mit diesem Merkmal ausführen, sofern du kein Merkmal hast, das etwas anderes besagt (wie das Merkmal Zwei zusätzliche Angriffe des Kämpfers).

Entsprechend bekommst du als Hexenmeister durch die Anrufung Dürstende Klinge, die dir das Merkmal Zusätzlicher Angriff mit deiner Paktwaffe gewährt, keine weiteren Angriffe, wenn du bereits Zusätzlicher Angriff besitzt.

Zauberwirken

Deine Fähigkeit, Zauber zu wirken, hängt teilweise von den kombinierten Stufen all deiner zauberwirkenden Klassen und teilweise von deren einzelnen Stufen ab. Sobald du das Merkmal Zauberwirken von mehr als einer Klasse erlangst, wendest du die unten aufgeführten Regeln an. Wenn du das Merkmal Zauberwirken in deiner Klassenkombination von nur einer Klasse erhältst, gelten die Regeln dieser Klasse.

Vorbereitete Zauber: Du bestimmst für jede Klasse einzeln, welche Zauber du vorbereiten kannst, als ob du nur Mitglied dieser einen Klasse wärst. Wenn du beispielsweise Waldläufer der 4. Stufe/Zauberer der 3. Stufe bist, kannst du fünf Waldläuferzauber des 1. Grades und sechs Zaubererzauber des 1. oder 2. Grades (sowie vier Zaubererzaubertricks) vorbereiten.

Jeder vorbereitete Zauber ist mit einer deiner Klassen assoziiert, und du verwendest jeweils das Attribut zum Zauberwirken der entsprechenden Klasse, wenn du den Zauber wirkst.

Zaubertricks: Wenn einer deiner Zaubertricks auf höheren Charakterstufen mächtiger wird, basiert dieser Zuwachs auf deiner gesamten Charakterstufe, nicht deiner Stufe in einer bestimmten Klasse, sofern nicht beim Zauber anders angegeben.

Zauberplätze: Du bestimmst deine verfügbaren Zauberplätze, indem du Folgendes addierst:

- All deine Stufen in den Klassen Barde, Druiden, Kleriker, Magier und Zauberer,
- die Hälfte deiner Stufen (aufgerundet) in den Klassen Paladin und Waldläufer.

Sieh dann in der Stufenspalte der Tabelle „Klassenkombinationen für Zauberwirker“ nach dieser Stufe. Du verwendest die Zauberplätze dieser Stufe, um Zauber des entsprechenden Grades von jeder Klasse zu wirken, über deren Merkmal Zauberwirken du verfügst.

Diese Tabelle gibt dir möglicherweise Zauberplätze eines höheren Grades als der Grad der Zauber, die du vorbereitest. Du kannst diese Zauberplätze zwar verwenden, aber nur für Zauber eines entsprechend niedrigeren Grades. Wenn du einen Zauber niedrigeren Grades wirkst, der einen verstärkten Effekt hat, wenn er auf höherem Grad gewirkt wird (beispielsweise *Brennende Hände*), kannst du den verstärkten Effekt als normal verwenden.

Beispiel: Wenn du Waldläufer der 4. Stufe/ Zauberer der 3. Stufe bist, zählst du beim Bestimmen deiner Zauberplätze als Charakter der 5. Stufe: Es werden all deine Zaubererstufen und die Hälfte deiner Waldläuferstufen gezählt. Wie in der Tabelle „Klassenkombinationen für Zauberwirker“ dargestellt, hast du vier Zauberplätze des 1. Grades, drei Zauberplätze des 2. Grades und zwei Zauberplätze des 3. Grades. Du kannst jedoch keine Zauber des 3. Grades und auch keine Waldläuferzauber des 2. Grades vorbereiten. Du kannst die Zauberplätze dieser Grade nutzen, um die vorbereiteten Zauber zu wirken und möglicherweise ihre Effekte zu verstärken.

Paktmagie: Wenn du das Merkmal Paktmagie der Hexenmeister-Klasse sowie das Merkmal Zauberwirken hast, kannst du die Zauberplätze, die du durch Paktmagie erhältst, auch zum Wirken von Zaubern verwenden, die du durch andere Klassen mit dem Merkmal Zauberwirken erhältst. Zudem kannst du die Zauberplätze des Merkmals Zauberwirken nutzen, um vorbereitete Hexenmeisterzauber zu wirken.

Klassenkombinationen für Zauberwirker: Zauberplätze pro Zaubergrad

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	4	3	3	3	2	–	–	–	–

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9
11	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Requisiten

Wenn du deinen Charakter erstellst, darfst du einmal anhand der Tabelle „Requisiten“ würfeln, um eine winzige Requisite zu erhalten – einen einfachen Gegenstand mit leichter Berührung des Mystischen. Auch der SL kann diese Tabelle verwenden. Sie kann helfen, einen Raum in einem Gewölbe auszustatten oder die Taschen einer Kreatur zu füllen.

Requisiten

IWI00 Requisite

1	Mumifizierte Hand eines Goblins
2	Kristall, der im Mondlicht schwach leuchtet
3	Goldmünze, die in einem fremden Land geprägt wurde
4	In einer dir unbekannten Sprache verfasstes Tagebuch
5	Messingring, der niemals matt wird
6	Alte Schachfigur aus Glas
7	Zwei Knochenwürfel mit einem Totenschädel anstelle der Sechs
8	Kleine Götzenskulptur einer alptraumhaften Kreatur, die dir beunruhigende Träume beschert, wenn du in ihrer Nähe schläfst
9	Haarlocke
10	Urkunde für ein Grundstück in einem dir unbekannten Land
11	Block aus unbekanntem Material, etwa 30 Gramm schwer
12	Kleine nadelgespickte Stoffpuppe
13	Zahn eines unbekannten Tieres
14	Riesige Schuppe, vielleicht von einem Drachen
15	Leuchtend grüne Feder
16	Alte Wahrsagerkarte, die dein Abbild trägt

IWI00 Requisite

17	Glaskugel, gefüllt mit wirbelndem Rauch
18	Ei mit leuchtend roter Schale, etwa 500 Gramm schwer
19	Pfeife, die Seifenblasen entstehen lässt
20	Einmachglas mit einem Stück Fleisch in Beize
21	Kleine gnomische Spieluhr, die ein Lied spielt, an das du dich vage aus deiner Kindheit erinnerst
22	Kleine Holzfigur, die einen selbstgefälligen Halbling darstellt
23	Messingkugel, in die seltsame Runen eingraviert sind
24	Bunte Steinscheibe
25	Winziges silbernes Abbild eines Raben
26	Beutel mit 47 Zähnen, einer davon faulig
27	Obsidianscherbe, die sich warm anfühlt
28	Drachenklaue an einem Lederhalsband
29	Ein Paar alte Socken
30	Leeres Buch, dessen Seiten weder Tinte, Kreide oder Graphit noch irgendeine andere Substanz aufnehmen
31	Silbernes Abzeichen in Form eines fünfzackigen Sterns
32	Messer, das einmal einem Verwandten gehört hat
33	Glasphiole mit Fingernagelabschnitten
34	Rechteckiger Metallapparat mit zwei winzigen Metallschälchen an einem Ende, die Funken sprühen, wenn sie nass werden
35	Weißer Handschuh mit Pailletten, passend für einen Menschen
36	Weste mit Hunderten von kleinen Taschen
37	Gewichtsloser Kiesel
38	Skizze eines Goblins
39	Leere Glasphiole, die nach Parfüm riecht
40	Edelstein, der für jeden außer dir wie ein Stück Kohle aussieht
41	Fetzen eines alten Kriegsbanners
42	Rangabzeichen eines verschollenen Legionärs
43	Silberglöckchen ohne Klöppel
44	Mechanischer Kanarienvogel in einer Lampe
45	Winzige Truhe, die so geschnitzt ist, als hätte sie unten zahlreiche Füße
46	Toter Feengeist in einer farblosen Glasflasche

IWI00 Requisite

47	Metalldose ohne Öffnung, die klingt, als enthielte sie (nach deiner Wahl) Flüssigkeit, Sand, Spinnen oder Glasscherben
48	Glaskugel voll Wasser, in der ein Uhrwerk-Goldfisch schwimmt
49	Silberlöffel mit eingraviertem M am Griff
50	Pfeife aus goldfarbenem Holz
51	Toter Mistkäfer, so groß wie deine Hand
52	Zwei Spielzeugsoldaten, einer ohne Kopf
53	Schatulle, mit unterschiedlich großen Knöpfen gefüllt
54	Kerze, die sich nicht anzünden lässt
55	Winziger Käfig ohne Tür
56	Alter Schlüssel
57	Nicht zu entschlüsselnde Schatzkarte
58	Heft eines zerbrochenen Schwertes
59	Hasenpfote
60	Glasauge
61	Kamee, die eine hässliche Person darstellt
62	Münzgroßer silberner Totenschädel
63	Alabastermaske
64	Stinkender Kegel aus klebrigem schwarzen Weihrauch
65	Schlafmütze, die dem Träger angenehme Träume beschert
66	Einzelner Krähenfuß aus Knochen
67	Goldener Monokelrahmen ohne Linse
68	Fingerbreiter Würfel, jede Seite andersfarbig
69	Kristallener Türknauf
70	Päckchen mit rosafarbenem Staub
71	Zwei Pergamentseiten mit den Noten eines wundervollen Lieds
72	Silberner tropfenförmiger Ohrring, der eine echte Träne enthält
73	Schale eines Eis, auf die verstörend detailreiche Szenen des Leids gemalt wurden
74	Fächer, der geöffnet eine schlafende Katze zeigt
75	Knochenpfeifensatz
76	Vierblättriges Kleeblatt, verwahrt in einem Buch über Anstand und Etikette
77	Pergamentseite mit der Skizze eines mechanischen Apparats
78	Verzierte Scheide, in die keine dir bekannte Klinge passt

IWI00 Requisite

79	Einladung zu einer Feier, auf der ein Mord verübt wurde
80	Fünfeckiger Stern aus Bronze mit eingraviertem Rattenkopf in der Mitte
81	Violettes Taschentuch, mit dem Namen eines mächtigen Erzmagiers bestickt
82	Halber Grundriss eines Tempels, Schlosses oder anderen Bauwerks
83	Stück gefalteter Stoff, das entfaltet zu einer schicken Mütze wird
84	Einzahlungsbeleg einer Bank in einer fernen Stadt
85	Tagebuch, dem sieben Seiten fehlen
86	Leere silberne Schnupftabakdose, in deren Deckel das Wort „Träume“ eingraviert ist
87	Eisernes heiliges Symbol, einer unbekannten Gottheit geweiht
88	Buch über Aufstieg und Fall eines legendären Helden – das letzte Kapitel fehlt
89	Phiole mit Drachenblut
90	Uralter Pfeil nach elfischer Art
91	Nadel, die sich nicht verbiegen lässt
92	Verzierte Brosche nach zwergischer Art
93	Leere Weinflasche mit hübschem Etikett, beschriftet mit: „Weinmagiers Winzerei, Roter Drache Spätlese, 331422-W“
94	Mosaikfliese mit bunt glasierter Oberfläche
95	Versteinerte Maus
96	Schwarze Piratenflagge mit Drachenschädel und gekreuzten Knochen
97	Winzige mechanische Krabbe oder Spinne, die sich bewegt, wenn man nicht hinsieht
98	Einmachglas mit Fett, beschriftet mit „Greifenschmalz“
99	Holzschatulle mit Keramikboden, die einen Wurm mit einem Kopf an jedem Körperende enthält
100	Metallene Urne mit der Asche eines Helden

Klassen

Barbar

Hauptmerkmale des Barbaren

Hauptattribut	Stärke
Trefferpunktwürfel	1W12 pro Barbarenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Konstitution
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Athletik, Einschüchtern, Mit Tieren umgehen, Naturkunde, Überlebenskunst oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Zweihandaxt, vier Beile, Entdeckerausrüstung und 15 GM oder (B) 75 GM

Barbarenmerkmale

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Kampfrausch-Anzahl	Kampfrausch-Schaden	Waffenbeherrschung
1	+2	Kampfrausch, Ungerüstete Verteidigung, Waffenbeherrschung	2	+2	2
2	+2	Gefahrenespür, Rücksichtsloser Angriff	2	+2	2
3	+2	Barbaren-Unterklasse, Urwissen	3	+2	2
4	+2	Attributswerterhöhung	3	+2	3
5	+3	Zusätzlicher Angriff, Schnelle Bewegung	3	+2	3
6	+3	Unterklassenmerkmal	4	+2	3
7	+3	Instinktiver Sprung, Wilder Instinkt	4	+2	3
8	+3	Attributswerterhöhung	4	+2	3
9	+4	Brutaler Hieb	4	+3	3
10	+4	Unterklassenmerkmal	4	+3	4
11	+4	Unerbittlicher Kampfrausch	4	+3	4
12	+4	Attributswerterhöhung	5	+3	4
13	+5	Verbesserter Brutaler Hieb	5	+3	4
14	+5	Unterklassenmerkmal	5	+3	4
15	+5	Anhaltender Kampfrausch	5	+3	4
16	+5	Attributswerterhöhung	5	+4	4
17	+6	Verbesserter Brutaler Hieb	6	+4	4
18	+6	Unbändige Stärke	6	+4	4
19	+6	Epische Gabe	6	+4	4
20	+6	Meister der Wildnis	6	+4	4

Ein Barbar werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Barbaren“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Barbarenstufe, die in der Tabelle „Barbarenmerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Barbaren“: Trefferpunktwürfel, Übung im Umgang mit Kriegswaffen, Vertrautheit mit Schilden.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Barbarenstufe, die in der Tabelle „Barbarenmerkmale“ aufgeführt sind.

Klassenmerkmale des Barbaren

Als Barbar erhältst du auf den angegebenen Barbarenstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Barbarenmerkmale“ aufgeführt.

1. Stufe: Kampfrausch

Eine Urmacht namens Kampfrausch gewährt dir außergewöhnliche Macht und Zähigkeit. Du kannst dich als Bonusaktion in Kampfrausch versetzen, sofern du keine schwere Rüstung trägst.

Wie oft du dies tun kannst, ist in der Spalte „Kampfrausch“ der Tabelle „Barbarenmerkmale“ nach Barbarenstufe aufgeführt. Nach einer kurzen Rast erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück. Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

Solange dein Kampfrausch aktiv ist, gelten für ihn folgende Regeln:

Schadensresistenz: Du bist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Kampfrausch-Schaden: Wenn du einen Angriff ausführst, der die Stärke erfordert – entweder mit einer Waffe oder als waffenlosen Angriff –, und dem Ziel Schaden zufügst, erhältst du einen Bonus auf den Schaden, der sich erhöht, wenn du Barbarenstufen hinzugewinnst. Dies ist in der Spalte „Kampfrausch-Schaden“ der Tabelle „Barbarenmerkmale“ aufgeführt.

Stärkevorteil: Du bist bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil.

Keine Konzentration und keine Zauber: Du kannst keine Konzentration aufrechterhalten und keine Zauber wirken.

Wirkungsdauer: Der Kampfrausch währt bis zum Ende deines nächsten Zugs und endet vorzeitig, wenn du schwere Rüstung anlegst oder kampfunfähig wirst. Wenn dein Kampfrausch in deinem nächsten Zug noch aktiv ist, kannst du ihn um eine weitere Runde verlängern, indem du eine der folgenden Handlungen ausführst:

- Führe einen Angriffswurf gegen einen Gegner aus.
- Zwingen einen Gegner, einen Rettungswurf auszuführen.
- Führe eine Bonusaktion aus, um deinen Kampfrausch zu verlängern.

Wann immer der Kampfrausch verlängert wird, währt er bis zum Ende deines nächsten Zugs. Du kannst einen Kampfrausch bis zu zehn Minuten lang aufrechterhalten.

I. Stufe: Ungerüstete Verteidigung

Wenn du keine Rüstung trägst, entspricht deine Basis-Rüstungsklasse 10 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator plus deinem Konstitutionsmodifikator. Von diesem Vorzug profitierst du auch, wenn du einen Schild verwendest.

I. Stufe: Waffenbeherrschung

Deine Vertrautheit mit Waffen gestattet dir, die Meisterschaftseigenschaften zweier Arten von einfachen Nahkampfwaffen oder Nahkampf-Kriegswaffen deiner Wahl wie Zweihandäxten und Beilen zu verwenden. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du Waffenübungen ausführen und eine dieser Waffenentscheidungen ändern.

Wenn du bestimmte Barbarenstufen erreicht, erhältst du das Attribut zum Verwenden der Meisterschaftseigenschaften von mehr Waffenarten, wie in der Spalte „Waffenbeherrschung“ der Tabelle „Barbarenmerkmale“ dargestellt.

2. Stufe: Gefahrengespür

Du bekommst du einen untrüglichen Sinn dafür, ob die Dinge so sind, wie sie sein sollten, sodass du Gefahren besser ausweichen kannst. Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil, sofern du nicht kampfunfähig bist.

2. Stufe: Rücksichtsloser Angriff

Du kannst deine Verteidigung völlig außer Acht lassen und mit noch mehr Wildheit angreifen. Bei deinem ersten Angriffswurf in deinem Zug kannst du beschließen, einen Rücksichtslosen Angriff auszuführen. Damit sind deine Angriffswürfe, die die Stärke erfordern, bis zum Beginn deines nächsten Zugs im Vorteil, doch Angriffswürfe gegen dich sind in dieser Zeit ebenfalls im Vorteil.

3. Stufe: Barbaren-Unterklasse

Du erhältst eine Barbaren-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Pfad des Berserkers wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Barbarenstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Barbarenstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

3. Stufe: Urwissen

Du erhältst Übung in einer weiteren Fertigkeit deiner Wahl aus der Liste von Fertigkeiten, die für Barbaren auf der 1. Stufe verfügbar sind.

Außerdem kannst du während deines Kampfrauschs Urmacht kanalisieren, wenn du bestimmte Aufgaben auszuführen versuchst. Wann immer du einen Attributswurf unter Verwendung einer der folgenden Fertigkeiten ausführst, kannst du ihn auch dann als Stärkewurf ausführen, wenn er sonst ein anderes Attribut erfordert: Akrobatik, Einschüchtern, Heimlichkeit, Überlebenskunst oder Wahrnehmung. Wenn du dieses Attribut verwendest, repräsentiert deine Stärke die Urmacht, die in dir kreist, um deine Beweglichkeit, deine Haltung und deine Sinne zu optimieren.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Barbarenstufe erneut.

5. Stufe: Schnelle Bewegung

Deine Bewegungsrate erhöht sich um drei Meter, sofern du keine schwere Rüstung trägst.

5. Stufe: Zusätzlicher Angriff

Du kannst jetzt zweimal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

7. Stufe: Instinktiver Sprung

Als Teil der Bonusaktion, mit der du dich in Kampfrausch versetzt, kannst du bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate zurücklegen.

7. Stufe: Wilder Instinkt

Deine Instinkte sind derart geschärft, dass du bei Initiativwürfen im Vorteil bist.

9. Stufe: Brutaler Hieb

Wenn du Rücksichtsloser Angriff einsetzt, kannst du in deinem Zug bei einem stärkebasierten Angriffswurf deiner Wahl auf den Vorteil verzichten. Der ausgewählte Angriffswurf darf nicht im Nachteil sein. Wenn der ausgewählte Angriffswurf trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 1W10 Schaden des Typs, den auch die Waffe oder der waffenlose Angriff bewirkt, und du kannst einen Effekt des Brutalen Hiebs deiner Wahl bewirken. Folgende Effekte stehen zur Auswahl:

Kraftvoller Hieb: Das Ziel wird in gerader Linie 4,5 Meter weit von dir weggestoßen. Du kannst dich dann um bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate in gerader Linie auf das Ziel zubewegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Schenkelhieb: Die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs um 4,5 Meter verringert. Es kann immer nur ein Schenkelhieb wirken – jeweils der letzte.

11. Stufe: Unerbittlicher Kampfrausch

Dein Kampfrausch versetzt dich in die Lage, trotz schwerer Verletzungen weiterzukämpfen. Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken, während du im Kampfrausch bist, stirbst du nicht sofort, sondern führst einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem Erfolg erhältst du Trefferpunkte in doppelter Höhe deiner Barbarenstufe.

Jedes Mal, wenn du dieses Merkmal nutzt, erhöht sich der SG um 5. Nach einer kurzen oder langen Rast sinkt der SG wieder auf 10.

13. Stufe: Verbesserter Brutaler Hieb

Du hast neue wilde Angriffsmethoden verfeinert. Nun stehen folgende Effekte des Brutalen Hiebs zur Auswahl:

Wankendmachender Hieb: Das Ziel ist bei seinem nächsten Rettungswurf im Nachteil und kann bis zum Beginn deines nächsten Zugs keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Entzweiender Hieb: Vor Beginn deines nächsten Zugs erhält der nächste Angriffswurf, den eine andere Kreatur gegen das Ziel ausführt, einen Bonus von +5. Ein Angriffswurf kann nur jeweils einen Bonus durch Entzweiender Hieb erhalten.

15. Stufe: Anhaltender Kampfrausch

Wenn du die Initiative auswürfelst, kannst du alle verbrauchten Anwendungen von Kampfrausch zurückerhalten. Gelingt dies, so ist es erst nach einer langen Rast erneut möglich.

Außerdem ist dein Kampfrausch so wild, dass er nun zehn Minuten lang erhalten bleibt, ohne dass du ihn zwischen den Runden verlängern musst. Deine Kampfrausch endet vorzeitig, wenn du bewusstlos (nicht nur kampfunfähig) wirst oder schwere Rüstung anlegst.

17. Stufe: Verbesserter Brutaler Hieb

Der zusätzliche Schaden deines Brutalen Hiebs wird auf 2W10 erhöht. Außerdem kannst du zwei verschiedene Effekte von Brutaler Hieb verwenden, wann immer du dieses Merkmal einsetzt.

18. Stufe: Unbändige Stärke

Wenn das Gesamtergebnis deines Stärkewurfs oder Stärkerettungswurfs unter deinem Stärkewert liegt, kannst du diesen statt des Gesamtergebnisses verwenden.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Unwiderstehlichen Angriffs wird empfohlen.

20. Stufe: Meister der Wildnis

Du verkörperst Urmacht. Deine Werte für Stärke und Konstitution werden um 4 erhöht (auf höchstens 25).

Barbaren-Unterklasse: Pfad des Berserkers

Kanalisiere Kampfrausch in Brachiale Wut

Barbaren, die den Pfad des Berserkers beschreiten, nutzen ihren Kampfrausch primär, um Gewalt auszuüben. Sie nutzen ungezügelter Wut und genießen das Chaos der Schlacht, während sie ihrem Kampfrausch gestatten, Besitz von ihnen zu ergreifen und sie zu ermächtigen.

3. Stufe: Raserei

Wenn du im Kampfrausch deinen Rücksichtslosen Angriff einsetzt, fügst du dem ersten Ziel, das du in deinem Zug mit einem stärkebasierten Angriff triffst, zusätzlichen Schaden zu. Ermittle den zusätzlichen Schaden, indem du mit einer

Anzahl von W6 in Höhe deines Kampfrausch-Schadensbonus würfelst und ihre Summe hinzufügst. Der Schaden ist vom selben Typ wie jener der Waffe oder des waffenlosen Angriffs, die für den Angriff verwendet wurden.

6. Stufe: Geistloser Kampfrausch

Im Kampfrausch bist du gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt immun. Wenn du zu Beginn des Kampfrauschs bezaubert oder verängstigt bist, endet der Zustand.

10. Stufe: Vergeltung

Wenn du Schaden durch eine Kreatur erleidest, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet, kannst du als Reaktion einen Nahkampfangriff gegen diese Kreatur ausführen und dazu eine Waffe oder einen waffenlosen Angriff verwenden.

14. Stufe: Einschüchternde Präsenz

Als Bonusaktion kannst du andere mit deiner bedrohlichen Präsenz und deiner Urmacht in Panik versetzen. In diesem Fall muss jede Kreatur deiner Wahl in einer Ausströmung von neun Metern, die von dir ausgeht, einen Weisheitsrettungswurf (SG 8 plus dein Stärkemonifikator plus dein Übungsbonus) ausführen. Misslingt der Wurf, so ist die Kreatur eine Minute lang verängstigt. Die verängstigte Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

Wenn du dieses Merkmal verwendet hast, kannst du dies erst nach einer langen Rast erneut tun, sofern du nicht eine Anwendung deines Kampfrauschs zum Wiederherstellen verbrauchst (keine Aktion erforderlich).

Barde

Hauptmerkmale des Barden

Hauptattribut	Charisma
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Bardenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Geschicklichkeit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Drei Fertigkeiten deiner Wahl (siehe „Die Spielregeln“)
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Übung im Umgang mit Werkzeug	Dire Musikinstrumente deiner Wahl (siehe „Ausrüstung“)
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, zwei Dolche, Musikinstrument deiner Wahl, Unterhaltungskünstler-Ausrüstung und 19 GM oder (B) 90 GM

Ein Barde werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Barden“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Bardenstufe, die in der Tabelle „Bardenmerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Barden“: Trefferpunktwürfel, Übung in einer Fertigkeit deiner Wahl, Übung im Umgang mit einem Musikinstrument deiner Wahl, Vertrautheit mit leichter Rüstung.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Bardenstufe, die in der Tabelle „Bardenmerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Barden

Als Barde erhältst du auf den angegebenen Bardenstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Bardenmerkmale“ aufgeführt.

1. Stufe: Bardische Inspiration

Du kannst andere durch Worte, Musik oder Tänze übernatürlich stark inspirieren. Diese Inspiration wird durch einen Bardische-Inspiration-Würfel (W6) repräsentiert.

Bardische Inspiration verwenden: Du kannst als Bonusaktion eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir inspirieren, die dich hören

Bardenmerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Barden- würfel	Zauber- tricks	Vorbe- reite- te Zauber	– Zauberplätze pro Zaubergrad –								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Bardische Inspiration, Zauberwirken	W6	2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+2	Alleskönner, Expertise	W6	2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+2	Barden-Unterklasse	W6	2	6	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	+2	Attributswerterhöhung	W6	3	7	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	+3	Quelle der Inspiration	W8	3	9	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	+3	Unterklassenmerkmal	W8	3	10	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	+3	Bannlied	W8	3	11	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	+3	Attributswerterhöhung	W8	3	12	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	+4	Expertise	W8	3	14	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	+4	Magische Geheimnisse	W10	4	15	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	+4	–	W10	4	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	+4	Attributswerterhöhung	W10	4	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	+5	–	W10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	+5	Unterklassenmerkmal	W10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	+5	–	W12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	+5	Attributswerterhöhung	W12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	+6	–	W12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Überlegene Inspiration	W12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Epische Gabe	W12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Worte der Schöpfung	W12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

oder sehen kann. Diese Kreatur erhält einen deiner Bardische-Inspiration-Würfel. Eine Kreatur darf immer nur über einen Bardische-Inspiration-Würfel verfügen.

Einmal innerhalb der nächsten Stunde gilt: Wenn die Kreatur bei einer W20-Prüfung scheitert, kann sie mit dem Bardische-Inspiration-Würfel würfeln, das Ergebnis der Prüfung hinzufügen und so aus dem Misserfolg möglicherweise einen Erfolg machen. Ein Bardische-Inspiration-Würfel wird verbraucht, wenn mit ihm gewürfelt wird.

Anzahl der Anwendungen: Die Anzahl der möglichen Anwendungen deines Bardische-Inspiration-Würfels entspricht deinem Charisma-modifikator (mindestens einmal). Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Aufhöheren Stufen: Dein Bardische-Inspiration-Würfel verändert sich, wenn du bestimmte Bardenstufen erreichst, wie in der Spalte „Bardenwürfel“ der Tabelle „Bardenmerkmale“ dargestellt. Der Würfel wird auf der 5. Stufe zu W8, auf der 10. Stufe zu W10 und auf der 15. Stufe zu W12.

I. Stufe: Zauberwirken

Du hast gelernt, durch deine bardischen Künste Zauber zu wirken. Die Regeln zum Zauberwirken findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Bardenzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Barden weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Zaubertricks: Du beherrschst zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Barden. *Gehässiger Spott* und *Tanzende Lichter* werden empfohlen.

Wann immer du eine Bardenstufe erhältst, kannst du einen deiner Zaubertricks mit einem anderen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Barden ersetzen.

Wenn du die 4. und 10. Bardenstufe erreichst, erlernst du einen weiteren Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Barden, wie in der Spalte „Zaubertricks“ der Tabelle „Bardenmerkmale“ dargestellt.

Zauberplätze: Die Tabelle „Bardenmerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber ab dem 1. Grad zur Verfügung stehen. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad: Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle zu Beginn vier Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Barden aus. *Dissonantes Flüstern, Heilendes Wort, Person bezaubern* und *Sprühende Farben* werden empfohlen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Bardenstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Bardenmerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Zauber aus der Zauberliste des Barden aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl entspricht, die in der Tabelle aufgeführt ist. Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Beispiel: Wenn du ein Barde der 3. Stufe bist, kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. und 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten.

Wenn ein anderes Bardenmerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber nicht bei der Anzahl von Zaubern, die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Bardenzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine Bardenstufe erhältst, kannst du einen der Zauber auf deiner Liste mit einem anderen Bardenzauber ersetzen, für den du Zauberplätze hast.

Attribut zum Zaubern: Dein Attribut zum Wirken der Bardenzauber ist Charisma.

Zauberfokus: Du kannst ein Musikinstrument als Zauberfokus für deine Bardenzauber verwenden.

2. Stufe: Alleskönner

Du kannst die Hälfte deines Übungsbonus (abgerundet) jedem Attributswurf hinzufügen, der eine Fertigkeit verwendet, in der du nicht geübt bist, und der folglich sonst nicht deinen Übungsbonus nutzen würde.

Beispiel: Wenn du einen Stärkewurf (Athletik) ausführst und in Athletik nicht geübt bist, kannst du dem Ergebnis die Hälfte deines Übungsbonus hinzufügen.

2. Stufe: Expertise

Du erhältst Expertise (siehe „Regelglossar“) in zwei Fertigkeiten deiner Wahl, in denen du geübt bist. Auftreten und Überzeugen werden empfohlen, wenn du in ihnen geübt bist.

Auf der 9. Stufe erhältst du Expertise in zwei weiteren Fertigkeiten deiner Wahl, in denen du geübt bist.

3. Stufe: Barden-Unterklasse

Du erhältst eine Barden-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Schule des Wissens wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen

sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Bardenstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Bardenstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Bardenstufe erneut.

5. Stufe: Quelle der Inspiration

Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen der Bardischen Inspiration nach einer kurzen oder langen Rast zurück.

Außerdem kannst du einen Zauberplatz verbrauchen (keine Aktion erforderlich), um eine verbrauchte Anwendung von Bardische Inspiration zurückzuerhalten.

7. Stufe: Bannlied

Du kannst Musiknoten oder Worte der Macht verwenden, um Effekte zu unterbrechen, die den Verstand beeinflussen. Wenn du oder eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir bei einem Rettungswurf gegen einen Effekt scheitert, der die Zustände Bezaubert oder Verängstigt bewirkt, kannst du eine Reaktion ausführen, um den Rettungswurf erneut auszuführen. Bei diesem neuen Rettungswurf bist du im Vorteil.

10. Stufe: Magische Geheimnisse

Du hast die Geheimnisse verschiedener magischer Traditionen erfahren. Wann immer du eine Bardenstufe (einschließlich dieser Stufe) erreichst und sich die Anzahl vorbereiteter Zauber in der Tabelle „Bardenmerkmale“ erhöht, kannst du beliebige deiner vorbereiteten Zauber von den Zauberlisten des Barden, des Druiden, des Klerikers und des Magiers auswählen. Die ausgewählten Zauber zählen bei dir als Bardenzauber (die Zauberlisten findest du in den Abschnitten der Klassen). Wann immer du außerdem einen für diese Klasse vorbereiteten Zauber ersetzt, kannst du ihn mit einem Zauber von diesen Listen ersetzen.

18. Stufe: Überlegene Inspiration

Wenn du die Initiative auswürfelst, erhältst du verbrauchte Anwendungen Bardischer Inspiration zurück, bis du zwei Anwendungen hast (sofern du weniger als zwei hast).

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe der Zaubererinnerung wird empfohlen.

20. Stufe: Worte der Schöpfung

Du hast zwei der Worte der Schöpfung gemeistert: die Worte von Leben und Tod. Daher hast du die *Zauber Wort der Macht: Heilung* und *Wort der Macht: Tod* stets vorbereitet. Wenn du einen der Zauber wirkst, kannst du damit auf eine zweite Kreatur zielen, wenn diese sich im Abstand von bis zu drei Metern vom ersten Ziel befindet.

Zauberliste des Barden

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Barden vorgestellt. Die Zauber sind nach Zaubergrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Zaubertricks (Bardenzauber des 0. Grades)

Zauber	Schule	Besonderheit
Ausbessern	Verwandlungsmagie	–
Botschaft	Verwandlungsmagie	–
Einfache Illusion	Illusionsmagie	–
Gehässiger Spott	Verzauberungsmagie	–
Licht	Hervorrufungsmagie	–
Magierhand	Beschwörungsmagie	–
Sternenfunke	Hervorrufungsmagie	–
Tanzende Lichter	Illusionsmagie	K
Taschenspielererei	Verwandlungsmagie	–
Zielsicherer Schlag	Erkenntnismagie	–

Bardenzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Befehl	Verzauberungsmagie	–
Dissonantes Flüstern	Verzauberungsmagie	–
Donnerwoge	Hervorrufungsmagie	–
Federfall	Verwandlungsmagie	–
Feenfeuer	Hervorrufungsmagie	K
Fürchterlicher Lachanfall	Verzauberungsmagie	K
Heilendes Wort	Bannmagie	–
Heldenmut	Verzauberungsmagie	K
Identifizieren	Erkenntnismagie	R, M
Illusionsschrift	Illusionsmagie	R, M
Lange Schritte	Verwandlungsmagie	–
Lautloses Trugbild	Illusionsmagie	K
Magie entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Mit Tieren sprechen	Erkenntnismagie	R

Zauber	Schule	Besonderheit
Person bezaubern	Verzauberungsmagie	–
Schlaf	Verzauberungsmagie	K
Selbstverkleidung	Illusionsmagie	–
Sprachen verstehen	Erkenntnismagie	R
Sprühende Farben	Illusionsmagie	–
Tierfreundschaft	Verzauberungsmagie	–
Unsichtbarer Diener	Beschwörungsmagie	R
Verderben	Verzauberungsmagie	K
Wunden heilen	Bannmagie	–

Bardenzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Attribut verbessern	Verwandlungsmagie	K
Beistand	Bannmagie	–
Blindheit/Taubheit	Verwandlungsmagie	–
Einflüsterung	Verzauberungsmagie	K
Fesseln	Verzauberungsmagie	K
Gedanken wahrnehmen	Erkenntnismagie	K
Gefühle besänftigen	Verzauberungsmagie	K
Gegenstand aufspüren	Erkenntnismagie	K
Klopfen	Verwandlungsmagie	–
Magischer Mund	Illusionsmagie	R, M
Metall erhitzen	Verwandlungsmagie	K
Person festhalten	Verzauberungsmagie	K
Schwache Genesung	Bannmagie	–
Spiegelbilder	Illusionsmagie	–
Stille	Illusionsmagie	K, R
Tierbote	Verzauberungsmagie	R
Tiere oder Pflanzen aufspüren	Erkenntnismagie	R
Unsichtbares sehen	Erkenntnismagie	–
Unsichtbarkeit	Illusionsmagie	K
Vergrößern/Verkleinern	Verwandlungsmagie	K
Zerbersten	Hervorrufungsmagie	–
Zone der Wahrheit	Verzauberungsmagie	–

Bardenzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Fluch	Nekromantie	K
Furcht	Illusionsmagie	K
Glyphe des Schutzes	Bannmagie	M
Hellsehen	Erkenntnismagie	K, M
Hypnotisches Muster	Illusionsmagie	K
Mächtiges Trugbild	Illusionsmagie	K

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Magie bannen</i>	Bannmagie	–
<i>Massen-Heilendes Wort</i>	Bannmagie	–
<i>Mit Pflanzen sprechen</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Mit Toten sprechen</i>	Nekromantie	–
<i>Pflanzenwachstum</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Stinkende Wolke</i>	Beschwörungsmagie	K
<i>Unauffindbarkeit</i>	Bannmagie	M
<i>Verlangsamen</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Verständigung</i>	Erkenntnismagie	–
<i>Winzige Hütte</i>	Hervorrufungsmagie	R
<i>Zungen</i>	Erkenntnismagie	–

Bardenzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Bewegungsfreiheit</i>	Bannmagie	–
<i>Dimensionstür</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Kreatur aufspüren</i>	Erkenntnismagie	K
<i>Mächtige Unsichtbarkeit</i>	Illusionsmagie	K
<i>Monster bezaubern</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Scheingelände</i>	Illusionsmagie	–
<i>Tödliches Phantom</i>	Illusionsmagie	K
<i>Verwandlung</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Verwirrung</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Zwang</i>	Verzauberungsmagie	K

Bardenzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Ablenkung</i>	Illusionsmagie	K
<i>Äußerlichkeiten</i>	Illusionsmagie	–
<i>Ausspähung</i>	Erkenntnismagie	K, M
<i>Bindung der Ebenen</i>	Bannmagie	M
<i>Erinnerung verändern</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Erwecken</i>	Verwandlungsmagie	M
<i>Geas</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Gegenstände beleben</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Kreis der Teleportation</i>	Beschwörungsmagie	M
<i>Massen-Wunden heilen</i>	Bannmagie	–
<i>Monster festhalten</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Person beherrschen</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Sagenkunde</i>	Erkenntnismagie	M
<i>Telepathische Bindung</i>	Erkenntnismagie	R
<i>Tote erwecken</i>	Nekromantie	M
<i>Traum</i>	Illusionsmagie	–
<i>Vollständige Genesung</i>	Bannmagie	M

Bardenzauber des 6. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Böser Blick</i>	Nekromantie	K
<i>Heldenmahl</i>	Beschwörungsmagie	M
<i>Massen-Einflüsterung</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Unwiderstehlicher Tanz</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Vorbestimmtes Trugbild</i>	Illusionsmagie	M
<i>Wächter und Hüter</i>	Bannmagie	M
<i>Wahrer Blick</i>	Erkenntnismagie	M
<i>Weg finden</i>	Erkenntnismagie	K, M

Bardenzauber des 7. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Arkane Spiegelung</i>	Illusionsmagie	–
<i>Arkane Schwert</i>	Hervorrufungsmagie	K, M
<i>Ätherische Gestalten</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Auferstehung</i>	Nekromantie	M
<i>Energiekäfig</i>	Hervorrufungsmagie	K, M
<i>Herrliches Herrenhaus</i>	Beschwörungsmagie	M
<i>Regenbogenspiel</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Regeneration</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Symbol</i>	Bannmagie	M
<i>Teleportieren</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Trugbild projizieren</i>	Illusionsmagie	K, M

Bardenzauber des 8. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Antipathie/Sympathie</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Gedankenleere</i>	Bannmagie	–
<i>Monster beherrschen</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Redegewandtheit</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Wirrnis</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Wort der Macht: Betäubung</i>	Verzauberungsmagie	–

Bardenzauber des 9. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Regenbogenwand</i>	Bannmagie	–
<i>Voraussicht</i>	Erkenntnismagie	–
<i>Wahre Verwandlung</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Wort der Macht: Heilung</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Wort der Macht: Tod</i>	Verzauberungsmagie	–

Barden-Unterklasse: Schule des Wissens

Tauche in die Tiefen magischen Wissens ein

Barden der Schule des Wissens sammeln Zauber und Geheimnisse aus diversen Quellen wie gelehrsamten Folianten, mystischen Riten und bäuerlichen Erzählungen. Die Mitglieder der Schule treffen sich in Bibliotheken und Universitäten, um ihr Wissen auszutauschen. Außerdem treffen sie sich bei Festen und Staatsakten, wo sie Korruption offenlegen, Lügen aufdecken und sich über wichtigtuersische Autoritätspersonen lustig machen.

3. Stufe: Schneidende Worte

Du lernst, mit Verstand und Schlagfertigkeit für übernatürliche Ablenkung und Verwirrung zu sorgen oder auf anderen Wegen Einfluss und Selbstsicherheit anderer zu schwächen. Wenn eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die du sehen kannst, einen Schadenswurf ausführt oder einen Attributs- oder Angriffswurf besteht, kannst du eine Reaktion ausführen, um eine Anwendung deiner Bardischen Inspiration zu verbrauchen. Würfle mit deinem Bardische-Inspiration-Würfel und ziehe das Ergebnis von dem der Kreatur ab, um Schaden zu verringern oder den Erfolg möglicherweise in einen Misserfolg zu verwandeln.

3. Stufe: Zusätzliches Wissen

Du erhältst Übung im Umgang mit drei Fertigkeiten deiner Wahl.

6. Stufe: Magische Entdeckungen

Du erlernst zwei Zauber deiner Wahl. Diese Zauber dürfen aus der Zauberliste des Druiden, des Klerikers und des Magiers oder einer Kombination daraus stammen (die Zauberlisten findest du in den Abschnitten der Klassen). Die ausgewählten Zauber müssen Zaubertricks oder Zauber sein, für die du Zauberplätze hast, wie in der Tabelle „Bardenmerkmale“ dargestellt.

Du hast die ausgewählten Zauber stets vorbereitet. Wann immer du eine Bardenstufe erhältst, kannst du einen der Zauber mit einem anderen Zauber ersetzen, der diese Voraussetzungen erfüllt.

14. Stufe: Grenzenlose Begabung

Wenn du bei einem Attributs- oder Angriffswurf scheiterst, kannst du eine Anwendung von Bardische Inspiration verbrauchen, mit dem Bardische-Inspiration-Würfel würfeln, das Ergebnis dem W20 hinzufügen und so aus dem Misserfolg möglicherweise einen Erfolg machen. Misslingt der Wurf, so wird die Bardische Inspiration nicht verbraucht.

Druide

Hauptmerkmale des Druiden

Hauptattribut	Weisheit
Trefferpunktwürfel	1W8 pro Druidenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Intelligenz und Weisheit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Heilkunde, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Naturkunde, Religion, Überlebenskunst oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Übung im Umgang mit Werkzeug	Kräuterkundeausrüstung
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, Schild, Sichel, Druidischer Fokus (Kampfstab), Entdeckeraus-rüstung, Kräuterkundeausrüstung und 9 GM oder (B) 50 GM

Ein Druide werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Druiden“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Druidenstufe, die in der Tabelle „Druidenmerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Druiden“: Trefferpunktwürfel, Vertrautheit mit leichter Rüstung sowie mit Schilden.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Druidenstufe, die in der Tabelle „Druidenmerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Druiden

Als Druide erhältst du auf den angegebenen Druidenstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Druidenmerkmale“ aufgeführt.

Druidenmerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Tierge- stalt	Zauber- tricks	Vorbe- reitete Zauber	– Zauberplätze pro Zaubergrad –								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Zauberwirken, Druidisch, Urtümliche Ordnung	–	2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+2	Tiergestalt, Wilder Gefährte	2	2	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+2	Druiden-Unterklasse	2	2	6	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	+2	Attributswerterhöhung	2	3	7	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	+3	Wilde Wiederkehr	2	3	9	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	+3	Unterklassenmerkmal	3	3	10	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	+3	Elementare Wut	3	3	11	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	+3	Attributswerterhöhung	3	3	12	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	+4	–	3	3	14	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	+4	Unterklassenmerkmal	3	4	15	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	+4	–	3	4	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	+4	Attributswerterhöhung	3	4	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	+5	–	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	+5	Unterklassenmerkmal	3	4	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	+5	Verbesserte Elementare Wut	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	+5	Attributswerterhöhung	3	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	+6	–	4	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	In Tiergestalt zaubern	4	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Epische Gabe	4	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Erzdruide	4	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

I. Stufe: Zauberwirken

Du hast gelernt, Zauber zu wirken, indem du die mystischen Kräfte der Natur studiert hast. Die Regeln zum Zauberwirken findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Druidenzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Druiden weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Zaubertricks: Du beherrschst zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Druiden. *Druidenkunst* und *Flammen erzeugen* werden empfohlen.

Wann immer du eine Druidenstufe erhältst, kannst du einen deiner Zaubertricks mit einem anderen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Druiden ersetzen.

Wenn du die 4. und 10. Druidenstufe erreichst, erlernst du einen weiteren Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Druiden, wie in der Spalte „Zaubertricks“ der Tabelle „Druidenmerkmale“ dargestellt.

Zauberplätze: Die Tabelle „Druidenmerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber ab dem 1. Grad zur Verfügung stehen. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad:

Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle zu Beginn vier Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Druiden aus. *Donnerwoge*, *Feenfeuer*, *Tierfreundschaft* und *Wunden heilen* werden empfohlen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Druidenstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Druidenmerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Zauber aus der Zauberliste des Druiden aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl entspricht, die in der Tabelle aufgeführt ist. Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Beispiel: Wenn du ein Druide der 3. Stufe bist, kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. und 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten.

Wenn ein anderes Druidenmerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber nicht bei der Anzahl von Zaubern, die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Druidenzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du deine Liste vorbereiteter Zauber ändern und beliebige Zauber von der Liste mit anderen Druidenzaubern ersetzen, für die du Zauberplätze hast.

Attribut zum Zauberwirken: Dein Attribut zum Wirken der Druidenzauber ist Weisheit.

Zauberfokus: Du kannst einen Druidischen Fokus als Zauberfokus für deine Druidenzauber verwenden.

1. Stufe: Druidisch

Du beherrscht Druidisch, die Geheimsprache der Druiden. Beim Erlernen dieser uralten Sprache hast du auch die Magie erlangt, mit Tieren zu kommunizieren. Daher hast du den Zauber *Mit Tieren sprechen* stets vorbereitet.

Du kannst Druidisch verwenden, um verborgene Botschaften zu hinterlassen. Jeder, der dieser Sprache mächtig ist, findet eine solche Botschaft automatisch. Andere erkennen sie nur, wenn sie einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, und können den Inhalt nicht ohne magische Hilfe entschlüsseln.

1. Stufe: Urtümliche Ordnung

Du hast dich nach deiner Wahl einer der folgenden heiligen Rollen verschrieben.

Magier: Du kennst einen zusätzlichen Zaubertrick aus der Zauberliste des Druiden. Außerdem gibt dir deine mystische Verbindung mit der Natur einen Bonus auf deine Intelligenzwürfe (Arkane Kunde oder Naturkunde). Dieser Bonus entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens +1).

Wächter: Du wurdest für den Kampf ausgebildet, daher hast du Übung im Umgang mit Kriegswaffen und Vertrautheit mit mittelschwerer Rüstung.

2. Stufe: Tiergestalt

Die Mächte der Natur erlauben dir, die Gestalt eines Tieres anzunehmen. Als Bonusaktion nimmst du eine Tiergestalt an, die du für dieses Merkmal erlernt hast (siehe „Bekannte Gestalten“ unten). Du bleibst für eine Anzahl von Stunden in Höhe der Hälfte deiner Druidenstufe in dieser Gestalt, oder bis du Tiergestalt erneut wirkst, kampfunfähig wirst oder stirbst. Du kannst die Gestalt auch als Bonusaktion vorzeitig aufgeben.

Anzahl der Anwendungen: Du kannst Tiergestalt zweimal einsetzen. Nach einer kurzen Rast erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück. Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

Du erhältst zusätzliche Anwendungen, wenn du bestimmte Druidenstufen erreichst, wie in der Spalte „Tiergestalt“ der Tabelle „Druidenmerkmale“ dargestellt.

Bekannte Gestalten: Du kennst vier Tiergestalten für dieses Merkmal, ausgewählt aus Tieren, die höchstens einen Herausforderungsgrad von 1/4 und keine Flugbewegungsrate haben (Optionen siehe Wertekästen unter „Tiere“ unter „Monster“). **Ratte, Reitpferd, Spinne** und **Wolf** werden empfohlen. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du eine deiner bekannten Gestalten durch eine andere Gestalt ersetzen, welche die Bedingungen erfüllt.

Wenn du bestimmte Druidenstufen erreichst, werden die Anzahl deiner bekannten Gestalten sowie der maximale Herausforderungsgrad dieser Gestalten erhöht, wie in der Tabelle „Tiergestalten“ dargestellt. Außerdem kannst du ab 8. Stufe Gestalten mit Flugbewegungsrate annehmen.

Beim Auswählen deiner bekannten Gestalten kannst du in anderen Quellen nach Tieren suchen, die in Frage kommen, wenn der Spielleiter dir dies gestattet.

Tiergestalten

Druidenstufe	Bekannte Gestalten	Max. HG	Flugbewegungsrate
2	4	1/4	Nein
4	6	1/2	Nein
8	8	1	Ja

Regeln bei verwandelter Gestalt: In verwandelter Gestalt behältst du deine Persönlichkeit, deine Erinnerungen und deine Sprechfähigkeit bei, und es gelten folgende Regeln:

Temporäre Trefferpunkte: Wenn du Tiergestalt annimmst, erhältst du eine Anzahl von temporären Trefferpunkten in Höhe deiner Druidenstufe.

Spielwerte: Deine Spielwerte werden durch den Wertekasten des Tieres ersetzt, aber du behältst deinen Kreaturentyp, deine Trefferpunkte, deine Trefferpunktewürfel, deine Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma, deine Klassenmerkmale, deine Sprachen und deine Talente bei. Außerdem behältst du Übung in Fertigkeiten und Rettungswürfen bei und wendest deinen entsprechenden Übungsbonus an. Übung der Kreatur kommen noch dazu. Wenn ein Fertigungs- oder Rettungswurfmodifikator im Wertekasten des Tieres höher als deiner ist, verwendest du den im Wertekasten.

Kein Zauberwirken: Du kannst keine Zauber wirken, aber der Gestaltwandel unterbricht nicht deine Konzentration oder beeinträchtigt auf andere Weise einen Zauber, den du bereits gewirkt hast.

Gegenstände: Deine Fähigkeit, mit Gegenständen zu interagieren, wird von den Gliedmaßen der Tiergestalt bestimmt statt von deinen. Außerdem entscheidest du, ob deine Ausrüstung an Ort und

Stelle zu Boden fällt, mit deiner neuen Gestalt verschmilzt oder von ihr getragen wird. Getragene Ausrüstung funktioniert wie gewohnt, aber der SL entscheidet je nach Größe und Gestalt der Kreatur, ob die Ausrüstung ihr etwas nutzt. Deine Ausrüstung verändert weder Größe noch Form, um sich an die neue Gestalt anzupassen. Jede Ausrüstung, die in der neuen Gestalt nicht getragen werden kann, muss entweder zu Boden fallen oder mit der Gestalt verschmelzen. Ausrüstung, die mit der Gestalt verschmilzt, hat keinen Effekt, solange du diese Gestalt beibehältst.

2. Stufe: Wilder Gefährte

Du kannst einen Naturgeist herbeirufen, der eine Tiergestalt annimmt und dich unterstützt. Als magische Aktion kannst du einen Zauberplatz oder eine Anwendung von Tiergestalt verbrauchen, um den Zauber *Vertrauten finden* ohne Materialkomponenten zu wirken.

Wenn du den Zauber auf diese Art wirkst, ist der Vertraute ein Feenwesen und verschwindet nach einer langen Rast.

3. Stufe: Druiden-Unterklasse

Du erhältst eine Druiden-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Zirkel des Landes wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Druidenstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Druidenstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Druidenstufe erneut.

5. Stufe: Wilde Wiederkehr

Einmal in jedem deiner Züge kannst du, wenn keine Anwendungen von Tiergestalt mehr übrig sind, eine Anwendung wiederherstellen, indem du einen Zauberplatz verbrauchst (keine Aktion erforderlich).

Außerdem kannst du eine Anwendung von Tiergestalt verbrauchen (keine Aktion erforderlich) um dir einen Zauberplatz des 1. Grades zu geben. Dies kannst du erst nach einer langen Rast wiederholen.

7. Stufe: Elementare Wut

Die Macht der Elemente durchfließt dich. Du erhältst eine der folgenden Optionen nach deiner Wahl.

Verstärkte Zaubertricks: Füge dem Schaden, den du mit Druidenzaubertricks bewirkst, deinen Weisheitsmodifikator hinzu.

Urschlag: Einmal in jedem deiner Züge kannst du, wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf

triffst, den du mit einer Waffe oder in Tiergestalt mit dem Angriff des Tieres ausführst, dem Ziel zusätzlich 1W8 Blitz-, Feuer-, Kälte- oder Schallschaden (nach deiner Wahl) zufügen.

15. Stufe: Verbesserte Elementare Wut

Die für Elementare Wut ausgewählte Option wird mächtiger, wie unten beschrieben.

Verstärkte Zaubertricks: Wenn du einen Druidenzaubertrick mit einer Reichweite von mindestens drei Metern wirkst, ist die Reichweite des Zaubers um 90 Meter erhöht.

Urschlag: Der zusätzliche Schaden eines Urschlags erhöht sich auf 2W8.

18. Stufe: In Tiergestalt zaubern

Wenn du Tiergestalt verwendest, kannst du in Tiergestalt Zauber wirken, sofern diese weder Materialkomponenten mit angegebenen Kosten erfordern noch Materialkomponenten verbrauchen.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Dimensionsreisens wird empfohlen.

20. Stufe: Erzdruide

Die Lebenskraft der Natur gedeiht in dir und gewährt dir folgende Vorzüge:

Ausdauernde Tiergestalt: Wann immer du die Initiative auswürfelst und keine Anwendungen von Tiergestalt übrig hast, erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück.

Naturmagier: Du kannst Anwendungen von Tiergestalt in einen Zauberplatz umwandeln (keine Aktion erforderlich). Wähle eine Anzahl von unverbrauchten Anwendungen von Tiergestalt aus und wandle sie in einen einzigen Zauberplatz um, wobei jede Anwendung zwei Zauberplatzgrade beiträgt. Beispiel: Wenn du zwei Anwendungen von Tiergestalt umwandelst, erhältst du einen Zauberplatz des 4. Grades. Du kannst diesen Vorzug erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Langlebigkeit: Die Urmagie, die du wirkst, lässt dich langsamer altern. Wenn zehn Jahre vergehen, altert dein Körper nur um ein Jahr.

Zauberliste des Druiden

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Druiden vorgestellt. Die Zauber sind nach Zaubergrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Zaubertricks (Druidenzauber des 0. Grades)

Zauber	Schule	Beson- derheit
Ausbessern	Verwandlungsmagie	–
Botschaft	Verwandlungsmagie	–
Druidenkunst	Verwandlungsmagie	–
Elementalismus	Verwandlungsmagie	–
Flammen erzeugen	Beschwörungsmagie	–
Gift versprühen	Nekromantie	–
Göttliche Führung	Erkenntnismagie	K
Shillelagh	Verwandlungsmagie	–
Sternenfunke	Hervorrufungsmagie	–
Verschönerung der Sterbenden	Nekromantie	–
Widerstand	Bannmagie	K

Druidenzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Donnerwoge	Hervorrufungsmagie	–
Eismesser	Beschwörungsmagie	–
Feenfeuer	Hervorrufungsmagie	K
Gift und Krankheit entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Gute Beeren	Beschwörungsmagie	–
Heilendes Wort	Bannmagie	–
Lange Schritte	Verwandlungsmagie	–
Magie entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Mit Tieren sprechen	Erkenntnismagie	R
Nahrung und Wasser reinigen	Verwandlungsmagie	R
Nebelwolke	Beschwörungsmagie	K
Person bezaubern	Verzauberungsmagie	–
Schutz vor Gut und Böse	Bannmagie	K, M
Springen	Verwandlungsmagie	–
Tierfreundschaft	Verzauberungsmagie	–
Verstricken	Beschwörungsmagie	K
Wasser erschaffen oder zerstören	Verwandlungsmagie	–
Wunden heilen	Bannmagie	–

Druidenzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Attribut verbessern	Verwandlungsmagie	K
Beistand	Bannmagie	–
Dauerhafte Flamme	Hervorrufungsmagie	M
Dornenwuchs	Verwandlungsmagie	K

Zauber	Schule	Beson- derheit
Dunkelsicht	Verwandlungsmagie	–
Fallen finden	Erkenntnismagie	–
Flammenklinge	Hervorrufungsmagie	K
Flammenkugel	Hervorrufungsmagie	K
Gegenstand aufspüren	Erkenntnismagie	K
Metall erhitzen	Verwandlungsmagie	K
Mondstrahl	Hervorrufungsmagie	K
Person festhalten	Verzauberungsmagie	K
Rindenhaut	Verwandlungsmagie	–
Schutz vor Gift	Bannmagie	–
Schwache Genesung	Bannmagie	–
Spurloses Gehen	Bannmagie	K
Tierbote	Verzauberungsmagie	R
Tiere oder Pflanzen aufspüren	Erkenntnismagie	R
Vergrößern/Verkleinern	Verwandlungsmagie	K
Vorahnung	Erkenntnismagie	R, M
Windstoß	Hervorrufungsmagie	K

Druidenzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Blitze herbeirufen	Beschwörungsmagie	K
Magie bannen	Bannmagie	–
Mit Pflanzen sprechen	Verwandlungsmagie	–
Mit Stein verschmelzen	Verwandlungsmagie	R
Pflanzenwachstum	Verwandlungsmagie	–
Schneesturm	Beschwörungsmagie	K
Schutz vor Energie	Bannmagie	K
Tageslicht	Hervorrufungsmagie	–
Tiere beschwören	Beschwörungsmagie	K
Wasser atmen	Verwandlungsmagie	R
Wasserwandeln	Verwandlungsmagie	R
Wiederbeleben	Nekromantie	M
Windwall	Hervorrufungsmagie	K

Druidenzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Bewegungsfreiheit	Bannmagie	–
Dürre	Nekromantie	–
Eissturm	Hervorrufungsmagie	–
Feuerschild	Hervorrufungsmagie	–
Feuerwand	Hervorrufungsmagie	K
Kreatur aufspüren	Erkenntnismagie	K

Zauber	Schule	Beson- derheit
Monster bezaubern	Verzauberungsmagie	–
Rieseninsekt	Beschwörungsmagie	K
Scheingelände	Illusionsmagie	–
Schwache Elementare beschwören	Beschwörungsmagie	K
Stein formen	Verwandlungsmagie	–
Steinhaut	Verwandlungsmagie	K, M
Tier beherrschen	Verzauberungsmagie	K
Verwandlung	Verwandlungsmagie	K
Verwirrung	Verzauberungsmagie	K
Wasser kontrollieren	Verwandlungsmagie	K
Weissagung	Erkenntnismagie	R, M
Wesen des Waldes beschwören	Beschwörungsmagie	K

Druidenzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Ansteckung	Nekromantie	–
Ausspähung	Erkenntnismagie	K, M
Baumwandeln	Beschwörungsmagie	K
Bindung der Ebenen	Bannmagie	M
Einswerden mit der Natur	Erkenntnismagie	R
Elementar beschwören	Beschwörungsmagie	K
Erwecken	Verwandlungsmagie	M
Geas	Verzauberungsmagie	–
Insektenplage	Beschwörungsmagie	K
Kältekegel	Hervorrufungsmagie	–
Massen-Wunden heilen	Bannmagie	–
Schutzhülle gegen Lebendes	Bannmagie	K
Steinwand	Hervorrufungsmagie	K
Vollständige Genesung	Bannmagie	M
Wiedergeburt	Nekromantie	M

Druidenzauber des 6. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Dornenwand	Beschwörungsmagie	K
Erde bewegen	Verwandlungsmagie	K
Feenwesen beschwören	Beschwörungsmagie	K
Fleisch zu Stein	Verwandlungsmagie	K
Heilung	Bannmagie	–
Heldenmahl	Beschwörungsmagie	M

Zauber	Schule	Beson- derheit
Pflanzenzor	Beschwörungsmagie	–
Sonnenstrahl	Hervorrufungsmagie	K
Weg finden	Erkenntnismagie	K, M
Windwandeln	Verwandlungsmagie	–

Druidenzauber des 7. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Arkane Spiegelung	Illusionsmagie	–
Ebenenwechsel	Beschwörungsmagie	M
Feuersturm	Hervorrufungsmagie	–
Regeneration	Verwandlungsmagie	–
Schwerkraft umkehren	Verwandlungsmagie	K
Symbol	Bannmagie	M

Druidenzauber des 8. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Antipathie/Sympathie	Verzauberungsmagie	–
Erdbeben	Verwandlungsmagie	K
Flammende Wolke	Beschwörungsmagie	K
Sonnenfeuer	Hervorrufungsmagie	–
Tierform	Verwandlungsmagie	–
Tsunami	Beschwörungsmagie	K
Wetterkontrolle	Verwandlungsmagie	K
Wirrnis	Verzauberungsmagie	–

Druidenzauber des 9. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Gestaltwandel	Verwandlungsmagie	K, M
Sturm der Vergeltung	Beschwörungsmagie	K
Voraussicht	Erkenntnismagie	–
Wahre Auferstehung	Nekromantie	M

Druiden-Unterklasse: Zirkel des Landes

Feiere die Verbindung mit der natürlichen Welt

Dem Zirkel des Landes gehören Mystiker und Weise an, die Wissen und Riten aus uralten Zeiten bewahren. Diese Druiden treffen sich in heiligen Hainen oder Steinkreisen, um auf Druidisch urtümliche Geheimnisse auszutauschen. Die weisesten Mitglieder des Zirkels stehen ihren Gemeinschaften als leitende Priester vor.

3. Stufe: Zirkelzauber des Landes

Wann immer du eine lange Rast beendest, wähle ein Art des Landes aus: gemäßigt, polar, trocken oder tropisch. Konsultiere die Tabelle des ausgewählten Typs unten. Die Zauber, die für deine Druidenstufe und darunter aufgeführt sind, hast du vorbereitet.

Gemäßigtes Land

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3	<i>Nebelschritt, Schlaf, Schockgriff</i>
5	<i>Blitz</i>
7	<i>Bewegungsfreiheit</i>
9	<i>Baumwandeln</i>

Polares Land

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3	<i>Kältestrahl, Nebelwolke, Person festhalten</i>
5	<i>Schneesturm</i>
7	<i>Eissturm</i>
9	<i>Kältekegel</i>

Trockenes Land

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3	<i>Brennende Hände, Feuerpfeil, Verschwimmen</i>
5	<i>Feuerball</i>
7	<i>Dürre</i>
9	<i>Steinwand</i>

Tropisches Land

Druidenstufe	Zauber des Zirkels
3	<i>Netz, Säurespritzer, Strahl der Übelkeit</i>
5	<i>Stinkende Wolke</i>
7	<i>Verwandlung</i>
9	<i>Insektenplage</i>

3. Stufe: Beistand des Landes

Als magische Aktion kannst du eine Anwendung von Tiergestalt verbrauchen und einen Punkt im Abstand von bis zu 18 Metern von dir auswählen. Um diesen Punkt erscheinen in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern für kurze Zeit Blumen, die Lebenskraft spenden, sowie Dornen, die Lebenskraft entziehen. Jede Kreatur deiner Wahl in der Kugel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 2W6 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Eine Kreatur deiner Wahl in diesem Bereich erhält 2W6 Trefferpunkte zurück.

Schaden und Heilung werden um jeweils 1W6 erhöht, wenn du die 10. (3W6) und die 14. (4W6) Druidenstufe erreichst.

6. Stufe: Natürliche Erholung

Du kannst einen deiner vorbereiteten Zauber ab dem 1. Grad deines Merkmals Zauber des Zirkels wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du musst eine lange Rast beenden, bevor du dies erneut tun kannst.

Außerdem kannst du dir nach einer kurzen Rast verbrauchte Zauberplätze aussuchen, die du zurückerhältst. Die Zauberplätze dürfen zusammen nur eine Gradzahl besitzen, die höchstens der Hälfte deiner Druidenstufe entspricht (aufgerundet), und keiner von ihnen darf den 6. Grad oder höher aufweisen. Beispiel: Wenn du ein Druide der 6. Stufe bist, kannst du Zauberplätze zurückerhalten, deren Grade sich auf bis zu 3 addieren. Du kannst also entweder einen Zauberplatz des 3. Grades, zwei Zauberplätze des 1. und einen Zauberplatz des 2. Grades oder drei Zauberplätze des 1. Grades zurückerhalten. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

10. Stufe: Schutz der Natur

Du bist gegen den Zustand Vergiftet immun und bist gegen eine Schadensart resistent, die mit deiner aktuellen Land-Entscheidung beim Merkmal Zauber des Zirkels assoziiert ist, wie in der Tabelle „Schutz der Natur“ dargestellt.

Schutz der Natur

Land-Typ	Resistenz	Land-Typ	Resistenz
Gemäßigt	Blitz	Trocken	Feuer
Polar	Kälte	Tropisch	Gift

14. Stufe: Heiligtum der Natur

Als magische Aktion kannst du eine Anwendung von Tiergestalt verbrauchen und in einem Würfel mit 4,5 Metern Kantenlänge auf dem Boden im Abstand von bis zu 36 Metern von dir geisterhafte Bäume und Ranken erscheinen lassen. Sie bleiben eine Minute lang bestehen, oder bis du kampfunfähig wirst oder stirbst. Du und deine Verbündete habt in diesem Bereich Teildeckung, und deine Verbündeten erhalten die aktuelle Resistenz deines Schutzes der Natur, während sie sich dort befinden.

Als Bonusaktion kannst du den Würfel um bis zu 18 Meter an einen Punkt auf dem Boden im Abstand von bis zu 36 Metern von dir verschieben.

Hexenmeister

Hauptmerkmale des Hexenmeisters

Hauptattribut	Charisma
Trefferpunktewürfel	1W8 pro Hexenmeisterstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Weisheit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Einschüchtern, Geschichte, Nachforschungen, Naturkunde, Religion oder Täuschen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, Sichel, zwei Dolche, Arkaner Fokus (Kugel), Buch (okkulte Überlieferungen), Gelehrtenausrüstung und 15 GM oder (B) 100 GM

Hexenmeistermerkmale

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Schauerliche Anrufungen	Zaubertricks	Vorbereitete Zauber	Zauberplätze	Grad der Plätze
1	+2	Paktmagie, Schauerliche Anrufungen	1	2	2	1	1
2	+2	Magische Raffinesse	3	2	3	2	1
3	+2	Hexenmeister-Unterklasse	3	2	4	2	2
4	+2	Attributswerterhöhung	3	3	5	2	2
5	+3	–	5	3	6	2	3
6	+3	Unterklassenmerkmal	5	3	7	2	3
7	+3	–	6	3	8	2	4
8	+3	Attributswerterhöhung	6	3	9	2	4
9	+4	Schutzherrn kontaktieren	7	3	10	2	5
10	+4	Unterklassenmerkmal	7	4	10	2	5
11	+4	Mystisches Arkanum (Zauber des 6. Grades)	7	4	11	3	5
12	+4	Attributswerterhöhung	8	4	11	3	5
13	+5	Mystisches Arkanum (Zauber des 7. Grades)	8	4	12	3	5
14	+5	Unterklassenmerkmal	8	4	12	3	5
15	+5	Mystisches Arkanum (Zauber des 8. Grades)	9	4	13	3	5
16	+5	Attributswerterhöhung	9	4	13	3	5
17	+6	Mystisches Arkanum (Zauber des 9. Grades)	9	4	14	4	5
18	+6	–	10	4	14	4	5
19	+6	Epische Gabe	10	4	15	4	5
20	+6	Mystischer Meister	10	4	15	4	5

Ein Hexenmeister werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Hexenmeisters“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Hexenmeisterstufe, die in der Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Hexenmeisters“: Trefferpunktewürfel, Vertrautheit mit leichter Rüstung.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Hexenmeisterstufe, die in der Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Hexenmeisters

Als Hexenmeister erhältst du auf den angegebenen Hexenmeisterstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ aufgeführt.

I. Stufe: Paktmagie

In einer okkulten Zeremonie hast du einen Pakt mit einer mysteriösen Wesenheit geschlossen, um magische Kräfte zu erhalten. Diese Wesenheit ist eine Stimme in den Schatten, ihre Identität ist unklar – doch ihre Gabe für dich ist konkret: die Fähigkeit, Zauber zu wirken. Die Regeln zum Zaubern findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Hexenmeisterzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Hexenmeisters weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Zaubertricks: Du kennst zwei Hexenmeisterzaubertricks deiner Wahl. *Schauriger Strahl* und *Taschenspielerlei* werden empfohlen. Wann immer du eine Hexenmeisterstufe erhältst, kannst du einen deiner Zaubertricks dieses Merkmals durch einen anderen Hexenmeisterzaubertrick deiner Wahl ersetzen.

Auf der 4. und 10. Hexenmeisterstufe erlernst du jeweils einen weiteren Hexenmeisterzaubertrick deiner Wahl, wie in der Spalte „Zaubertricks“ der Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ dargestellt.

Zauberplätze: Die Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Hexenmeisterzauber des 1. bis 5. Grades zur Verfügung stehen. Sie zeigt außerdem die Grade der Zauberplätze. Du erhältst alle verbrauchten Paktmagie-Zauberplätze nach einer kurzen oder langen Rast zurück.

Beispiel: Wenn du ein Hexenmeister der 5. Stufe bist, hast du zwei Zauberplätze des 3. Grades. Um den Zauber des 1. Grades *Person bezaubern* zu wirken, musst du einen dieser Zauberplätze verbrauchen, und du wirkst den Zauber als Zauber des 3. Grades.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad: Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle zu Beginn zwei Hexenmeisterzauber des 1. Grades aus. *Person bezaubern* und *Verwünschen* werden empfohlen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Hexenmeisterstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Hexenmeisterzauber aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl in der Tabelle entspricht. Der Grad der ausgewählten Zauber darf dabei den in der Tabelle angegebenen Grad für deine Stufe nicht überschreiten. Wenn du beispielsweise die 6. Stufe erreichst, erlernst du einen neuen Hexenmeisterzauber, der den 1. bis 3. Grad haben kann.

Wenn ein anderes Hexenmeistermerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber nicht bei der Anzahl von Zaubern,

die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Hexenmeisterzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine Hexenmeisterstufe erhältst, kannst du einen Zauber auf deiner Liste durch einen anderen Hexenmeisterzauber ersetzen, der einen passenden Grad aufweist.

Attribut zum Zaubern: Dein Attribut zum Wirken der Hexenmeisterzauber ist Charisma.

Zauberfokus: Du kannst einen arkanen Fokus als Zauberfokus für deine Hexenmeisterzauber verwenden.

I. Stufe: Schauerliche Anrufungen

Du bist auf Schauerliche Anrufungen gestoßen, auf verbotenes Wissen, das dich mit einem dauerhaften magischen Attribut oder anderen Lektionen versehen hat. Du erhältst eine Anrufung deiner Wahl, beispielsweise Pakt des Buches. Die Anrufungen sind im Abschnitt „Schauerliche-Anrufung-Optionen“ weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung erläutert.

Voraussetzungen: Wenn eine Anrufung eine Voraussetzung hat, musst du diese erfüllen, um die Anrufung zu erlernen. Beispiel: Wenn eine Anrufung erfordert, dass du ein Hexenmeister ab der 5. Stufe bist, kannst du diese Anrufung erst auswählen, wenn du die 5. Hexenmeisterstufe erreicht hast.

Anrufungen erlangen und ersetzen: Wann immer du eine Hexenmeisterstufe erhältst, kannst du eine deiner Anrufungen durch eine andere ersetzen, für die du qualifiziert bist. Du kannst eine Anrufung nicht ersetzen, wenn sie die Voraussetzung für eine andere Anrufung ist, über die du verfügst.

Wenn du bestimmte Hexenmeisterstufen erreichst, erhältst du weitere Anrufungen deiner Wahl, wie in der Spalte „Bekannte Anrufungen“ in der Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ dargestellt.

Du kannst eine Anrufung nicht mehrfach auswählen, sofern in ihrer Beschreibung nicht anders angegeben.

2. Stufe: Magische Raffinesse

Du kannst eine Minute lang einen esoterischen Ritus ausführen. Danach erhältst du verbrauchte Paktmagie-Zauberplätze zurück, jedoch höchstens eine Anzahl in Höhe der Hälfte deines Maximums (aufgerundet). Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

3. Stufe: Hexenmeister-Unterklasse

Du erhältst eine Hexenmeister-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Unhold-Schutzherr wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert.

Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Hexenmeisterstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Hexenmeisterstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Hexenmeisterstufe erneut.

9. Stufe: Schutzherrn kontaktieren

Bisher hast du deinen Schutzherrn normalerweise durch Mittler angesprochen. Jetzt kannst du direkt mit ihm kommunizieren und hast den Zauber *Kontakt zu anderen Ebenen* stets vorbereitet. Mit diesem Merkmal kannst du zur Kontaktherstellung den Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, und bestehst den Rettungswurf des Zaubers automatisch.

Du kannst den Zauber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Art wirken.

11. Stufe: Mystisches Arkanum

Dein Schutzherr gewährt dir ein magisches Geheimnis, das Arkanum genannt wird. Wähle einen Hexenmeisterzauber des 6. Grades als dieses Arkanum aus.

Du kannst diesen Arkanum-Zauber einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, ihn dann aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Art wirken.

Wie in der Tabelle „Hexenmeistermerkmale“ dargestellt, erhältst du je einen weiteren Hexenmeisterzauber deiner Wahl, der auf diese Art gewirkt werden kann, wenn du die 13. (Zauber des 7. Grades), die 15. (Zauber des 8. Grades) und die 17. (Zauber des 9. Grades) Hexenmeisterstufe erreichst. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen von Mystisches Arkanum nach einer langen Rast zurück.

Wann immer du eine Hexenmeisterstufe erhältst, kannst du einen deiner Arkanum-Zauber durch einen anderen Hexenmeisterzauber des gleichen Grades ersetzen.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Schicksals wird empfohlen.

20. Stufe: Mystischer Meister

Wenn du Magische Raffinesse einsetzt, erhältst du alle verbrauchten Paktmagie-Zauberplätze zurück.

Schauerliche-Anrufung-Optionen

Die Schauerliche-Anrufung-Optionen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Aufsteigender Schritt

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Schweben* auf dich selbst wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Außerweltlicher Sprung

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Springen* auf dich selbst wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Dürstende Klinge

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe, Anrufung Pakt der Klinge

Du erhältst das Merkmal Zusätzlicher Angriff, das nur für deine Paktwaffe gilt. Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst, kannst du mit dieser Waffe zweimal statt einmal angreifen.

Gabe der Beschützer

Voraussetzung: Ab 9. Hexenmeisterstufe, Anrufung Pakt des Buches

In deinem *Buch der Schatten* erscheint eine neue Seite, wenn du es beschwörst. Eine Kreatur kann mit deiner Erlaubnis eine Aktion ausführen, um ihren Namen auf diese Seite zu schreiben. Die höchstmögliche Anzahl von Namen auf der Seite entspricht deinem Charismamodifikator (mindestens ein Name).

Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur, deren Name auf der Seite steht, auf 0 sinken, die Kreatur aber noch nicht stirbt, erhält sie auf magische Art einen Trefferpunkt zurück. Wenn diese Magie ausgelöst wurde, kann sie erst nach einer langen Rast erneut verwendet werden.

Als magische Aktion kannst du einen Namen von der Seite entfernen, indem du ihn berührst.

Gabe des Kettenmeisters

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe, Anrufung Pakt der Kette

Wenn du *Vertrauten finden* wirkst, verleihst du dem beschworenen Vertrauten etwas von deiner schauerlichen Kraft und gewährst ihm damit folgende Vorzüge:

Flugfähig oder aquatisch: Der Vertraute erhält entweder eine Flug- oder eine Schwimmbewegungsrate (nach deiner Wahl) von zwölf Metern.

Schneller Angriff: Als Bonusaktion kannst du deinem Vertrauten befehlen, die Angriffsaktion auszuführen.

Gleißender oder nekrotischer Schaden: Wann immer der Vertraute Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden bewirkt, kannst du diesen in gleißenden oder nekrotischen Schaden umwandeln.

Dein Rettungswurf-SG: Wenn der Vertraute eine Kreatur zu einem Rettungswurf zwingt, gilt dein Zauberrrettungswurf-SG.

Resistenz: Wenn der Vertraute Schaden erleidet, kannst du eine Reaktion ausführen, um ihm Resistenz gegen diese Schadensart zu gewähren.

Gabe der Tiefen

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe

Du kannst unter Wasser atmen und erhältst eine Schwimmbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate.

Außerdem kannst du den Zauber *Wasser atmen* wirken, ohne einen Zaubersplatz zu verbrauchen. Du erhältst die Fähigkeit, ihn auf diese Art zu wirken, nach einer langen Rast zurück.

Gedankenblick

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe

Du kannst eine Bonusaktion verwenden, um eine bereitwillige Kreatur zu berühren und bis zum Ende deines nächsten Zugs ihre Sinne zu nutzen. Solange sich diese Kreatur auf derselben Existenzebene wie du befindet, kannst du in den nächsten Zügen eine Bonusaktion ausführen, um die Verbindung aufrechtzuhalten und die Wirkungsdauer bis zum Ende deines jeweils nächsten Zugs zu verlängern. Die Verbindung endet, wenn sie nicht auf diese Weise aufrechterhalten wird.

Während du die Sinne der anderen Kreatur nutzt, stehen dir auch all ihre Spezialsinne zur Verfügung, und sofern der Abstand zwischen euch höchstens 18 Meter beträgt, kannst du Zauber nach deiner Wahl von deinem Bereich oder von dem der Kreatur aus wirken.

Grabesflüstern

Voraussetzung: Ab 7. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Mit Toten sprechen* wirken, ohne einen Zaubersplatz zu verbrauchen.

Hexensicht

Voraussetzung: Ab 15. Hexenmeisterstufe

Du hast Wahrer Blick mit einer Reichweite von neun Metern.

Lebenstrinker

Voraussetzung: Ab 9. Hexenmeisterstufe, Anrufung Pakt der Klinge

Einmal pro Zug kannst du, wenn du eine Kreatur mit deiner Paktwaffe triffst, der Kreatur zusätzlich 1W6 gleißenden, nekrotischen oder psychischen Schaden (nach deiner Wahl) zufügen, und du kannst einen deiner Trefferpunktewürfel verbrauchen, mit ihm würfeln und eine Anzahl

von Trefferpunkten in Höhe des Ergebnisses plus deines Konstitutionsmodifikators (mindestens 1 Trefferpunkt) zurückerhalten.

Lektionen der Ältesten

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe

Du hast Wissen von einer Ältesten-Wesenheit des Multiversums erhalten, das dir ein Herkunftstalent deiner Wahl (siehe „Talente“) gewährt.

Kann wiederholt werden: Du kannst diese Anrufung mehr als einmal erhalten. Wähle bei Wiederholung ein anderes Herkunftstalent aus.

Maske der vielen Gesichter

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Selbstverkleidung* wirken, ohne einen Zaubersplatz zu verbrauchen.

Meister der myriaden Formen

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Gestalt verändern* wirken, ohne einen Zaubersplatz zu verbrauchen.

Mit den Schatten verschmelzen

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe

In dämmrigem Licht oder Dunkelheit kannst du *Unsichtbarkeit* auf dich selbst wirken, ohne einen Zaubersplatz zu verbrauchen.

Neblige Visionen

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Lautloses Trugbild* wirken, ohne einen Zaubersplatz zu verbrauchen.

Pakt des Buches

Du fügst die Fäden der Schatten zusammen und beschwörst am Ende einer kurzen oder langen Rast ein Buch in deiner Hand. Dieses *Buch der Schatten* (du bestimmst sein Erscheinungsbild) enthält mystische Magie, die nur dir zur Verfügung steht und dir die unten beschriebenen Vorzüge gewährt. Das Buch verschwindet, wenn du ein weiteres Buch mit diesem Merkmal beschwörst oder wenn du stirbst.

Zaubertricks und Rituale: Wenn das Buch erscheint, wähle drei Zaubertricks und zwei Zauber des 1. Grades aus, die als Rituale gekennzeichnet sind. Die Zauber dürfen aus Zauberlisten aller Klassen stammen. Es muss sich um Zauber handeln, die du nicht schon vorbereitet hast. Solange du das Buch bei dir hast, sind die ausgewählten Zauber vorbereitet und zählen für dich als Hexenmeisterzauber.

Zauberfokus: Du kannst das Buch als Zauberfokus verwenden.

Pakt der Kette

Du erlernst den Zauber *Vertrauten finden* und kannst ihn als magische Aktion wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Wenn du den Zauber wirkst, wählst du für deinen Vertrauten eine der normalen Gestalten oder eine der folgenden besonderen Gestalten aus: **Feengeist, Giftschlange, Pseudodrache, Quasit, Skelett, Sphinx des Wunders** oder **Teufelchen** (Wertekasten des Vertrauten siehe „Monster“).

Wenn du außerdem in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst, kannst du auf einen deiner Angriffe verzichten und stattdessen deinen Vertrauten mit seiner Reaktion einen eigenen Angriff ausführen lassen.

Pakt der Klinge

Als Bonusaktion kannst du eine Paktwaffe in deiner Hand beschwören – eine einfache Nahkampfwaffe oder eine Nahkampf-Kriegswaffe deiner Wahl, mit der du eine Bindung herstellst – oder eine Bindung mit einer magischen Waffe herstellen, indem du sie berührst. Du kannst keine Bindung mit einer magischen Waffe herstellen, wenn jemand anders auf sie eingestimmt oder ein anderer Hexenmeister an sie gebunden ist. Bis die Bindung endet, hast du Übung im Umgang mit der Waffe und kannst sie als Zauberfokus verwenden.

Wann immer du einen Angriff mit der Waffe ausführst, an die du gebunden bist, kannst du bei den Angriffs- und Schadenswürfen deinen Charisma-modifikator statt Stärke oder Geschicklichkeit verwenden, und du kannst mit der Waffe gleißenden, nekrotischen oder psychischen Schaden oder ihre normale Schadensart bewirken.

Deine Bindung an die Waffe endet, wenn du die Bonusaktion dieses Merkmals erneut einsetzt, wenn die Waffe länger als eine Minute mehr als 1,5 Meter von dir entfernt ist oder wenn du stirbst. Eine beschworene Waffe verschwindet, wenn die Bindung endet.

Qualvoller Strahl

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe, ein Hexenmeisterzaubertrick, der Schaden bewirkt

Wähle einen der dir bekannten Hexenmeisterzaubertricks aus, die Schaden bewirken. Du kannst den Schadenswürfen des Zaubers deinen Charisma-modifikator hinzufügen.

Kann wiederholt werden: Du kannst diese Anrufung mehr als einmal erhalten. Wähle bei Wiederholung einen anderen passenden Zaubertrick aus.

Schattenrüstung

Du kannst *Magierrüstung* auf dich selbst wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Schauerliches Niederstrecken

Voraussetzung: Ab 5. Hexenmeisterstufe, Anrufung Pakt der Klinge

Einmal pro Zug kannst du, wenn du eine Kreatur mit deiner Paktwaffe triffst, einen Paktmagie-Zauberplatz verbrauchen, um dem Ziel zusätzlich 1W8 Energieschaden sowie 1W8 pro Zauberplatzgrad zuzufügen. Wenn das Ziel von höchstens riesiger Größe ist, kannst du es außerdem umstoßen.

Schauerlicher Verstand

Du bist bei Konstitutionsrettungswürfen zum Aufrechterhalten der Konzentration im Vorteil.

Teufelssicht

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe

Du hast bei dämmrigem Licht und bei Dunkelheit – sowohl magischer als auch nichtmagischer – normale Sicht mit einer Reichweite von 36 Metern.

Unheimlicher Speer

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe, ein Hexenmeisterzaubertrick, der Schaden bewirkt

Wähle einen der dir bekannten Hexenmeisterzaubertricks aus, die Schaden bewirken und eine Reichweite von mindestens drei Metern haben. Wenn du diesen Zauber wirkst, ist seine Reichweite um das Zehnfache deiner Hexenmeisterstufe in Metern erhöht.

Kann wiederholt werden: Du kannst diese Anrufung mehr als einmal erhalten. Wähle bei Wiederholung einen anderen passenden Zaubertrick aus.

Unholdische Vitalität

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Falsches Leben* auf dich selbst wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Wenn du den Zauber mit diesem Merkmal wirkst, würfelst du nicht, um die temporären Trefferpunkte zu ermitteln, sondern erhältst automatisch das höchste Würfelergebnis.

Verschlingende Klinge

Voraussetzung: Ab 12. Hexenmeisterstufe, Anrufung Dürstende Klinge

Der zusätzliche Angriff deiner Anrufung Dürstende Klinge bewirkt jetzt zwei zusätzliche Angriffe statt einem.

Visionen von fernen Gefilden

Voraussetzung: Ab 9. Hexenmeisterstufe

Du kannst *Arkane Auge* wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Zurückdrängender Strahl

Voraussetzung: Ab 2. Hexenmeisterstufe, ein Hexenmeisterzaubertrick, der Schaden über einen Angriffswurf bewirkt

Wähle einen dir bekannten Hexenmeisterzaubertrick aus, der einen Angriffswurf erfordert. Wenn du eine Kreatur von höchstens großer Größe mit diesem Zaubertrick triffst, kannst du sie um bis zu drei Meter in gerader Linie von dir wegstoßen.

Kann wiederholt werden: Du kannst diese Anrufung mehr als einmal erhalten. Wähle bei Wiederholung einen anderen passenden Zaubertrick aus.

Zauberliste des Hexenmeisters

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Hexenmeisters vorgestellt. Die Zauber sind nach Zaubergrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Zaubertricks (Hexenmeisterzauber des 0. Grades)

Zauber	Schule	Besonderheit
Einfache Illusion	Illusionsmagie	–
Gift versprühen	Nekromantie	–
Kalte Hand	Nekromantie	–
Magierhand	Beschwörungsmagie	–
Schauriger Strahl	Hervorrufungsmagie	–
Taschenspielererei	Verwandlungsmagie	–
Zielsicherer Schlag	Erkenntnismagie	–

Hexenmeisterzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Fürchterlicher Lachanfall	Verzauberungsmagie	K
Höllischer Tadel	Hervorrufungsmagie	–
Illusionsschrift	Illusionsmagie	R, M
Magie entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Mit Tieren sprechen	Erkenntnismagie	R
Person bezaubern	Verzauberungsmagie	–
Rascher Rückzug	Verwandlungsmagie	K
Schutz vor Gut und Böse	Bannmagie	K, M
Sprachen verstehen	Erkenntnismagie	R
Unsichtbarer Diener	Beschwörungsmagie	R
Verderben	Verzauberungsmagie	K
Verwünschen	Verzauberungsmagie	K

Hexenmeisterzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Dunkelheit	Hervorrufungsmagie	K
Einflüsterung	Verzauberungsmagie	K
Fesseln	Verzauberungsmagie	K
Gedankendorn	Erkenntnismagie	K
Nebelschritt	Beschwörungsmagie	–
Person festhalten	Verzauberungsmagie	K
Schwächestrahle	Nekromantie	K
Spiegelbilder	Illusionsmagie	–
Spinnenklettern	Verwandlungsmagie	K
Unsichtbarkeit	Illusionsmagie	K

Hexenmeisterzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Fliegen	Verwandlungsmagie	K
Fluch brechen	Bannmagie	–
Furcht	Illusionsmagie	K
Gasförmige Gestalt	Verwandlungsmagie	K
Gegenzauber	Bannmagie	–
Hypnotisches Muster	Illusionsmagie	K
Mächtiges Trugbild	Illusionsmagie	K
Magie bannen	Bannmagie	–
Schutzkreis	Bannmagie	M
Vampirgriff	Nekromantie	K
Zungen	Erkenntnismagie	–

Hexenmeisterzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Dimensionstür	Beschwörungsmagie	–
Dürre	Nekromantie	–
Monster bezaubern	Verzauberungsmagie	–
Scheingelände	Illusionsmagie	–
Verbannung	Bannmagie	K

Hexenmeisterzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Ablenkung	Illusionsmagie	K
Ausspähung	Erkenntnismagie	K, M
Bindung der Ebenen	Bannmagie	M
Kontakt zu anderen Ebenen	Erkenntnismagie	R
Kreis der Teleportation	Beschwörungsmagie	M
Monster festhalten	Verzauberungsmagie	K
Traum	Illusionsmagie	–

Hexenmeisterzauber des 6. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Böser Blick</i>	Nekromantie	K
<i>Todeskreis</i>	Nekromantie	M
<i>Untote erschaffen</i>	Nekromantie	M
<i>Wahrer Blick</i>	Erkenntnismagie	M

Hexenmeisterzauber des 7. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Ätherische Gestalten</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Ebenenwechsel</i>	Beschwörungsmagie	M
<i>Energiekäfig</i>	Hervorrufungsmagie	K, M
<i>Finger des Todes</i>	Nekromantie	–

Hexenmeisterzauber des 8. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Halbebene</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Monster beherrschen</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Redegewandtheit</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Wirrnis</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Wort der Macht: Betäubung</i>	Verzauberungsmagie	–

Hexenmeisterzauber des 9. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Astrale Projektion</i>	Nekromantie	M
<i>Einkerkerung</i>	Bannmagie	M
<i>Tor</i>	Beschwörungsmagie	K, M
<i>Unheimliches Schicksal</i>	Illusionsmagie	K
<i>Voraussicht</i>	Erkenntnismagie	–
<i>Wahre Verwandlung</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Wort der Macht: Tod</i>	Verzauberungsmagie	–

Hexenmeister-Unterklasse: Unhold-Schutzherr

Schließe einen Pakt mit den Unteren Ebenen

Du schließt einen Pakt mit den Unteren Ebenen, den Reichen der Verdammnis. Deren Vertreter könnte ein Dämonenfürst, ein Erzteufel oder ein anderer Unhold sein, der besonders mächtig ist. Diese Schutzherrn haben böse Absichten – die Korruption oder Zerstörung von allem, dich eingeschlossen –, und dein Pfad wird dadurch bestimmt, wie stark du dich diesen Absichten widersetzt.

3. Stufe: Segen des Dunklen Meisters

Wenn du die Trefferpunkte eines Gegners auf 0 verringerst, erhältst du temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Charismamodifikators plus deiner Hexenmeisterstufe (mindestens 1 temporärer Trefferpunkt). Du erhältst diesen Vorzug ebenfalls, wenn jemand anders die Trefferpunkte eines Gegners im Abstand von bis zu drei Metern von dir auf 0 verringert.

3. Stufe: Unhold-Zauber

Die Magie deines Schutzherrn sorgt dafür, dass du bestimmte Zauber stets verfügbar hast. Wenn du eine Hexenmeisterstufe erreichst, die in der Tabelle „Unhold-Zauber“ angegeben ist, hast du die aufgeführten Zauber stets vorbereitet.

Unhold-Zauber

Hexenmeisterstufe	Zauber
3	<i>Befehl, Brennende Hände, Einflüsterung, Sengender Strahl</i>
5	<i>Feuerball, Stinkende Wolke</i>
7	<i>Feuerschild, Feuerwand</i>
9	<i>Geas, Insektenplage</i>

6. Stufe: Schicksal des Dunklen Meisters

Du kannst deinen Unhold-Schutzherrn bitten, das Schicksal zu deinen Gunsten zu ändern. Wenn du einen Attributs- oder Rettungswurf ausführst, kannst du dieses Merkmal anwenden, um dem Wurf 1W10 hinzuzufügen. Dies kannst du tun, nachdem der Wurf ausgeführt wurde, aber bevor die Effekte des Wurfs auftreten.

Die Anzahl der möglichen Anwendungen dieses Merkmals entspricht deinem Charismamodifikator (mindestens einmal), doch du kannst es nicht öfter als einmal pro Würfelwurf anwenden. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

10. Stufe: Widerstandskraft des Unholds

Wähle eine Schadensart außer Energie aus, wann immer du eine kurze oder lange Rast beendest. Du bist gegen diese Schadensart resistent, bis du mit diesem Merkmal eine andere auswählst.

14. Stufe: Schlund des Wahnsinns

Einmal pro Zug kannst du, wenn du eine Kreatur mit einem Angriffswurf triffst, versuchen, das Ziel sofort in die Unteren Ebenen zu schleudern. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen, oder es verschwindet und trudelt durch eine Albtraumlandschaft. Es erleidet 8W10 psychischen Schaden, sofern es kein Unhold ist, und ist bis zum Ende deines nächsten Zugs kampfunfähig.

Dann kehrt es in den Bereich zurück, aus dem es verschwunden ist, oder gelangt in den nächstliegenden freien Bereich.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst einen Paktmagie-Zauberplatz (keine Aktion erforderlich), um die Anwendung wiederherzustellen.

Kämpfer

Hauptmerkmale des Kämpfers

Hauptattribut	Stärke oder Geschicklichkeit
Trefferpunktwürfel	1W10 pro Kämpferstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Konstitution
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Geschichte, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Überlebenskunst, Überzeugen oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung sowie Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A, B oder C aus: (A) Kettenpanzer, Zweihandschwert, Flegel, acht Wurfspeere, Gewölbeforscherausrüstung und 4 GM oder (B) Beschlagene Lederrüstung, Krummsäbel, Kurzschwert, Langbogen, 20 Pfeile, Köcher, Gewölbeforscherausrüstung und 11 GM oder (C) 155 GM

Ein Kämpfer werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Kämpfers“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Kämpferstufe, die in der Tabelle „Kämpfermerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Kämpfers“: Trefferpunktwürfel, Übung im Umgang mit Kriegswaffen, Vertrautheit mit leichter und mittelschwerer Rüstung sowie mit Schilden.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Kämpferstufe, die in der Tabelle „Kämpfermerkmale“ aufgeführt sind.

Klassenmerkmale des Kämpfers

Als Kämpfer erhältst du auf den angegebenen Kämpferstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Kämpfermerkmale“ aufgeführt.

Kämpfermerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Durch- schnaufen	Waffenbe- herrschaft
1	+2	Kampfstil, Durchschnaufen, Waffenbeherrschung	2	3
2	+2	Taktisches Verständnis, Tatendrang (einmalig)	2	3
3	+2	Kämpfer-Unterklasse	2	3
4	+2	Attributswerterhöhung	3	4
5	+3	Taktikwechsel, Zusätzlicher Angriff	3	4
6	+3	Attributswerterhöhung	3	4
7	+3	Unterklassenmerkmal	3	4
8	+3	Attributswerterhöhung	3	4
9	+4	Taktischer Meister, Unbeugsamkeit (eine Anwendung)	3	4
10	+4	Unterklassenmerkmal	4	5
11	+4	Zwei zusätzliche Angriffe	4	5
12	+4	Attributswerterhöhung	4	5
13	+5	Angriffsstudien, Unbeugsamkeit (zwei Anwendungen)	4	5
14	+5	Attributswerterhöhung	4	5
15	+5	Unterklassenmerkmal	4	5
16	+5	Attributswerterhöhung	4	6
17	+6	Tatendrang (zwei Anwendungen), Unbeugsamkeit (drei Anwendungen)	4	6
18	+6	Unterklassenmerkmal	4	6
19	+6	Epische Gabe	4	6
20	+6	Drei zusätzliche Angriffe	4	6

1. Stufe: Durchschnaufen

Du hast einen gewissen Vorrat an körperlicher und geistiger Ausdauer zur Verfügung. Als Bonusaktion kannst du Trefferpunkte in Höhe von 1W10 plus deiner Kämpferstufe zurückerhalten.

Du kannst dieses Merkmal zweimal anwenden. Nach einer kurzen Rast erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück. Nach einer langen Rast erhältst du alle verbrauchten Anwendungen zurück.

Wenn du bestimmte Kämpferstufen erreichst, erhältst du mehr Anwendungen dieses Merkmals, wie in der Spalte „Durchschnaufen“ der Tabelle „Kämpfermerkmale“ dargestellt.

1. Stufe: Kampfstil

Du hast deine Kampfkünste verfeinert und erhältst ein Kampfstil-Talent deiner Wahl (siehe „Talente“). Verteidigung wird empfohlen.

Wann immer du eine Kämpferstufe erhältst, kannst du das ausgewählte Talent durch ein anderes Kampfstil-Talent ersetzen.

1. Stufe: Waffenbeherrschung

Deine Vertrautheit mit Waffen gestattet dir, die Meisterschaftseigenschaften dreier Arten von einfachen Waffen oder Kriegswaffen deiner Wahl zu verwenden. Wann immer du eine lange Rast

beendest, kannst du Waffenübungen ausführen und eine dieser Waffenentscheidungen ändern.

Wenn du bestimmte Kämpferstufen erreichst, erhältst du das Attribut zum Verwenden der Meisterschaftseigenschaften von mehr Waffenarten, wie in der Spalte „Waffenbeherrschung“ der Tabelle „Kämpfermerkmale“ dargestellt.

2. Stufe: Taktisches Verständnis

Du hast auf dem Schlachtfeld sowie anderswo einen ausgeprägten Sinn für Taktik. Wenn du bei einem Attributswurf scheiterst, kannst du eine Anwendung von Durchschnaufen verbrauchen, um einen Erfolg anzustreben. Anstatt Trefferpunkte zurückzuerhalten, würfelst du mit 1W10, fügst das Ergebnis dem Attributswurf hinzu und machst so aus dem Misserfolg möglicherweise einen Erfolg. Misslingt der Wurf dennoch, so wird diese Anwendung von Durchschnaufen nicht verbraucht.

2. Stufe: Tatendrang

Du kannst kurzzeitig deine normalen Grenzen überwinden. In deinem Zug kannst du eine zusätzliche Aktion (außer der magischen Aktion) ausführen.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden. Ab 17. Stufe kannst du Tatendrang zweimal vor einer Rast, jedoch nur einmal pro Zug einsetzen.

3. Stufe: Kämpfer-Unterklasse

Du erhältst eine Kämpfer-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Champion wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Kämpferstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Kämpferstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 6., 8., 12., 14. und 16. Kämpferstufe erneut.

5. Stufe: Taktikwechsel

Wann immer du Durchschnaufen mit einer Bonusaktion aktivierst, kannst du bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate nutzen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

5. Stufe: Zusätzlicher Angriff

Du kannst jetzt zweimal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

9. Stufe: Taktischer Meister

Wenn du mit einer Waffe angreifst, deren Meisterschaftseigenschaft du nutzen kannst, so kannst du die Eigenschaft bei diesem Angriff durch eine der Eigenschaften Auslaugen, Stoßen oder Verlangsamen ersetzen.

9. Stufe: Unbeugsamkeit

Wenn du bei einem Rettungswurf scheiterst, kannst du ihn mit einem Bonus in Höhe deiner Kämpferstufe erneut ausführen. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden und kannst das Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Du kannst dieses Merkmal ab der 13. Stufe zweimal vor einer langen Rast und ab der 17. Stufe dreimal vor einer langen Rast anwenden.

11. Stufe: Zwei zusätzliche Angriffe

Du kannst jetzt dreimal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

13. Stufe: Angriffsstudien

Du studierst deine Gegner und lernst aus jedem Angriff, den du ausführst. Wenn du bei einem Angriffswurf gegen eine Kreatur scheiterst, bist du bei deinem nächsten Angriffswurf gegen diese Kreatur vor Ende deines nächsten Zugs im Vorteil.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe der Kampffertigkeit wird empfohlen.

20. Stufe: Drei zusätzliche Angriffe

Du kannst jetzt viermal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

Kämpfer-Unterklasse: Champion

Strebe nach körperlicher Höchstleistung im Kampf

Champions konzentrieren sich auf die Vervollkommnung ihrer Kampfkünste, um unermüdlich auf den Sieg hinzuarbeiten. Sie kombinieren hartes Training mit körperlichen Spitzenleistungen, um vernichtende Hiebe zu landen, Gefahren zu widerstehen und Ruhm zu erringen. Ob bei athletischen Wettbewerben oder in blutigen Schlachten – Champions streben stets nach der Krone des Siegers.

3. Stufe: Bemerkenswerter Athlet

Dank deiner hervorragenden Konstitution bist du bei Initiative- und Stärkewürfen (Athletik) im Vorteil.

Außerdem kannst du sofort nach Erzielen eines kritischen Treffers bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate zurücklegen, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

3. Stufe: Verbesselter kritischer Treffer

Deine Angriffswürfe mit Waffen und deine waffenlosen Angriffe bewirken kritische Treffer, wenn du mit dem W20 eine 19 oder eine 20 würfelst.

7. Stufe: Weiterer Kampfstil

Du erhältst ein weiteres Kampfstil-Talent deiner Wahl.

10. Stufe: Heldenhafter Krieger

Der Nervenkitzel der Schlacht treibt dich zum Sieg. Im Kampf kannst du dir selbst Heldische Inspiration geben, wann immer du deinen Zug ohne diese beginnst.

15. Stufe: Überlegener kritischer Treffer

Deine Angriffswürfe mit Waffen und deine waffenlosen Angriffe bewirken ab sofort kritische Treffer, wenn du mit dem W20 ein Ergebnis von 18–20 würfelst.

18. Stufe: Der Überlebende

Du erreichst den Gipfel der Zähigkeit im Kampf und erhältst folgende Vorzüge:

Dem Tode trotzen: Du bist bei Todesrettungswürfen im Vorteil. Außerdem erhältst du, wenn du bei einem Todesrettungswurf ein Ergebnis von 18–20 würfelst, den Vorzug wie bei einem Ergebnis von 20.

Heldischer Schlachtruf: Zu Beginn jedes deiner Züge erhältst du Trefferpunkte in Höhe von 5 plus deinem Konstitutionsmodifikator zurück, wenn du blutig bist und mindestens 1 Trefferpunkt hast.

Kleriker

Hauptmerkmale des Klerikers

Hauptattribut	Weisheit
Trefferpunktewürfel	IW8 pro Klerikerstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Weisheit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion oder Überzeugen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Kettenhemd, Schild, Streitkolben, Heiliges Symbol, Priesterausrüstung und 7 GM oder (B) 110 GM

Ein Kleriker werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Klerikers“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Klerikerstufe, die in der Tabelle „Klerikermerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Klerikers“: Trefferpunktewürfel, Vertrautheit mit leichter und mittelschwerer Rüstung sowie mit Schilden.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Klerikerstufe, die in der Tabelle „Klerikermerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Klerikers

Als Kleriker erhältst du auf den angegebenen Klerikerstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Klerikermerkmale“ aufgeführt.

Klerikermerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Göttliche Macht fokussieren	Zauber- tricks	Vorbe- reitete Zauber	– Zauberplätze pro Zaubergrad –								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Zauberwirken, Göttliche Ordnung	–	3	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+2	Göttliche Macht fokussieren	2	3	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+2	Kleriker-Unterklasse	2	3	6	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	+2	Attributswerterhöhung	2	4	7	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	+3	Untote versengen	2	4	9	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	+3	Unterlassenmerkmal	3	4	10	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	+3	Gesegnete Schläge	3	4	11	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	+3	Attributswerterhöhung	3	4	12	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	+4	–	3	4	14	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	+4	Göttliche Intervention	3	5	15	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	+4	–	3	5	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	+4	Attributswerterhöhung	3	5	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	+5	–	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	+5	Verbesserte Gesegnete Schläge	3	5	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	+5	–	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	+5	Attributswerterhöhung	3	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	+6	Unterlassenmerkmal	3	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	–	4	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Epische Gabe	4	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Mächtige Göttliche Intervention	4	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

I. Stufe: Zauberwirken

Du hast gelernt, durch Gebete und Meditation Zauber zu wirken. Die Regeln zum Zauberwirken findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Klerikerzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Klerikers weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Zaubertricks: Du beherrscht drei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers. *Göttliche Führung, Heilige Flamme* und *Thaumaturgie* werden empfohlen.

Wann immer du eine Klerikerstufe erhältst, kannst du einen deiner Zaubertricks mit einem anderen Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers ersetzen.

Wenn du die 4. und 10. Klerikerstufe erreichst, erlernst du einen weiteren Zaubertrick deiner Wahl aus der Zauberliste des Klerikers, wie in der Spalte „Zaubertricks“ der Tabelle „Klerikermerkmale“ dargestellt.

Zauberplätze: Die Tabelle „Klerikermerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber ab dem 1. Grad zur Verfügung stehen. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad: Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle zu Beginn vier Zauber des 1. Grades aus der Zauberliste des Klerikers aus. *Lenkendes Geschoss, Schild des Glaubens, Segnen* und *Wunden heilen* werden empfohlen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Klerikerstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Klerikermerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Zauber aus der Zauberliste des Klerikers aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl entspricht, die in der Tabelle aufgeführt ist. Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Beispiel: Wenn du ein Kleriker der 3. Stufe bist, kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. und 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten.

Wenn ein anderes Klerikermerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber nicht bei der Anzahl von Zaubern, die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Klerikerzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du deine Liste vorbereiteter Zauber ändern und beliebige Zauber von der Liste mit anderen Klerikerzaubern ersetzen, für die du Zauberplätze hast.

Attribut zum Zauberwirken: Dein Attribut zum Wirken der Klerikerzauber ist Weisheit.

Zauberfokus: Du kannst ein heiliges Symbol als Zauberfokus für deine Klerikerzauber verwenden.

I. Stufe: Göttliche Ordnung

Du hast dich nach deiner Wahl einer der folgenden heiligen Rollen verschrieben.

Beschützer: Du wurdest für den Kampf ausgebildet, daher hast du Übung im Umgang mit Kriegswaffen und Vertrautheit mit schwerer Rüstung.

Thaumaturg: Du kennst einen zusätzlichen Zaubertrick aus der Zauberliste des Klerikers. Außerdem gibt dir deine mystische Verbindung mit dem Göttlichen einen Bonus auf deine Intelligenzwürfe (Arkane Kunde oder Religion). Dieser Bonus entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens +1).

2. Stufe: Göttliche Macht fokussieren

Du kannst göttliche Energie direkt von den Äußeren Ebenen kanalisieren, um magische Effekte zu wirken. Du beginnst mit zwei solchen Effekten: Göttlicher Funke und Untote vertreiben (beide unten beschrieben). Wann immer du Göttliche Macht fokussieren dieser Klasse einsetzt, wählst du aus, welchen Effekt von Göttliche Macht fokussieren dieser Klasse du bewirkst. Auf höheren Klerikerstufen erhältst du zusätzliche Optionen für Effekte.

Du kannst Göttliche Macht fokussieren dieser Klasse zweimal anwenden. Wenn du eine kurze Rast beendest, erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück. Wenn du bestimmte Klerikerstufen erreichst, erhältst du zusätzliche Anwendungen, wie in der Spalte „Göttliche Macht fokussieren“ der Tabelle „Klerikermerkmale“ dargestellt.

Wenn ein Effekt von Göttliche Macht fokussieren einen Rettungswurf erfordert, entspricht der SG dem Zauberrettungswurf-SG des Merkmals Zauberwirken dieser Klasse.

Göttlicher Funke: Als magische Aktion richtest du dein heiliges Symbol auf eine andere Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst, und fokussierst göttliche Energie auf sie. Würfle mit 1W8 und füge deinen Weisheitsmodifikator hinzu. Nach deiner Wahl stellt die Kreatur entweder Trefferpunkte in Höhe des Gesamtergebnisses wieder her, oder sie ist zu einem Konstitutionsrettungswurf gezwungen. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur gleißenden oder nekrotischen Schaden (nach deiner Wahl) in Höhe des Gesamtergebnisses. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden (abgerundet).

Du würfelst mit jeweils einem zusätzlichen W8, wenn du die 7. (2W8), die 13. (3W8) und die 18. (4W8) Klerikerstufe erreicht hast.

Untote vertreiben: Als magische Aktion präsentierst du dein heiliges Symbol und rügst untote Kreaturen. Jeder Untote deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so ist die Kreatur eine Minute lang verängstigt und kampfunfähig. Während dieser Dauer versucht sie in ihren Zügen, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen. Dieser Effekt endet vorzeitig, wenn die Kreatur Schaden erleidet, wenn du kampfunfähig wirst oder wenn du stirbst.

3. Stufe: Kleriker-Unterklasse

Du erhältst eine Kleriker-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Domäne des Lebens wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Klerikerstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Klerikerstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Klerikerstufe erneut.

5. Stufe: Untote versengen

Wann immer du Untote vertreiben einsetzt, kannst du mit einer Anzahl von W8 in Höhe deines Weisheitsmodifikators (mindestens 1W8) würfeln. Jeder Untote, dessen Rettungswurf gegen diesen Einsatz von Untote vertreiben misslingt, erleidet gleißenden Schaden in Höhe des Gesamtergebnisses. Dieser Schaden beendet nicht den Effekt von Untote vertreiben.

7. Stufe: Gesegnete Schläge

Göttliche Macht erfüllt dich im Kampf. Du erhältst eine der folgenden Optionen nach deiner Wahl (wenn du eine der Optionen von einer Kleriker-Unterklasse aus einem älteren Buch erhältst, verwende nur die Option, die du für dieses Merkmal auswählst).

Göttlicher Schlag: Einmal in jedem deiner Züge kannst du, wenn du eine Kreatur bei einem Angriffswurf mit einer Waffe triffst, dem Ziel zusätzlich 1W8 gleißenden oder nekrotischen Schaden (nach deiner Wahl) zufügen.

Verstärkte Zaubertricks: Füge dem Schaden, den du mit Klerikerzaubertricks bewirkst, deinen Weisheitsmodifikator hinzu.

10. Stufe: Göttliche Intervention

Du kannst deine Gottheit oder dein Pantheon anrufen, damit sie beziehungsweise es in deinem Sinne eingreift. Wähle als magische Aktion einen beliebigen Klerikerzauber des höchstens 5. Grades aus, den zu wirken keine Reaktion erfordert. Als Teil derselben Aktion wirkst du diesen Zauber, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen oder Materialkomponenten zu benötigen. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

14. Stufe: Verbesserte Gesegnete Schläge

Die Option, die du für Gesegnete Schläge ausgewählt hast, wird mächtiger.

Göttlicher Schlag: Der zusätzliche Schaden deines Göttlichen Schlags ist auf 2W8 erhöht.

Verstärkte Zaubertricks: Wenn du einen Klerikerzaubertrick wirkst und einer Kreatur damit Schaden zufügst, kannst du dir selbst oder einer anderen Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir Lebenskraft geben, die eine Anzahl von temporären Trefferpunkten in doppelter Höhe deines Weisheitsmodifikators gewährt.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Schicksals wird empfohlen.

20. Stufe: Mächtige Göttliche Intervention

Du kannst um noch mächtigere göttliche Intervention bitten. Wenn du dein Merkmal Göttliche Intervention einsetzt, kannst du den Zauber *Wunsch* auswählen. In diesem Fall kannst du Göttliche Intervention erst nach 2W4 langen Rasten erneut einsetzen.

Zauberliste des Klerikers

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Klerikers vorgestellt. Die Zauber sind nach Zaubergrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Zaubertricks (Klerikerzauber des 0. Grades)

Zauber	Schule	Besonderheit
Ausbessern	Verwandlungsmagie	–
Göttliche Führung	Erkenntnismagie	K
Heilige Flamme	Hervorrufungsmagie	–
Licht	Hervorrufungsmagie	–

Zauber	Schule	Beson- derheit
Thaumaturgie	Verwandlungsmagie	–
Verschönerung der Sterbenden	Nekromantie	–
Widerstand	Bannmagie	K

Klerikerzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Befehl	Verzauberungsmagie	–
Gift und Krankheit entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Gutes und Böses entdecken	Erkenntnismagie	K
Heilendes Wort	Bannmagie	–
Heiligtum	Bannmagie	–
Lenkendes Geschoss	Hervorrufungsmagie	–
Magie entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Nahrung und Wasser reinigen	Verwandlungsmagie	R
Schild des Glaubens	Bannmagie	K
Schutz vor Gut und Böse	Bannmagie	K, M
Segnen	Verzauberungsmagie	K, M
Verderben	Verzauberungsmagie	K
Wasser erschaffen oder zerstören	Verwandlungsmagie	–
Wunden heilen	Bannmagie	–
Wunden verursachen	Nekromantie	–

Klerikerzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Attribut verbessern	Verwandlungsmagie	K
Beistand	Bannmagie	–
Blindheit/Taubheit	Verwandlungsmagie	–
Dauerhafte Flamme	Hervorrufungsmagie	M
Fallen finden	Erkenntnismagie	–
Gebet der Heilung	Bannmagie	–
Gefühle besänftigen	Verzauberungsmagie	K
Gegenstand aufspüren	Erkenntnismagie	K
Person festhalten	Verzauberungsmagie	K
Sanfte Ruhe	Nekromantie	R, M
Schutz vor Gift	Bannmagie	–
Schützendes Band	Bannmagie	M

Zauber	Schule	Beson- derheit
Schwache Genesung	Bannmagie	–
Stille	Illusionsmagie	K, R
Vorahnung	Erkenntnismagie	R, M
Waffe des Glaubens	Hervorrufungsmagie	K
Zone der Wahrheit	Verzauberungsmagie	–

Klerikerzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Fluch brechen	Bannmagie	–
Fluch	Nekromantie	K
Glyphe des Schutzes	Bannmagie	M
Hellsehen	Erkenntnismagie	K, M
Leuchtfener der Hoffnung	Bannmagie	K
Magie bannen	Bannmagie	–
Massen-Heilendes Wort	Bannmagie	–
Mit Stein verschmelzen	Verwandlungsmagie	R
Mit Toten sprechen	Nekromantie	–
Nahrung und Wasser erschaffen	Beschwörungsmagie	–
Schutz vor Energie	Bannmagie	K
Schutzgeister	Beschwörungsmagie	K
Schutzkreis	Bannmagie	M
Tageslicht	Hervorrufungsmagie	–
Tote beleben	Nekromantie	–
Verständigung	Erkenntnismagie	–
Wasserwandeln	Verwandlungsmagie	R
Wiederbeleben	Nekromantie	M
Zungen	Erkenntnismagie	–

Klerikerzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Aura des Lebens	Bannmagie	K
Bewegungsfreiheit	Bannmagie	–
Hüter des Glaubens	Beschwörungsmagie	–
Kreatur aufspüren	Erkenntnismagie	K
Stein formen	Verwandlungsmagie	–
Todesschutz	Bannmagie	–
Verbannung	Bannmagie	K
Wasser kontrollieren	Verwandlungsmagie	K
Weissagung	Erkenntnismagie	R, M

Klerikerzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Ansteckung	Nekromantie	–
Ausspähung	Erkenntnismagie	K, M
Bindung der Ebenen	Bannmagie	M
Flammenschlag	Hervorrufungsmagie	–
Geas	Verzauberungsmagie	–
Gutes und Böses bannen	Bannmagie	K
Heiliges Gespräch	Erkenntnismagie	R
Insektenplage	Beschwörungsmagie	K
Massen-Wunden heilen	Bannmagie	–
Sagenkunde	Erkenntnismagie	M
Tote erwecken	Nekromantie	M
Vollständige Genesung	Bannmagie	M
Weihen	Bannmagie	M

Klerikerzauber des 6. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Heilung	Bannmagie	–
Heldenmahl	Beschwörungsmagie	M
Klingenbarriere	Hervorrufungsmagie	K
Leid	Nekromantie	–
Sonnenstrahl	Hervorrufungsmagie	K
Untote erschaffen	Nekromantie	M
Verbündeter aus den Ebenen	Beschwörungsmagie	–
Wahrer Blick	Erkenntnismagie	M
Weg finden	Erkenntnismagie	K, M
Wort des Rückrufs	Beschwörungsmagie	–
Zutritt verwehren	Bannmagie	R, M

Klerikerzauber des 7. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Ätherische Gestalten	Beschwörungsmagie	–
Auferstehung	Nekromantie	M
Celestisches Wesen beschwören	Beschwörungsmagie	K
Ebenenwechsel	Beschwörungsmagie	M
Feuersturm	Hervorrufungsmagie	–
Göttliches Wort	Hervorrufungsmagie	–
Regeneration	Verwandlungsmagie	–
Symbol	Bannmagie	M

Klerikerzauber des 8. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Antimagisches Feld	Bannmagie	K
Erdbeben	Verwandlungsmagie	K
Heilige Aura	Bannmagie	K, M
Sonnenfeuer	Hervorrufungsmagie	–
Wetterkontrolle	Verwandlungsmagie	K

Klerikerzauber des 9. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Astrale Projektion	Nekromantie	M
Massen-Heilung	Bannmagie	–
Tor	Beschwörungsmagie	K, M
Wahre Auferstehung	Nekromantie	M
Wort der Macht: Heilung	Verzauberungsmagie	–

Kleriker-Unterklasse: Domäne des Lebens

Lindere die Leiden der Welt

Die Domäne des Lebens fokussiert sich auf die positive Energie, die alle Lebewesen im Multiversum nährt. Kleriker, die sich dieser Domäne anschließen, sind Meister der Heilung und nutzen diese Lebensenergie, um die verschiedensten Wunden zu heilen.

Die Existenz selbst beruht auf der positiven Energie dieser Domäne, die daher von Klerikern praktisch jeder religiösen Tradition gewählt werden kann. Dieses Domäne ist besonders mit Gottheiten des Ackerbaus, Göttern der Heilung oder Ausdauer und Göttern der Heimat und der Gemeinschaft assoziiert. Auch religiöse Orden der Heilung bevorzugen die Magie dieser Domäne.

3. Stufe: Domänenzauber des Lebens

Deine Verbindung mit dieser göttlichen Domäne sorgt dafür, dass du bestimmte Zauber stets bereithalten kannst. Wenn du eine Klerikerstufe erreichst, die in der Tabelle „Domänenzauber des Lebens“ aufgeführt ist, hast du die aufgeführten Zauber fortan stets vorbereitet.

Domänenzauber des Lebens

Klerikerstufe	Vorbereitete Zauber
3	Beistand, Schwache Genesung, Segnen, Wunden heilen
5	Massen-Heilendes Wort, Wiederbeleben
7	Aura des Lebens, Todesschutz
9	Massen-Wunden heilen, Vollständige Genesung

3. Stufe: Jünger des Lebens

Wenn ein Zauber, den du mit einem Zauberplatz wirkst, Trefferpunkte bei einer Kreatur wiederherstellt, erhält diese Kreatur in dem Zug, in dem du den Zauber wirkst, zusätzliche Trefferpunkte zurück. Die zusätzlichen Trefferpunkte betragen 2 plus Zauberplatzgrad.

3. Stufe: Leben erhalten

Als magische Aktion zeigst du dein heiliges Symbol und verbrauchst eine Anwendung von Göttliche Macht fokussieren, um heilende Energie zu beschwören, mit der sich eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe des Fünffachen deiner Klerikerstufe wiederherstellen lässt. Wähle Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von dir aus, die blutig sind (auch du selbst kannst ein Ziel sein), und teile diese Trefferpunkte unter ihnen auf. Dieses Merkmal kann keine Trefferpunkte über die Hälfte des Trefferpunktemaximums hinaus wiederherstellen.

6. Stufe: Gesegneter Heiler

Die Heilzauber, die du auf andere wirkst, wirken auch auf dich. Sofort, nachdem du einen Zauber mit einem Zauberplatz gewirkt hast, der Trefferpunkte bei mindestens einer Kreatur außer dir selbst wiederherstellt, erhältst du Trefferpunkte in Höhe von 2 plus Zauberplatzgrad zurück.

17. Stufe: Höchste Heilung

Wenn du normalerweise mit mindestens einen Würfel würfeln würdest, um mit einem Zauber oder Göttliche Macht fokussieren Trefferpunkte einer Kreatur wiederherzustellen, so verwendest du stattdessen die höchstmöglichen Ergebnisse der Würfel. Anstatt beispielsweise mit einem Zauber 2W6 Trefferpunkte bei einer Kreatur wiederherzustellen, stellst du 12 Trefferpunkte wieder her.

Magier

Hauptmerkmale des Magiers

Hauptattribut	Intelligenz
Trefferpunktewürfel	1W6 pro Magierstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Intelligenz und Weisheit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Geschichte, Heilkunde, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde oder Religion
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Keine
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Zwei Dolche, Arkaner Fokus (Kampfstab), Robe, Zauberbuch, Gelehrtenausrüstung und 5 GM oder (B) 55 GM

Ein Magier werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Magiers“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Magierstufe, die in der Tabelle „Magiermerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst die Trefferpunktewürfel, die in der Tabelle „Hauptmerkmale des Magiers“ aufgeführt sind.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Magierstufe, die in der Tabelle „Magiermerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Magiers

Als Magier erhältst du auf den angegebenen Magierstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Magiermerkmale“ aufgeführt.

1. Stufe: Zauberwirken

Als Student arkaner Magie hast du gelernt, Zauber zu wirken. Die Regeln zum Zauberwirken findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Magierzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Magiers weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Magiermerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Zauber- tricks	Vorbereitete Zauber	– Zauberplätze pro Zaubergrad –								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Zauberwirken, Ritual-Adept, Arkane Erholung	3	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+2	Gelehrter	3	5	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+2	Magier-Unterklasse	3	6	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	+2	Attributswerterhöhung	4	7	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	+3	Zauber auswendig lernen	4	9	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	+3	Unterlassenmerkmal	4	10	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	+3	–	4	11	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	+3	Attributswerterhöhung	4	12	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	+4	–	4	14	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	+4	Unterlassenmerkmal	5	15	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	+4	–	5	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	+4	Attributswerterhöhung	5	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	+5	–	5	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	+5	Unterlassenmerkmal	5	18	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	+5	–	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	+5	Attributswerterhöhung	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	+6	–	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Zaubermeisterschaft	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Epische Gabe	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Liebblingszauber	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Zaubertricks: Du kennst drei Magierzaubertricks deiner Wahl. *Kältestrahl*, *Licht* und *Magierhand* werden empfohlen. Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du einen deiner Zaubertricks dieses Merkmals durch einen anderen Magierzaubertrick deiner Wahl ersetzen.

Auf der 4. und 10. Magierstufe erlernst du jeweils einen weiteren Magierzaubertrick deiner Wahl, wie in der Spalte „Zaubertricks“ der Tabelle „Magiermerkmale“ dargestellt.

Zauberbuch: Die Krönung deiner magischen Ausbildung bestand in der Erschaffung eines Buchs – deines Zauberbuchs. Dieses ist ein winziger Gegenstand, der 1,5 Kilogramm wiegt, 100 Seiten enthält und nur von dir oder jemandem, der den Zauber *Identifizieren* wirkt, gelesen werden kann. Du bestimmst Erscheinungsbild und Materialien des Buchs. Lege fest, ob es sich beispielsweise um einen Folianten mit Blattgold oder eine Sammlung von verzwirnten Pergamentseiten handelt.

Das Buch enthält die Zauber ab dem 1. Grad, die du kennst. Es beginnt mit sechs Magierzaubern des 1. Grades nach deiner Wahl. *Donnerwoge*, *Federfall*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss* und *Schlaf* werden empfohlen.

Wann immer du nach der 1. Magierstufe eine weitere erhältst, kannst du deinem Zauberbuch zwei neue Magierzauber nach deiner Wahl hinzufügen. Die Zauber müssen einen Grad aufweisen, für den du Zauberplätze entsprechend der Tabelle „Magiermerkmale“ verfügbar hast. Sie sind der Höhepunkt deiner regelmäßigen arkanen Forschungen.

Zauberplätze: Die Tabelle „Magiermerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber ab dem 1. Grad zur Verfügung stehen. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad: Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle dazu vier Zauber aus deinem Zauberbuch aus. Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Magierstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Magiermerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Magierzauber aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl in der Tabelle entspricht.

Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Beispiel: Wenn du ein Magier der 3. Stufe bist, kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zauber des 1. und 2. Grades aus deinem Zauberbuch in beliebiger Kombination enthalten.

Wenn ein anderes Magiermerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber nicht bei der Anzahl von Zaubern, die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Magierzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du deine Liste vorbereiteter Zauber ändern und beliebige Zauber von der Liste mit anderen Zaubern aus deinem Zauberbuch ersetzen.

Attribut zum Zaubern: Dein Attribut zum Wirken der Magierzauber ist Intelligenz.

Zauberfokus: Du kannst einen arkanen Fokus oder dein Zauberbuch als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden.

1. Stufe: Arkane Erholung

Durch das Studium deines Zauberbuchs kannst du einen Teil deiner magischen Energie zurückerhalten. Nach einer kurzen Rast kannst du dir verbrauchte Zauberplätze aussuchen, die du zurückerhältst.

DAS ZAUBERBUCH ERWEITERN ODER ERSETZEN

Die Zauber, die du deinem Zauberbuch bei Stufenaufstiegen hinzufügst, spiegeln deine fortlaufenden magischen Forschungen wider. Du könntest im Verlauf deines Abenteuers aber noch andere Zauber finden, die du dem Buch hinzufügen kannst. Beispielsweise könntest du auf einer *Zauberschriftrolle* einen Magierzauber entdecken, den du in dein Zauberbuch kopierst.

Einen Zauber ins Buch kopieren: Wenn du einen Magierzauber ab dem 1. Grad findest, kannst du ihn in dein Zauberbuch kopieren, sofern er einen Grad aufweist, den du vorbereiten kannst, und du genügend Zeit zum Kopieren hast. Pro Zaubergrad dauert das Kopieren zwei Stunden und kostet 50 GM. Danach kannst du den Zauber wie alle anderen in deinem Zauberbuch vorbereiten.

Das Buch kopieren: Du kannst Zauber aus deinem Zauberbuch in ein anderes Buch kopieren. Dies funktioniert wie das Kopieren eines neuen Zaubers, jedoch schneller und einfacher, da du diese Zauber bereits kennst. Pro Zaubergrad dauert dieser Vorgang nur eine Stunde und kostet 10 GM.

Wenn du dein Zauberbuch verlierst, kannst du die vorbereiteten Magierzauber auf die gleiche Weise in ein neues Zauberbuch übertragen. Zum Ausfüllen des restlichen neuen Buchs musst du neue Zauber finden. Aus diesem Grund halten viele Magier ein Ersatzzauberbuch bereit.

Die Zauberplätze dürfen zusammen nur eine Gradzahl besitzen, die höchstens der Hälfte deiner Magierstufe entspricht (aufgerundet), und keiner der Zauberplätze darf den 6. Grad oder höher aufweisen. Beispiel: Wenn du ein Magier der 4. Stufe bist, kannst du Zauberplätze im Wert von zwei Graden zurückerhalten: entweder einen Zauberplatz des 2. oder zwei Zauberplätze des 1. Grades.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

1. Stufe: Ritual-Adept

Du kannst jeden Zauber als Ritual wirken, sofern er als Ritual gekennzeichnet und in deinem Zauberbuch enthalten ist. Ein solcher Zauber muss nicht vorbereitet sein, doch du musst ihn aus dem Buch lesen, um ihn auf diese Art zu wirken.

2. Stufe: Gelehrter

Beim Studium der Magie hast du dich noch auf ein weiteres Fachgebiet spezialisiert. Wähle eine der folgenden Fertigkeiten aus, sofern du Übung darin hast: Arkane Kunde, Geschichte, Heilkunde, Nachforschungen, Naturkunde oder Religion. Du hast Expertise in der ausgewählten Fertigkeit.

3. Stufe: Magier-Unterklasse

Du erhältst eine Magier-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Hervorrufener wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Magierstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Magierstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Magierstufe erneut.

5. Stufe: Zauber auswendig lernen

Wann immer du eine kurze Rast beendest, kannst du dein Zauberbuch studieren und einen der Magierzauber ab dem 1. Grad, die du für dein Merkmal Zaubern wirken vorbereitet hast, durch einen anderen Zauber ab dem 1. Grad aus dem Buch ersetzen.

18. Stufe: Zaubermeisterschaft

Du beherrscht bestimmte Zauber derart meisterhaft, dass du sie beliebig oft wirken kannst. Wähle einen Zauber des 1. und einen Zauber des 2. Grades aus deinem Zauberbuch aus, die den Zeitaufwand von einer Aktion haben. Du hast diese Zauber stets vorbereitet und kannst sie auf dem niedrigsten Grad wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Um einen der Zauber auf einem höheren Grad zu wirken, musst du einen Zauberplatz verbrauchen.

Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du dein Zauberbuch studieren und einen dieser Zauber durch einen passenden Zauber des gleichen Grades aus dem Buch ersetzen.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe der Zaubererinnerung wird empfohlen.

20. Stufe: Lieblingszauber

Wähle zwei Zauber des 3. Grades aus deinem Zauberbuch als Lieblingszauber aus. Du hast diese Zauber stets vorbereitet und kannst sie jeweils einmal auf dem 3. Grad wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du kannst dies erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut tun. Um einen der Zauber auf einem höheren Grad zu wirken, musst du einen Zauberplatz verbrauchen.

Zauberliste des Magiers

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Magiers vorgestellt. Die Zauber sind nach Zaubergrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Zaubertricks (Magierzauber des 0. Grades)

Zauber	Schule	Besonderheit
<i>Ausbessern</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Botschaft</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Einfache Illusion</i>	Illusionsmagie	–
<i>Elementalismus</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Feuerpfeil</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Gift versprühen</i>	Nekromantie	–
<i>Kalte Hand</i>	Nekromantie	–
<i>Kältestrahl</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Licht</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Magierhand</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Säurespritzer</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Schockgriff</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Tanzende Lichter</i>	Illusionsmagie	K
<i>Taschenspielererei</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Zielsicherer Schlag</i>	Erkenntnismagie	–

Magierzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
<i>Alarm</i>	Bannmagie	R
<i>Brennende Hände</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Chromatische Kugel</i>	Hervorrufungsmagie	M
<i>Donnerwoge</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Eismesser</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Falsches Leben</i>	Nekromantie	–
<i>Federfall</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Fürchterlicher Lachanfall</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Identifizieren</i>	Erkenntnismagie	R, M
<i>Illusionsschrift</i>	Illusionsmagie	R, M
<i>Lange Schritte</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Lautloses Trugbild</i>	Illusionsmagie	K
<i>Magie entdecken</i>	Erkenntnismagie	K, R
<i>Magierrüstung</i>	Bannmagie	–
<i>Magisches Geschoss</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Nebelwolke</i>	Beschwörungsmagie	K
<i>Person bezaubern</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Rascher Rückzug</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Schild</i>	Bannmagie	–
<i>Schlaf</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Schmieren</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Schutz vor Gut und Böse</i>	Bannmagie	K, M
<i>Schwebende Scheibe</i>	Beschwörungsmagie	R
<i>Selbstverkleidung</i>	Illusionsmagie	–
<i>Sprachen verstehen</i>	Erkenntnismagie	R
<i>Springen</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Sprühende Farben</i>	Illusionsmagie	–
<i>Strahl der Übelkeit</i>	Nekromantie	–
<i>Unsichtbarer Diener</i>	Beschwörungsmagie	R
<i>Vertrauten finden</i>	Beschwörungsmagie	R, M

Magierzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
<i>Arkane Schloss</i>	Bannmagie	M
<i>Attribut verbessern</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Blindheit/Taubheit</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Dauerhafte Flamme</i>	Hervorrufungsmagie	M
<i>Drachenodem</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Dunkelheit</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Dunkelsicht</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Einflüsterung</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Flammenkugel</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Gedanken wahrnehmen</i>	Erkenntnismagie	K

Zauber	Schule	Beson- derheit
Gedankendorn	Erkenntnismagie	K
Gegenstand aufspüren	Erkenntnismagie	K
Gestalt verändern	Verwandlungsmagie	K
Klopfen	Verwandlungsmagie	–
Magische Aura des Arkanisten	Illusionsmagie	–
Magische Waffe	Verwandlungsmagie	–
Magischer Mund	Illusionsmagie	R, M
Nebelschritt	Beschwörungsmagie	–
Person festhalten	Verzauberungsmagie	K
Sanfte Ruhe	Nekromantie	R, M
Säurepfeil	Hervorrufungsmagie	–
Schwächestrahle	Nekromantie	K
Schweben	Verwandlungsmagie	K
Seiltrick	Verwandlungsmagie	–
Sengender Strahl	Hervorrufungsmagie	–
Spiegelbilder	Illusionsmagie	–
Spinnenklettern	Verwandlungsmagie	K
Spinnennetz	Beschwörungsmagie	K
Unsichtbares sehen	Erkenntnismagie	–
Unsichtbarkeit	Illusionsmagie	K
Vergrößern/Verkleinern	Verwandlungsmagie	K
Verschwimmen	Illusionsmagie	K
Vorahnung	Erkenntnismagie	R, M
Windstoß	Hervorrufungsmagie	K
Zerbersten	Hervorrufungsmagie	–

Magierzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Blitz	Hervorrufungsmagie	–
Feuerball	Hervorrufungsmagie	–
Fliegen	Verwandlungsmagie	K
Flimmern	Verwandlungsmagie	–
Fluch brechen	Bannmagie	–
Fluch	Nekromantie	K
Furcht	Illusionsmagie	K
Gasförmige Gestalt	Verwandlungsmagie	K
Gegenzauber	Bannmagie	–
Geisterross	Illusionsmagie	R
Glyphe des Schutzes	Bannmagie	M
Hast	Verwandlungsmagie	K
Hellsehen	Erkenntnismagie	K, M
Hypnotisches Muster	Illusionsmagie	K
Mächtiges Trugbild	Illusionsmagie	K

Zauber	Schule	Beson- derheit
Magie bannen	Bannmagie	–
Mit Toten sprechen	Nekromantie	–
Schneesturm	Beschwörungsmagie	K
Schutz vor Energie	Bannmagie	K
Schutzkreis	Bannmagie	M
Stinkende Wolke	Beschwörungsmagie	K
Tote beleben	Nekromantie	–
Unauffindbarkeit	Bannmagie	M
Vampirgriff	Nekromantie	K
Verlangsamen	Verwandlungsmagie	K
Verständigung	Erkenntnismagie	–
Wasser atmen	Verwandlungsmagie	R
Winzige Hütte	Hervorrufungsmagie	R
Zungen	Erkenntnismagie	–

Magierzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Arkanes Auge	Erkenntnismagie	K
Ätzkugel	Hervorrufungsmagie	–
Dimensionstür	Beschwörungsmagie	–
Dürre	Nekromantie	–
Eissturm	Hervorrufungsmagie	–
Feuerschild	Hervorrufungsmagie	–
Feuerwand	Hervorrufungsmagie	K
Geheime Truhe	Beschwörungsmagie	M
Kreatur aufspüren	Erkenntnismagie	K
Mächtige Unsichtbarkeit	Illusionsmagie	K
Monster bezaubern	Verzauberungsmagie	–
Privates Heiligtum	Bannmagie	–
Scheingelände	Illusionsmagie	–
Schwache Elementare beschwören	Beschwörungsmagie	K
Schwarze Tentakel	Beschwörungsmagie	K
Stein formen	Verwandlungsmagie	–
Steinhaut	Verwandlungsmagie	K, M
Tödliches Phantom	Illusionsmagie	K
Treuer Hund	Beschwörungsmagie	–
Unverwüstliche Sphäre	Bannmagie	K
Verarbeitung	Verwandlungsmagie	–
Verbannung	Bannmagie	K
Verwandlung	Verwandlungsmagie	K
Verwirrung	Verzauberungsmagie	K
Wasser kontrollieren	Verwandlungsmagie	K
Weissagung	Erkenntnismagie	R, M

Magierzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Ablenkung	Illusionsmagie	K
Arkane Hand	Hervorrufungsmagie	K
Äußerlichkeiten	Illusionsmagie	–
Ausspähung	Erkenntnismagie	K, M
Bindung der Ebenen	Bannmagie	M
Drachen herbeirufen	Beschwörungsmagie	K, M
Elementar beschwören	Beschwörungsmagie	K
Energiewand	Hervorrufungsmagie	K
Erinnerung verändern	Verzauberungsmagie	K
Erschaffung	Illusionsmagie	–
Geas	Verzauberungsmagie	–
Gegenstände beleben	Verwandlungsmagie	K
Kältekegel	Hervorrufungsmagie	–
Kontakt zu anderen Ebenen	Erkenntnismagie	R
Kreis der Teleportation	Beschwörungsmagie	M
Monster festhalten	Verzauberungsmagie	K
Person beherrschen	Verzauberungsmagie	K
Sagenkunde	Erkenntnismagie	M
Steinwand	Hervorrufungsmagie	K
Telekinese	Verwandlungsmagie	K
Telepathische Bindung	Erkenntnismagie	R
Todeswolke	Beschwörungsmagie	K
Traum	Illusionsmagie	–
Wände passieren	Verwandlungsmagie	–

Magierzauber des 6. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Auflösung	Verwandlungsmagie	–
Böser Blick	Nekromantie	K
Eiswand	Hervorrufungsmagie	K
Erde bewegen	Verwandlungsmagie	K
Fleisch zu Stein	Verwandlungsmagie	K
Frostsphäre	Hervorrufungsmagie	–
Kettenblitz	Hervorrufungsmagie	–
Kugel der Unverwundbarkeit	Bannmagie	K
Magisches Gefäß	Nekromantie	M
Massen-Einflüsterung	Verzauberungsmagie	–
Notfall	Bannmagie	M
Sofortige Beschwörung	Beschwörungsmagie	R, M
Sonnenstrahl	Hervorrufungsmagie	K
Todeskreis	Nekromantie	M

Zauber	Schule	Beson- derheit
Untote erschaffen	Nekromantie	M
Unwiderstehlicher Tanz	Verzauberungsmagie	K
Vorbestimmtes Trugbild	Illusionsmagie	M
Wächter und Hüter	Bannmagie	M
Wahrer Blick	Erkenntnismagie	M

Magierzauber des 7. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Arkane Spiegelung	Illusionsmagie	–
Arkane Schwert	Hervorrufungsmagie	K, M
Ätherische Gestalten	Beschwörungsmagie	–
Ebenenwechsel	Beschwörungsmagie	M
Energiekäfig	Hervorrufungsmagie	K, M
Finger des Todes	Nekromantie	–
Herrliches Herrenhaus	Beschwörungsmagie	M
Regenbogenspiel	Hervorrufungsmagie	–
Schwerkraft umkehren	Verwandlungsmagie	K
Simulakrum	Illusionsmagie	M
Spätzündender Feuerball	Hervorrufungsmagie	K
Symbol	Bannmagie	M
Teleportieren	Beschwörungsmagie	–
Trugbild projizieren	Illusionsmagie	K, M
Verbergen	Verwandlungsmagie	M

Magierzauber des 8. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Antimagisches Feld	Bannmagie	K
Antipathie/Sympathie	Verzauberungsmagie	–
Flammende Wolke	Beschwörungsmagie	K
Gedankenleere	Bannmagie	–
Halbebene	Beschwörungsmagie	–
Irrgarten	Beschwörungsmagie	K
Klon	Nekromantie	M
Monster beherrschen	Verzauberungsmagie	K
Sonnenfeuer	Hervorrufungsmagie	–
Wetterkontrolle	Verwandlungsmagie	K
Wirrnis	Verzauberungsmagie	–
Wort der Macht: Betäubung	Verzauberungsmagie	–

Magierzauber des 9. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Astrale Projektion	Nekromantie	M
Einkerkerung	Bannmagie	M
Gestaltwandel	Verwandlungsmagie	K, M
Meteoritenschwarm	Hervorrufungsmagie	–
Regenbogenwand	Bannmagie	–
Tor	Beschwörungsmagie	K, M
Unheimliches Schicksal	Illusionsmagie	K
Voraussicht	Erkenntnismagie	–
Wahre Verwandlung	Verwandlungsmagie	K
Wort der Macht: Tod	Verzauberungsmagie	–
Wunsch	Beschwörungsmagie	–
Zeitstopp	Verwandlungsmagie	–

Magier-Unterklasse: Hervorrufener

Erzeuge explosive Elementareffekte

Deine Studien konzentrieren sich auf Zauber, die mächtige Elementareffekte hervorrufen – wie bittere Kälte, sengende Flammen, grollenden Donner, zuckende Blitze und ätzende Säure. Hervorrufener werden oft in Armeen eingesetzt, um feindliche Truppen schon von Weitem unter Beschuss zu nehmen. Manche nutzen ihre Kräfte auch, um andere zu beschützen – und einige setzen sie zu ihrem eigenen Vorteil ein.

3. Stufe: Gelehrter der Hervorrufungsmagie

Wähle zwei Magierzauber der Schule der Hervorrufungsmagie des höchstens 2. Grades aus und füge sie gratis deinem Zauberbuch hinzu.

Wann immer außerdem ein neuer Zauberplatzgrad in dieser Klasse verfügbar wird, kannst du deinem Zauberbuch gratis einen Magierzauber der Schule der Hervorrufungsmagie hinzufügen. Der Grad des ausgewählten Zaubers muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen.

3. Stufe: Kraftvoller Zaubertrick

Deine Schadenszaubertricks wirken auch auf Kreaturen, welche die volle Wucht deiner magischen Angriffe zu vermeiden versuchen. Wenn du einen Zaubertrick auf eine Kreatur wirkst und dein Angriffswurf misslingt, oder wenn das Ziel einen Rettungswurf gegen den Zaubertrick besteht, erleidet das Ziel dennoch die Hälfte des Schadens (sofern der Zaubertrick Schaden bewirkt), jedoch keine zusätzliche Effekte.

6. Stufe: Zauberformen

Du kannst innerhalb der Effekte deiner Hervorrufungszauber Bereiche von relativer Sicherheit erzeugen. Wenn du einen Hervorrufungszauber wirkst, der andere Kreaturen betrifft, die du sehen kannst, so kannst du eine Anzahl dieser Kreaturen in Höhe von 1 plus Zaubergrad auswählen. Die ausgewählten Kreaturen bestehen ihren Rettungswurf gegen deinen Zauber automatisch und erleiden keinen Schaden, wenn sie normalerweise die Hälfte des Schadens erleiden würden.

10. Stufe: Mächtige Hervorrufung

Wann immer du einen Magierzauber von der Schule der Hervorrufungsmagie wirkst, kannst du dem Schadenswurf des Zaubers deinen Intelligenzmodifikator hinzufügen.

14. Stufe: Überladen

Du kannst die Macht deiner Zauber erhöhen. Wenn du einen Magierzauber mit einem Zauberplatz des 1. bis 5. Grades wirkst und der Zauber Schaden bewirkt, kannst du mit diesem Zauber in dem Zug, in dem du ihn wirkst, maximalen Schaden bewirken.

Beim ersten Mal hat dies keine nachteiligen Effekte für dich. Wenn du dieses Merkmal jedoch vor Ende einer langen Rast erneut einsetzt, erleidest du sofort danach 2W12 nekrotischen Schaden pro Zauberplatzgrad. Dieser Schaden ignoriert Resistenzen und Immunitäten.

Wann immer du dieses Merkmal vor Ende einer langen Rast erneut verwendest, erhöht sich der nekrotische Schaden um weitere 1W12 pro Zaubergrad.

Mönch

Hauptmerkmale des Mönchs

Hauptattribut	Geschicklichkeit und Weisheit
Trefferpunktewürfel	IW8 pro Mönchsstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Geschicklichkeit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Akrobatik, Athletik, Geschichte, Heimlichkeit, Motiv erkennen oder Religion
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen mit der Eigenschaft Leicht
Übung im Umgang mit Werkzeug	Wähle eine Art von Handwerkszeug oder ein Musikinstrument aus (siehe „Ausrüstung“)
Rüstungsvertrautheit	Keine
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Speer, fünf Dolche, Handwerkszeug oder Musikinstrument (im Rahmen von „Übung im Umgang mit Werkzeug“ oben ausgewählt), Entdeckerausrüstung und 11 GM oder (B) 50 GM

Mönchsmerkmale

Stufe	Übungsbonus	Klassenmerkmale	Kampfkünste	Fokuspunkte	Ungerüstete Bewegung
1	+2	Kampfkünste, Ungerüstete Verteidigung	IW6	–	–
2	+2	Mönchsfokus, Ungerüstete Bewegung, Unglaublicher Stoffwechsel	IW6	2	+3 m
3	+2	Angriffe umleiten, Mönch-Unterklasse	IW6	3	+3 m
4	+2	Attributswerterhöhung, Sturz abfedern	IW6	4	+3 m
5	+3	Betäubender Schlag, Zusätzlicher Angriff	IW8	5	+3 m
6	+3	Mächtige Schläge, Unterklassenmerkmal	IW8	6	+4,5 m
7	+3	Entrinnen	IW8	7	+4,5 m
8	+3	Attributswerterhöhung	IW8	8	+4,5 m
9	+4	Akrobatische Bewegung	IW8	9	+4,5 m
10	+4	Erhöhter Fokus, Selbstwiederherstellung	IW8	10	+6 m
11	+4	Unterklassenmerkmal	IW10	11	+6 m
12	+4	Attributswerterhöhung	IW10	12	+6 m
13	+5	Energie umleiten	IW10	13	+6 m
14	+5	Der disziplinierte Überlebende	IW10	14	+7,5 m
15	+5	Perfekter Fokus	IW10	15	+7,5 m
16	+5	Attributswerterhöhung	IW10	16	+7,5 m
17	+6	Unterklassenmerkmal	IW12	17	+7,5 m
18	+6	Überlegene Verteidigung	IW12	18	+9 m
19	+6	Epische Gabe	IW12	19	+9 m
20	+6	Körper und Geist	IW12	20	+9 m

Ein Mönch werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Mönchs“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Mönchsstufe, die in der Tabelle „Mönchsmerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst das Merkmal Trefferpunktewürfel aus der Tabelle „Hauptmerkmale des Mönchs“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Mönchsstufe, die in der Tabelle „Mönchsmerkmale“ aufgeführt sind.

Klassenmerkmale des Mönchs

Als Mönch erhältst du auf den angegebenen Mönchsstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Mönchsmerkmale“ aufgeführt.

1. Stufe: Kampfkünste

Deine Vertrautheit mit Kampfkünsten lässt dich folgende Kampfstile mit waffenlosen Angriffen sowie mit Mönchswaffen beherrschen:

- Einfache Nahkampfwaffen
- Nahkampf-Kriegswaffen mit der Eigenschaft Leicht

Du erhältst folgende Vorzüge, wenn du unbewaffnet bist oder nur Mönchswaffen verwendest und weder Rüstung noch Schild trägst:

Waffenloser Bonusangriff: Du kannst als Bonusaktion einen waffenlosen Angriff ausführen.

Kampfkünste-Würfel: Bei waffenlosen Angriffen oder im Kampf mit Mönchswaffen kannst du mit 1W6 statt mit dem normalen Schadenswürfel würfeln. Dieser Würfel verändert sich auf höheren Mönchsstufen, wie in der Spalte „Kampfkünste“ der Tabelle „Mönchsmerkmale“ aufgeführt.

Geschickte Angriffe: Du kannst für deine Angriffs- und Schadenswürfe mit waffenlosen Angriffen oder Mönchswaffen deinen Geschicklichkeitsmodifikator statt des Stärkemodifikators verwenden. Außerdem kannst du, wenn du die Packen- oder die Stoßen-Option deines waffenlosen Angriffs verwendest, deinen Geschicklichkeitsmodifikator statt des Stärkemodifikators verwenden, um den Rettungswurf-SG zu bestimmen.

1. Stufe: Ungerüstete Verteidigung

Solange du weder Rüstung noch Schild trägst, entspricht deine Basis-Rüstungsklasse 10 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator plus deinem Weisheitsmodifikator.

2. Stufe: Mönchsfokus

Dein Fokus und deine Vertrautheit mit Kampfkünsten gestatten dir, eine Quelle außergewöhnlicher Energie in dir selbst zu nutzen. Diese Energie wird durch Fokuspunkte repräsentiert. Deine Mönchsstufe bestimmt die Anzahl deiner Punkte, die in der Spalte „Fokuspunkte“ der Tabelle „Mönchsmerkmale“ aufgeführt sind.

Du kannst diese Punkte verbrauchen, um bestimmte Mönchsmerkmale einzusetzen oder zu verstärken. Zu Beginn kennst du drei solche Merkmale: Geduldige Verteidigung, Schlaghagel und Windschritt (jeweils unten beschrieben).

Wenn du einen Fokuspunkt verbrauchst, ist er nicht mehr verfügbar. Du erhältst verbrauchte Fokuspunkte nach einer kurzen oder langen Rast zurück.

Manche Merkmale, die Fokuspunkte verwenden, erfordern, dass das Ziel einen Rettungswurf ausführt. Der Rettungswurf-SG entspricht 8 plus deinem Weisheitsmodifikator plus deinem Übungsbonus.

Schlaghagel: Du kannst 1 Fokuspunkt verbrauchen, um zwei waffenlose Angriffe als Bonusaktion auszuführen.

Geduldige Verteidigung: Du kannst die Rückzug-Aktion als Bonusaktion ausführen. Alternativ kannst du 1 Fokuspunkt verbrauchen, um sowohl die Rückzug- als auch die Ausweichaktion als Bonusaktion auszuführen.

Windschritt: Du kannst die Spurt-Aktion als Bonusaktion ausführen. Alternativ kannst du 1 Fokuspunkt verbrauchen, um sowohl die

Rückzug- als auch die Spurt-Aktion als Bonusaktion auszuführen, und deine Sprungdistanz ist in diesem Zug verdoppelt.

2. Stufe: Ungerüstete Bewegung

Deine Bewegungsrate erhöht sich um drei Meter, sofern du weder Rüstung noch Schild trägst. Dieser Bonus erhöht sich, wenn du bestimmte Mönchsstufen erreichst, wie in der Tabelle „Mönchsmerkmale“ angegeben.

2. Stufe: Unglaublicher Stoffwechsel

Wenn du die Initiative auswürfelst, kannst du alle verbrauchten Fokuspunkte zurückerhalten. Würfle dazu mit deinem Kampfkünste-Würfel. Du erhältst eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe deiner Mönchsstufe plus des Ergebnisses zurück.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

3. Stufe: Angriffe umleiten

Wenn ein Angriffswurf dich trifft und dir Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden zufügt, kannst du eine Reaktion ausführen, um den Gesamtschaden des Angriffs zu verringern. Die Verringerung entspricht 1W10 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator plus deiner Mönchsstufe.

Wird der Schaden auf 0 verringert, so kannst du 1 Fokuspunkt verbrauchen, um einen Teil der Angriffsenergie umzuleiten. Wenn der Angriff ein Nahkampfangriff war, wähle dazu eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir aus, die du sehen kannst. Wenn der Angriff ein Fernkampfangriff war, wähle eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir aus, die du sehen kannst und die nicht über vollständige Deckung verfügt. Diese Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet Schaden in Höhe von zwei Würfeln mit deinem Kampfkünste-Würfel plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator. Die Schadensart entspricht der des Angriffs.

3. Stufe: Mönch-Unterklasse

Du erhältst eine Mönch-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Krieger der Offenen Hand wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Mönchsstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Mönchsstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Mönchsstufe erneut.

4. Stufe: Sturz abfedern

Wenn du stürzt, kannst du eine Reaktion ausführen, um den Sturzschaden um einen Betrag in Höhe des Fünffachen deiner Mönchsstufe zu verringern.

5. Stufe: Betäubender Schlag

Einmal pro Zug kannst du, wenn du eine Kreatur mit einer Mönchswaffe oder einem waffenlosen Angriff triffst, 1 Fokuspunkt verbrauchen, um einen Betäubenden Schlag zu versuchen. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel bis zum Beginn deines nächsten Zugs betäubt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Bewegungsrate des Ziels bis zum Beginn deines nächsten Zugs halbiert, und der nächste Angriffswurf gegen das Ziel während dieser Dauer ist im Vorteil.

5. Stufe: Zusätzlicher Angriff

Du kannst jetzt zweimal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

6. Stufe: Mächtige Schläge

Wann immer du mit deinem waffenlosen Angriff Schaden bewirkt, kannst du damit auch Energieschaden oder die normale Schadensart (nach deiner Wahl) bewirken.

7. Stufe: Entrinnen

Bist du einem Effekt ausgesetzt, der dir einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, so erleidest du stattdessen bei einem Erfolg gar keinen und bei einem Misserfolg den halben Schaden.

Du erhältst den Vorzug dieses Merkmals nicht, wenn du kampfunfähig bist.

9. Stufe: Akrobatische Bewegung

Sofern du weder Rüstung noch Schild trägst, erhältst du die Fähigkeit, dich in deinem Zug an vertikalen Oberflächen oder auf Flüssigkeiten zu bewegen, ohne zu stürzen.

10. Stufe: Erhöhter Fokus

Geduldige Verteidigung, Schlaghagel und Windschritt erhalten folgende Vorzüge.

Schlaghagel: Du kannst 1 Fokuspunkt verbrauchen, um Schlaghagel einzusetzen und damit drei waffenlose Angriffe statt zwei auszuführen.

Geduldige Verteidigung: Wenn du einen Fokuspunkt verbrauchst, um Geduldige Verteidigung einzusetzen, erhältst du eine Anzahl von temporären Trefferpunkten in Höhe von zwei Würfeln mit deinem Kampfkünste-Würfel.

Windschritt: Wenn du einen Fokuspunkt verbrauchst, um Windschritt einzusetzen, kannst du eine bereitwillige Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir und von höchstens großer

Größe auswählen. Diese Kreatur bewegt sich bis zum Ende deines Zugs mit dir. Die Bewegung der Kreatur provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

10. Stufe: Selbstwiederherstellung

Durch schiere Willenskraft kannst du am Ende jedes deiner Züge einen der folgenden Zustände von dir selbst entfernen: Bezaubert, Verängstigt oder Vergiftet.

Außerdem erhältst du keine Erschöpfungsstufen, wenn du keine Nahrung und keine Flüssigkeit zu dir nimmst.

13. Stufe: Energie umleiten

Du kannst jetzt dein Merkmal Angriffe umleiten auch gegen Angriffe einsetzen, die eine beliebige andere Schadensart als Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden bewirken.

14. Stufe: Der disziplinierte Überlebende

Deine körperliche und mentale Disziplin gibt dir Übung in allen Rettungswürfen.

Außerdem kannst du, wann immer du bei einem Rettungswurf scheiterst, 1 Fokuspunkt verbrauchen, um erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden.

15. Stufe: Perfekter Fokus

Wenn du die Initiative auswürfelst und nicht Unglaublicher Stoffwechsel verwendest, erhältst du verbrauchte Fokuspunkte zurück, bis du 4 davon hast, sofern du höchstens 3 Punkte hast.

18. Stufe: Überlegene Verteidigung

Zu Beginn deines Zugs kannst du 3 Fokuspunkte verbrauchen, um dich eine Minute lang – oder bis du kampfunfähig wirst – vor Schaden zu schützen. In dieser Zeit bist du gegen alle Schadensarten außer Energieschaden resistent.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Unwiderstehlichen Angriffs wird empfohlen.

20. Stufe: Körper und Geist

Du hast Körper und Geist auf neue Höhen weiterentwickelt. Deine Werte für Geschicklichkeit und Weisheit werden um 4 erhöht (auf höchstens 25).

Mönch-Unterklasse: Krieger der Offenen Hand

Meistere Techniken des waffenlosen Kampfs

Krieger der Offenen Hand sind Meister des waffenlosen Kampfs. Sie erlernen Techniken, ihre Gegner zu stoßen, stolpern zu lassen und ihre eigenen Energien zu manipulieren, um sich vor Schaden zu schützen.

3. Stufe: Technik der Offenen Hand

Jedes Mal, wenn du eine Kreatur mit einem durch Schlaghagel gewährten Angriff triffst, kannst du einen der folgenden Effekte auf das Ziel wirken:

Verdatern: Das Ziel kann bis zum Beginn seines nächsten Zugs keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Stoßen: Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder es wird bis zu 4,5 Meter weit von dir weggestoßen.

Umstoßen: Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

6. Stufe: Unversehrtheit des Körpers

Du erhältst die Fähigkeit, dich selbst zu heilen. Als Bonusaktion kannst du mit deinem Kampfkünste-Würfel würfeln. Du erhältst eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe des Ergebnisses plus deines Weisheitsmodifikators zurück (mindestens 1 Trefferpunkt).

Die Anzahl der möglichen Anwendungen dieses Merkmals entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens einmal). Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

11. Stufe: Flinker Schritt

Wenn du eine andere Bonusaktion als Windschritt ausführst, kannst du Windschritt sofort nach der Bonusaktion ebenfalls ausführen.

17. Stufe: Vibrierende Handfläche

Du erhältst die Fähigkeit, tödliche Vibrationen im Körper einer anderen Kreatur auszulösen. Wenn du eine Kreatur mit einem waffenlosen Angriff triffst, kannst du vier Fokuspunkte verbrauchen, um diese nicht spürbaren Vibrationen zu erzeugen. Sie dauern eine Anzahl von Tagen an, die deiner Mönchsstufe entspricht. Die Vibrationen sind harmlos, solange du keine Aktion ausführst, um sie zu beenden. Wenn du alternativ in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst, kannst du auf einen der Angriffe verzichten, um die Vibrationen zu beenden. Dazu musst du dich auf derselben Existenzebene befinden wie das Ziel. Wenn du die Vibrationen beendest, muss das Ziel einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 10W12 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Du kannst dieses Merkmal immer nur auf jeweils eine Kreatur wirken. Du kannst die Vibrationen auch harmlos beenden (keine Aktion erforderlich).

Paladin

Hauptmerkmale des Paladins

Hauptattribut	Stärke und Charisma
Trefferpunktwürfel	1W10 pro Paladinstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Weisheit und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Athletik, Einschüchtern, Heilkunde, Motiv erkennen, Religion oder Überzeugen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung sowie Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Kettenpanzer, Schild, Langschwert, sechs Wurfspere, Heiliges Symbol, Priesterausrüstung und 9 GM oder (B) 150 GM

Ein Paladin werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Paladins“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Paladinstufe, die in der Tabelle „Paladinmerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Paladins“: Trefferpunktwürfel, Übung im Umgang mit Kriegswaffen, Vertrautheit mit leichter und mittelschwerer Rüstung sowie mit Schilden.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Paladinstufe, die in der Tabelle „Paladinmerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Paladins

Als Paladin erhältst du auf den angegebenen Paladinstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Paladinmerkmale“ aufgeführt.

1. Stufe: Handauflegen

Deine gesegnete Berührung kann Wunden heilen. Du hast einen Vorrat an Heilkraft, der nach einer langen Rast aufgefüllt wird. Mit diesem Vorrat kannst du das Fünffache deiner Paladinstufe an Trefferpunkten wiederherstellen.

Paladinmerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Göttliche Macht fokussieren	Vorbereitete Zauber	– Zauberplätze pro Zaubergrad –				
					1	2	3	4	5
1	+2	Handauflegen, Waffenbeherrschung, Zauberwirken	–	2	2	–	–	–	–
2	+2	Kampfstil, Paladin-Niederstrecken	–	3	2	–	–	–	–
3	+2	Göttliche Macht fokussieren, Paladin-Unterklasse	2	4	3	–	–	–	–
4	+2	Attributswerterhöhung	2	5	3	–	–	–	–
5	+3	Treues Reittier, Zusätzlicher Angriff	2	6	4	2	–	–	–
6	+3	Aura des Schutzes	2	6	4	2	–	–	–
7	+3	Unterklassenmerkmal	2	7	4	3	–	–	–
8	+3	Attributswerterhöhung	2	7	4	3	–	–	–
9	+4	Gegner verdammen	2	9	4	3	2	–	–
10	+4	Aura der Tapferkeit	2	9	4	3	2	–	–
11	+4	Gleißende Schläge	3	10	4	3	3	–	–
12	+4	Attributswerterhöhung	3	10	4	3	3	–	–
13	+5	–	3	11	4	3	3	1	–
14	+5	Erquickende Berührung	3	11	4	3	3	1	–
15	+5	Unterklassenmerkmal	3	12	4	3	3	2	–
16	+5	Attributswerterhöhung	3	12	4	3	3	2	–
17	+6	–	3	14	4	3	3	3	1
18	+6	Aura-Ausdehnung	3	14	4	3	3	3	1
19	+6	Epische Gabe	3	15	4	3	3	3	2
20	+6	Unterklassenmerkmal	3	15	4	3	3	3	2

Als Bonusaktion kannst du eine Kreatur (auch dich selbst) berühren und Kraft aus deinem Vorrat an Heilkraft ziehen, um bei der Kreatur höchstens so viele Trefferpunkte wiederherzustellen, wie noch im Vorrat vorhanden sind.

Du kannst auch 5 Trefferpunkte aus dem Vorrat an Heilkraft verbrauchen, um den Zustand Vergiftet von der Kreatur zu entfernen. Diese Punkte werden nicht als Trefferpunkte der Kreatur wiederhergestellt.

DEINEN SCHWUR BRECHEN

Paladine versuchen, sich nach den höchsten Verhaltensstandards zu richten, doch selbst die Tugendhaftesten können scheitern. Manchmal werden Paladine ihren Schwüren nicht gerecht.

Wenn ein Paladin seinen Schwur gebrochen hat, ersucht er üblicherweise um Absolution, leistet als Zeichen der Buße eine Nachtwache oder legt eine Fastenzeit ein. Nach einem Vergebungsritual ist dem Paladin ein Neuanfang möglich.

Bricht dein Paladin seinen Schwur allerdings reuelos, so sprich mit deinem SL. Dein Paladin sollte wahrscheinlich eine geeignetere Unterklasse auswählen oder sogar seine Klasse wechseln.

I. Stufe: Waffenbeherrschung

Deine Vertrautheit mit Waffen erlaubt dir, die Meisterschaftseigenschaften zweier Waffenarten deiner Wahl zu verwenden, sofern du Übung im Umgang mit diesen hast, beispielsweise Langschwerter und Wurfspeere.

Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du die Art der ausgewählten Waffen ändern. Beispiel: Du könntest beschließen, die Meisterschaftseigenschaft von Hellebarden und Flegeln zu verwenden.

I. Stufe: Zauberwirken

Du hast gelernt, durch Gebete und Meditation Zauber zu wirken. Die Regeln zum Zauberwirken findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Paladinzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Paladins weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Zauberplätze: Die Tabelle „Paladinmerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber ab dem 1. Grad zur Verfügung stehen. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad: Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle zu Beginn zwei Paladinzauber des 1. Grades aus. *Heldenmut* und *Sengendes Niederstrecken* werden empfohlen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Paladinstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Paladinmerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Paladinzauber aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl in der Tabelle „Paladinmerkmale“ entspricht. Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Beispiel: Wenn du ein Paladin der 5. Stufe bist, kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Paladinzauber des 1. und 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten.

Wenn ein anderes Paladinmerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber nicht bei der Anzahl von Zaubern, die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Paladinzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du einen der Zauber auf deiner Liste durch einen anderen Paladinzauber ersetzen, für den du Zauberplätze hast.

Attribut zum Zauberwirken: Dein Attribut zum Wirken der Paladinzauber ist Charisma.

Zauberfokus: Du kannst ein heiliges Symbol als Zauberfokus für deine Paladinzauber verwenden.

2. Stufe: Kampfstil

Du erhältst ein Kampfstil-Talent deiner Wahl (Talente siehe „Talente“). Anstatt eins dieser Talente auszuwählen, kannst du dich auch für die Option unten entscheiden.

Gesegneter Krieger: Du erlernst zwei Klerikerzaubertricks deiner Wahl (eine Liste der Klerikerzauber findest du im Abschnitt zur Klerikerklasse). *Göttliche Führung* und *Heilige Flamme* werden empfohlen. Die ausgewählten Zaubertricks zählen für dich als Paladinzauber, und dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Charisma. Wann immer du eine Paladinstufe erhältst, kannst du einen dieser Zaubertricks durch einen anderen Klerikerzaubertrick ersetzen.

2. Stufe: Paladin-Niederstrecken

Du hast den Zauber *Göttliches Niederstrecken* stets vorbereitet. Du kannst diesen Zauber wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen, kannst ihn aber erst nach einer langen Rast erneut auf diese Art wirken.

3. Stufe: Göttliche Macht fokussieren

Du kannst göttliche Energie direkt von den Äußeren Ebenen kanalisieren, um magische Effekte zu wirken. Du beginnst mit einem solchen Effekt: Göttliches Gespür (unten beschrieben). Andere Paladinmerkmale verleihen dir zusätzliche Effektoptionen bei Göttliche Macht fokussieren. Wann immer du Göttliche Macht fokussieren dieser Klasse einsetzt, wählst du aus, welchen Effekt dieser Klasse du bewirkst.

Du kannst Göttliche Macht fokussieren dieser Klasse zweimal anwenden. Wenn du eine kurze Rast beendest, erhältst du eine verbrauchte Anwendung zurück. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück. Du erhältst eine zusätzliche Anwendung, wenn du die 11. Paladinstufe erreichst.

Wenn ein Effekt von Göttliche Macht fokussieren einen Rettungswurf erfordert, entspricht der SG dem Zauberrettungswurf-SG des Merkmals Zauberwirken dieser Klasse.

Göttliches Gespür: Als Bonusaktion kannst du dein Bewusstsein öffnen, um celestische Wesen, Unholde und Untote zu erkennen. In den nächsten zehn Minuten – oder bis du kampfunfähig wirst – kennst du den Ort von jeder Kreatur dieser Typen im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, und du erkennst den jeweiligen Kreaturentyp. Innerhalb der gleichen Reichweite erkennst du auch Orte und Gegenstände, die geweiht oder entweiht wurden, als würdest du den Zauber *Weihen* wirken.

3. Stufe: Paladin-Unterklasse

Du erhältst eine Paladin-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Schwur der Hingabe wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Paladinstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Paladinstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Paladinstufe erneut.

5. Stufe: Zusätzlicher Angriff

Du kannst jetzt zweimal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

5. Stufe: Treues Reittier

Du kannst ein außerweltliches Reittier herbeirufen. Du hast den Zauber *Reittier finden* stets vorbereitet.

Du kannst den Zauber auch einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Diese Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück.

6. Stufe: Aura des Schutzes

Du hast eine nicht sichtbare beschützende Aura in einer Ausströmung von drei Metern, die von dir ausgeht. Die Aura ist inaktiv, solange du kampfunfähig bist.

Du und deine Verbündeten in der Aura erhalten einen Bonus in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens +1) auf Rettungswürfe.

Wenn ein anderer Paladin anwesend ist, kann eine Kreatur nur von jeweils einer Aura des Schutzes (nach ihrer Wahl) profitieren.

9. Stufe: Gegner verdammen

Als magische Aktion kannst du eine Anwendung von Göttliche Macht fokussieren dieser Klasse verbrauchen, um Gegnern gehörige Ehrfurcht einzuflößen. Wenn du dein heiliges Symbol oder deine heilige Waffe präsentierst, kannst du auf eine Anzahl von Kreaturen in Höhe deines Charismamodifikators (mindestens eine Kreatur) im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zielen, die du sehen kannst. Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang – oder bis es Schaden erleidet – verängstigt. Solange es auf diese Art verängstigt ist, kann es in seinen Zügen nur eine der folgenden Handlungen ausführen: sich bewegen, eine Aktion ausführen, eine Bonusaktion ausführen.

10. Stufe: Aura der Tapferkeit

Du und deine Verbündeten innerhalb deiner Aura des Schutzes seid gegen den Zustand Verängstigt immun. Wenn ein verängstigter Verbündeter die Aura betritt, hat der Zustand keine Wirkung auf ihn, solange er sich innerhalb der Aura aufhält.

11. Stufe: Gleißende Schläge

Deine Schläge haben jetzt übernatürliche Macht. Wenn du ein Ziel mit einer Nahkampfwaffe oder einem waffenlosen Angriff triffst, erleidet es zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden.

14. Stufe: Erquickende Berührung

Wenn du Handauflegen auf eine Kreatur wirkst, kannst du zusätzlich mindestens einen der folgenden Zustände von der Kreatur entfernen: Betäubt, Bezaubert, Blind, Gelähmt, Taub oder Verängstigt. Du musst für jeden dieser Zustände, den du entfernen willst, 5 Trefferpunkte aus dem Vorrat an Heilkraft von Handauflegen verbrauchen. Diese Punkte werden nicht als Trefferpunkte der Kreatur wiederhergestellt.

18. Stufe: Aura-Ausdehnung

Deine Aura des Schutzes ist nun eine Ausströmung von neun Metern.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Wahren Blicks wird empfohlen.

Zauberliste des Paladins

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Paladins vorgestellt. Die Zauber sind nach Zauberggrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Paladinzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
<i>Befehl</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Gift und Krankheit entdecken</i>	Erkenntnismagie	K, R
<i>Göttliche Gunst</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Göttliches Niederstrecken</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Gutes und Böses entdecken</i>	Erkenntnismagie	K
<i>Heldenmut</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Magie entdecken</i>	Erkenntnismagie	K, R
<i>Nahrung und Wasser reinigen</i>	Verwandlungsmagie	R
<i>Schild des Glaubens</i>	Bannmagie	K
<i>Schutz vor Gut und Böse</i>	Bannmagie	K, M
<i>Segnen</i>	Verzauberungsmagie	K, M
<i>Singendes Niederstrecken</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Wunden heilen</i>	Bannmagie	–

Paladinzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
<i>Beistand</i>	Bannmagie	–
<i>Gebet der Heilung</i>	Bannmagie	–
<i>Gegenstand aufspüren</i>	Erkenntnismagie	K
<i>Magische Waffe</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Reittier finden</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Sanfte Ruhe</i>	Nekromantie	R, M
<i>Schutz vor Gift</i>	Bannmagie	–
<i>Schützendes Band</i>	Bannmagie	M

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Schwache Genesung</i>	Bannmagie	–
<i>Strahlendes Niederstrecken</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Zone der Wahrheit</i>	Verzauberungsmagie	–

Paladinzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Fluch brechen</i>	Bannmagie	–
<i>Magie bannen</i>	Bannmagie	–
<i>Nahrung und Wasser erschaffen</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Schutzkreis</i>	Bannmagie	M
<i>Tageslicht</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Wiederbeleben</i>	Nekromantie	M

Paladinzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Aura des Lebens</i>	Bannmagie	K
<i>Kreatur aufspüren</i>	Erkenntnismagie	K
<i>Todesschutz</i>	Bannmagie	–
<i>Verbannung</i>	Bannmagie	K

Paladinzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Geas</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Gutes und Böses bannen</i>	Bannmagie	K
<i>Tote erwecken</i>	Nekromantie	M
<i>Vollständige Genesung</i>	Bannmagie	M

Paladin-Unterklasse: Schwur der Hingabe

Kämpfe für die Ideale von Gerechtigkeit und Ordnung

Der Schwur der Hingabe bindet Paladine an die Ideale von Gerechtigkeit und Ordnung. Diese Paladine entsprechen dem Archetypen des Ritters in strahlender Rüstung. Sie legen die höchsten Verhaltensmaßstäbe an sich – und manchmal auch an alle anderen.

Viele, die diesen Schwur leisten, sind den Göttern der Gesetze und des Guten ergeben und betrachten deren Lehren als Maßstab für ihre Hingabe. Andere sehen Engel als ihre Vorbilder und versehen ihre Helme oder Wappen mit stilisierten Engelsflügeln.

Diese Paladine leben nach folgenden Lehren:

- Lass dein Wort dein Versprechen sein.
- Beschütze die Schwachen und fürchte dich niemals davor, zu handeln.
- Lass deine ehrenhaften Taten ein Beispiel sein.

3. Stufe: Heilige Waffe

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du eine Anwendung von Göttliche Macht fokussieren verbrauchen, um eine Nahkampfwaffe, die du hältst, mit positiver Energie zu versehen. Deinen Angriffswürfen mit dieser Waffe fügst du zehn Minuten lang – oder bis du dieses Merkmal erneut einsetzt – deinen Charismamodifikator hinzu (mindestens +1), und bei jedem Treffer mit der Waffe bewirkst du ihre normale Schadensart oder gleißenden Schaden.

Außerdem spendet die Waffe in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Du kannst diesen Effekt vorzeitig beenden (keine Aktion erforderlich). Der Effekt endet auch, wenn du die Waffe nicht trägst.

3. Stufe: Schwurzauber der Hingabe

Dank der Magie deines Schwurs hast du stets bestimmte Zauber vorbereitet. Wenn du die in der Tabelle „Schwurzauber der Hingabe“ angegebenen Paladinstufen erreichst, hast du fortan stets die aufgeführten Zauber vorbereitet.

Schwurzauber der Hingabe

Paladinstufe	Zauber
3	<i>Schild des Glaubens, Schutz vor Gut und Böse</i>
5	<i>Beistand, Zone der Wahrheit</i>
9	<i>Leuchtfeuer der Hoffnung, Magie bannen</i>
13	<i>Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens</i>
17	<i>Flammenschlag, Heiliges Gespräch</i>

7. Stufe: Aura der Hingabe

Du und deine Verbündeten innerhalb deiner Aura des Schutzes seid gegen den Zustand Bezaubert immun. Wenn ein bezauberter Verbündeter die Aura betritt, hat der Zustand keine Wirkung auf ihn, solange er sich innerhalb der Aura aufhält.

15. Stufe: Schützendes Niederstrecken

Dein magisches Niederstrecken strahlt nun schützende Energie aus. Wann immer du *Göttliches Niederstrecken* wirkst, hast du und deine Verbündeten Teildeckung, solange sie sich in deiner Aura des Schutzes aufhalten. Die Aura behält diesen Vorzug bis zum Beginn deines nächsten Zugs bei.

20. Stufe: Heiliger Nimbus

Als Bonusaktion kannst du deine Aura des Schutzes mit heiliger Macht versehen, welche zehn Minuten lang – oder bis du sie beendest (keine Aktion erforderlich) – die unten beschriebenen Vorzüge gewährt. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden. Alternativ kannst du die Anwendung wiederherstellen, indem du einen Zauberplatz des 5. Grades verbrauchst (keine Aktion erforderlich).

Gleißender Schaden: Wann immer ein Gegner seinen Zug in der Aura beginnt, erleidet er gleißenden Schaden in Höhe deines Charismamodifikators plus deines Übungsbonus.

Heiliger Schutz: Du bist bei allen Rettungswürfen im Vorteil, zu denen Unholde oder Untote dich zwingen.

Sonnenlicht: Die Aura ist von hellem Licht erfüllt, bei dem es sich um Sonnenlicht handelt.

Schurke

Hauptmerkmale des Schurken

Hauptattribut	Geschicklichkeit
Trefferpunktewürfel	IW8 pro Schurkenstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Geschicklichkeit und Intelligenz
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle vier aus: Akrobatik, Athletik, Einschüchtern, Fingerfertigkeit, Heimlichkeit, Motiv erkennen, Nachforschungen, Täuschen, Überzeugen oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen mit der Eigenschaft Finesse oder Leicht
Übung im Umgang mit Werkzeug	Diebeswerkzeug
Rüstungsvertrautheit	Leichte Rüstung
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Lederrüstung, zwei Dolche, Kurzsword, Kurzbogen, 20 Pfeile, Köcher, Diebeswerkzeug, Einbrecherausrüstung und 8 GM oder (B) 100 GM

Ein Schurke werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Schurken“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Schurkenstufe, die in der Tabelle „Schurkenmerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Schurken“: Trefferpunktewürfel, Übung in einer Fertigkeit deiner Wahl von der Fertigkeitenliste des Schurken, Übung im Umgang mit Diebeswerkzeug, Vertrautheit mit leichter Rüstung.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Schurkenstufe, die in der Tabelle „Schurkenmerkmale“ aufgeführt sind.

Schurkenmerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Hinterhältiger Angriff
1	+2	Diebessprache, Expertise, Hinterhältiger Angriff, Waffenbeherrschung	1W6
2	+2	Raffinierte Aktion	1W6
3	+2	Schurken-Unterklasse, Zielsicher	2W6
4	+2	Attributswerterhöhung	2W6
5	+3	Raffinierter Schlag, Unglaubliches Ausweichen	3W6
6	+3	Expertise	3W6
7	+3	Entrinnen, Verlässliches Talent	4W6
8	+3	Attributswerterhöhung	4W6
9	+4	Unterklassenmerkmal	5W6
10	+4	Attributswerterhöhung	5W6
11	+4	Verbesserter Raffinierter Schlag	6W6
12	+4	Attributswerterhöhung	6W6
13	+5	Unterklassenmerkmal	7W6
14	+5	Hinterhältige Schläge	7W6
15	+5	Entschlüpfender Geist	8W6
16	+5	Attributswerterhöhung	8W6
17	+6	Unterklassenmerkmal	9W6
18	+6	Schwer zu fassen	9W6
19	+6	Epische Gabe	10W6
20	+6	Glückstreffer	10W6

Klassenmerkmale des Schurken

Als Schurke erhältst du auf den angegebenen Schurkenstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Schurkenmerkmale“ aufgeführt.

I. Stufe: Diebessprache

Du hast verschiedene Sprachen in den Gemeinschaften gelernt, in denen du dir deine Schurkentalente zugelegt hast. Du beherrschst die Diebessprache und eine andere Sprache deiner Wahl, die du aus den Sprachentabellen unter „Charaktererstellung“ auswählen kannst.

I. Stufe: Expertise

Du erhältst Expertise in zwei Fertigkeiten deiner Wahl, in denen du geübt bist. Fingerfertigkeit und Heimlichkeit werden empfohlen, wenn du in ihnen geübt bist.

Auf der 6. Schurkenstufe erhältst du Expertise in zwei weiteren Fertigkeiten deiner Wahl, in denen du geübt bist.

I. Stufe: Hinterhältiger Angriff

Du weißt, wie man die Ablenkung eines Gegners ausnutzt und subtil zuschlägt. Einmal pro Zug kannst du einer Kreatur, die du mit einem

Angriffswurf triffst, 1W6 zusätzlichen Schaden zufügen, sofern du beim Wurf im Vorteil bist und eine Finesse- oder Fernkampf-Waffe einsetzt. Der zusätzliche Schaden ist von der gleichen Art wie der Schaden der Waffe.

Es ist kein Vorteil beim Angriffswurf erforderlich, wenn mindestens einer deiner Verbündeten sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Ziel befindet, sofern der Verbündete nicht kampfunfähig ist und du beim Angriffswurf nicht im Nachteil bist.

Der zusätzliche Schaden wird erhöht, wenn du weitere Schurkenstufen erhältst, wie in der Spalte „Hinterhältiger Angriff“ der Tabelle „Schurkenmerkmale“ dargestellt.

I. Stufe: Waffenbeherrschung

Deine Vertrautheit mit Waffen erlaubt dir, die Meisterschaftseigenschaften zweier Waffenarten deiner Wahl zu verwenden, sofern du Übung im Umgang mit diesen hast, beispielsweise Dolche und Kurzbögen.

Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du die Art der ausgewählten Waffen ändern. Beispiel: Du könntest beschließen, die Meisterschaftseigenschaft von Krummsäbeln und Kurzscheren zu verwenden.

2. Stufe: Raffinierte Aktion

Dank deiner Auffassungsgabe und deiner Beweglichkeit kannst du dich besonders schnell bewegen und rasch handeln. In deinem Zug kannst du eine der folgenden Aktionen als Bonusaktion ausführen: Rückzug, Spurt oder Verstecken.

3. Stufe: Schurken-Unterklasse

Du erhältst eine Schurken-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Dieb wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Schurkenstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Schurkenstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

3. Stufe: Zielsicher

Als Bonusaktion bewirkst du, dass dein nächster Angriffswurf im aktuellen Zug im Vorteil ist. Du kannst dieses Merkmal nur anwenden, wenn du dich in diesem Zug noch nicht bewegt hast. Nach der Bonusaktion beträgt deine Bewegungsrate bis zum Ende des Zugs 0.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 10., 12. und 16. Schurkenstufe erneut.

5. Stufe: Raffinierter Schlag

Du hast raffinierte Methoden entwickelt, deinen Hinterhältigen Angriff einzusetzen. Wenn du mit diesem Schaden bewirkst, kannst du einen der folgenden Effekte von Raffinierter Schlag hinzufügen. Jeder Effekt hat Würfelkosten in Form der Schadenswürfel für Hinterhältiger Angriff, auf die du verzichten musst, um den Effekt hinzuzufügen. Du musst diese Würfel vor dem Wurf entfernen, und der Effekt tritt auf, sobald der Schaden des Angriffs bewirkt wurde. Beispiel: Wenn du den Gift-Effekt hinzufügst, entfernst du 1W6 von den Schadenswürfeln des Hinterhältigen Angriffs, bevor du würfelst.

Wenn ein Effekt von Raffinierter Schlag einen Rettungswurf erfordert, entspricht der SG 8 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator plus deinem Übungsbonus.

Fällen (Kosten: 1W6): Wenn das Ziel von höchstens großer Größe ist, muss es einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird umgestoßen.

Gift (Kosten: 1W6): Du fügst deinem Schlag ein Toxin hinzu, welches das Ziel zu einem Konstitutionsrettungswurf zwingt. Misslingt der

Wurf, so ist die Kreatur eine Minute lang vergiftet. Das vergiftete Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

Du musst eine Giftmischerausrüstung bei dir haben, um diesen Effekt zu bewirken.

Zurückziehen (Kosten: 1W6): Sofort nach dem Angriff nutzt du bis zur Hälfte deiner Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

5. Stufe: Unglaubliches Ausweichen

Triffst dich ein Angreifer, den du sehen kannst, mit einem Angriffswurf, so kannst du eine Reaktion ausführen, um den Schaden des Angriffs zu halbieren (abgerundet).

7. Stufe: Entrinnen

Du kannst bestimmten Gefahren geschickt ausweichen. Bist du einem Effekt ausgesetzt, der dir einen Geschicklichkeitsrettungswurf erlaubt, um den Schaden zu halbieren, so erleidest du stattdessen bei einem Erfolg gar keinen und bei einem Misserfolg den halben Schaden. Du kannst dieses Merkmal nicht einsetzen, wenn du kampfunfähig bist.

7. Stufe: Verlässliches Talent

Wann immer du einen Attributswurf ausführst, der eine deiner Übungen in Fertigkeiten oder im Umgang mit Werkzeug nutzt, kannst du ein W20-Ergebnis von 9 oder darunter als 10 werten.

11. Stufe: Verbesselter Raffinierter Schlag

Wenn du mit Hinterhältiger Angriff Schaden bewirkst, kannst du bis zu zwei der folgenden Effekte von Raffinierter Schlag hinzufügen, sofern du die jeweiligen Würfelkosten bezahlst.

14. Stufe: Hinterhältige Schläge

Du hast dich in neuen Methoden geübt, deinen Hinterhältigen Angriff auf besonders verschlagene Art auszuführen. Nun stehen folgende Effekte von Raffinierter Schlag zur Auswahl:

Irritieren (Kosten: 2W6): Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es kann in seinem nächsten Zug nur eine der folgenden Handlungen vollziehen: sich bewegen, eine Aktion ausführen oder eine Bonusaktion ausführen.

Lahmlegen (Kosten: 6W6): Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, andernfalls ist es eine Minute lang – oder bis es Schaden erleidet – bewusstlos. Das bewusstlose Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

Verdunkeln (Kosten: 3W6): Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs blind.

15. Stufe: Entschlüpfender Geist

Dein raffinierter Verstand ist außergewöhnlich schwierig zu kontrollieren. Du erhältst Übung in Weisheits- und Charismarettungswürfen.

18. Stufe: Schwer zu fassen

Du kannst derart gut ausweichen, dass Angreifer kaum noch die Oberhand gegen dich gewinnen. Kein Angriffswurf gegen dich kann im Vorteil sein, solange du nicht kampfunfähig bist.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Nachtgeists wird empfohlen.

20. Stufe: Glückstreffer

Du bist beneidenswert gut darin, Erfolg zu haben, wenn es darauf ankommt. Wenn du bei einer W20-Prüfung scheiterst, kannst du das Ergebnis in eine 20 verwandeln.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Schurken-Unterklasse: Dieb

Geh als klassischer Abenteurer auf Schatzjagd

Du bist eine Mischung aus Einbrecher, Schatzjäger und Entdecker und damit der Inbegriff des Abenteurers. Du verbesserst nicht nur Beweglichkeit und Heimlichkeit, sondern erhältst auch Attribute, die dir helfen, Ruinen zu erkunden und die magischen Gegenstände, die du dort findest, bestmöglich zu nutzen.

3. Stufe: Flinke Finger

Als Bonusaktion kannst du eine der folgenden Optionen ausführen:

Einen Gegenstand verwenden: Führe die Verwenden-Aktion oder die magische Aktion aus, um einen magischen Gegenstand zu verwenden, der diese Aktion erfordert.

Fingerfertigkeit: Führe einen Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) aus, um mit Diebeswerkzeug ein Schloss zu knacken, eine Falle zu entschärfen oder um einen Taschendiebstahl auszuführen.

3. Stufe: Kletteraffe

Du bist darin ausgebildet, an besonders schwierig zu erreichende Orte zu gelangen, was dir diese Vorzüge gewährt:

Kletterer: Du erhältst eine Kletterbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate.

Springer: Du kannst deine Sprungdistanz anhand deiner Geschicklichkeit anstatt deiner Stärke bestimmen.

9. Stufe: Außerordentliches Schleichen

Du erhältst bei Raffinierter Schlag folgende Option:

Heimlicher Angriff (Kosten: 1W6): Wenn du aufgrund der Verstecken-Aktion unsichtbar bist, wird die Unsichtbarkeit nicht durch diesen Angriff beendet, sofern du den Zug hinter Dreivierteldeckung oder vollständiger Deckung beendest.

13. Stufe: Magischen Gegenstand verwenden

Du hast gelernt, magische Gegenstände optimal zu nutzen, was dir folgende Vorzüge gewährt:

Einstimmung: Du kannst dich auf bis zu vier magische Gegenstände auf einmal einstimmen.

Ladungen: Wann immer du eine Eigenschaft eines magischen Gegenstands verwendest, die Ladungen verbraucht, würfle mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 6 verwendest du die Eigenschaft, ohne eine Ladung zu verbrauchen.

Schriftrollen: Du kannst alle *Zauberschriftrollen* verwenden, und dein Attribut zum Wirken der Zauberei ist Intelligenz. Zauberkünste und Zauberei des 1. Grades kannst du zuverlässig wirken. Wenn die Schriftrolle einen Zauber höheren Grades enthält, musst du zunächst einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen (SG 10 plus Zauberggrad). Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber von der Schriftrolle. Misslingt der Wurf, so löst die Schriftrolle sich auf.

17. Stufe: Reflexe eines Diebes

Du bist versiert darin, Hinterhalte zu legen und rasch aus Gefahren zu entkommen. In der ersten Runde jedes Kampfs kannst du zwei Züge ausführen. Du führst den ersten Zug mit deiner normalen Initiative und den zweiten Zug mit deiner Initiative minus 10 aus.

Waldläufer

Hauptmerkmale des Waldläufers

Hauptattribut	Geschicklichkeit und Weisheit
Trefferpunktewürfel	IW10 pro Waldläuferstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Stärke und Geschicklichkeit
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle drei aus: Athletik, Heimlichkeit, Mit Tieren umgehen, Motiv erkennen, Nachforschungen, Naturkunde, Überlebenskunst oder Wahrnehmung
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen und Kriegswaffen
Rüstungsvertrautheit	Leichte und mittelschwere Rüstungen und Schilde
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Beschlagene Lederrüstung, Krummsäbel, Kurzsword, Langbogen, 20 Pfeile, Köcher, Druidischer Fokus (Mistelzweig), Entdeckerausrüstung und 7 GM oder (B) 150 GM

Waldläufermerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Erzfeind	Vorbereitete Zauber	– Zauberplätze pro Zaubergrad –				
					1	2	3	4	5
1	+2	Erzfeind, Waffenbeherrschung, Zauberwirken	2	2	2	–	–	–	–
2	+2	Geschickte Erkundung, Kampfstil	2	3	2	–	–	–	–
3	+2	Waldläufer-Unterklasse	2	4	3	–	–	–	–
4	+2	Attributswerterhöhung	2	5	3	–	–	–	–
5	+3	Zusätzlicher Angriff	3	6	4	2	–	–	–
6	+3	Vagabund	3	6	4	2	–	–	–
7	+3	Unterlassenmerkmal	3	7	4	3	–	–	–
8	+3	Attributswerterhöhung	3	7	4	3	–	–	–
9	+4	Expertise	4	9	4	3	2	–	–
10	+4	Unermüdlichkeit	4	9	4	3	2	–	–
11	+4	Unterlassenmerkmal	4	10	4	3	3	–	–
12	+4	Attributswerterhöhung	4	10	4	3	3	–	–
13	+5	Unermüdlicher Jäger	5	11	4	3	3	1	–
14	+5	Naturschleier	5	11	4	3	3	1	–
15	+5	Unterlassenmerkmal	5	12	4	3	3	2	–
16	+5	Attributswerterhöhung	5	12	4	3	3	2	–
17	+6	Präziser Jäger	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Wildes Gespür	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Epische Gabe	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Feindestöter	6	15	4	3	3	3	2

Ein Waldläufer werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Waldläufers“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Waldläuferstufe, die in der Tabelle „Waldläufermerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst folgende Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Waldläufers“: Trefferpunktewürfel, Übung im Umgang mit Kriegswaffen, Übung in einer Fertigkeit deiner Wahl von der Fertigkeitenliste des Waldläufers, Vertrautheit mit leichter und mittelschwerer Rüstung sowie mit Schilden.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Waldläuferstufe, die in der Tabelle „Waldläufermerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Waldläufers

Als Waldläufer erhältst du auf den angegebenen Waldläuferstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Waldläufermerkmale“ aufgeführt.

I. Stufe: Erzfeind

Du hast den Zauber *Zeichen des Jägers* stets vorbereitet. Du kannst ihn zweimal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen dieser Fähigkeit nach einer langen Rast zurück.

Die Anzahl möglicher Anwendungen ohne Zauberplatz erhöht sich, wenn du bestimmte Waldläuferstufen erreichst, wie in der Spalte „Erzfeind“ der Tabelle „Waldläufermerkmale“ dargestellt.

I. Stufe: Waffenbeherrschung

Deine Vertrautheit mit Waffen erlaubt dir, die Meisterschaftseigenschaften zweier Waffenarten deiner Wahl zu verwenden, sofern du Übung im Umgang mit diesen hast, beispielsweise Langbögen und Kurzschwerter.

Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du die Art der ausgewählten Waffen ändern. Beispiel: Du könntest beschließen, die Meisterschaftseigenschaft von Krummsäbeln und Langschwertern zu verwenden.

I. Stufe: Zauberwirken

Du hast gelernt, die magische Essenz der Natur zu kanalisieren, um Zauber zu wirken. Die Regeln zum Zauberwirken findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Waldläuferzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Waldläufers weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Zauberplätze: Die Tabelle „Waldläufermerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber ab dem 1. Grad zur Verfügung stehen. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad: Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle zu Beginn zwei Waldläuferzauber des 1. Grades aus. *Fesselnder Schlag* und *Wunden heilen* werden empfohlen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Waldläuferstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Waldläufermerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Waldläuferzauber aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl in der Tabelle „Waldläufermerkmale“ entspricht. Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Beispiel: Wenn du ein Waldläufer der 5. Stufe bist, kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Waldläuferzauber des 1. und 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten.

Wenn ein anderes Waldläufermerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber

nicht bei der Anzahl von Zaubern, die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Waldläuferzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du einen der Zauber auf deiner Liste durch einen anderen Waldläuferzauber ersetzen, für den du Zauberplätze hast.

Attribut zum Zauberwirken: Dein Attribut zum Wirken der Waldläuferzauber ist Weisheit.

Zauberfokus: Du kannst einen Druidischen Fokus als Zauberfokus für deine Waldläuferzauber verwenden.

2. Stufe: Geschickte Erkundung

Dank deiner Reisen erhältst du die folgenden Vorzüge:

Expertise: Wähle eine deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist, aber keine Expertise hast. Du erhältst Expertise in dieser Fertigkeit.

Sprachen: Du kennst zwei Sprachen deiner Wahl aus den Sprachentabellen unter „Charakterstellung“.

2. Stufe: Kampfstil

Du erhältst ein Kampfstil-Talent deiner Wahl (siehe „Talente“). Anstatt eins dieser Talente auszuwählen, kannst du dich auch für die Option unten entscheiden.

Druidischer Krieger: Du erlernst zwei Druidenzaubertricks deiner Wahl (siehe Liste der Druidenzauber im Abschnitt zur Druidenklasse). *Göttliche Führung* und *Sternenfunke* werden empfohlen. Die ausgewählten Zaubertricks zählen für dich als Waldläuferzauber, und dein Attribut zum Wirken dieser Zauber ist Weisheit. Wann immer du eine Waldläuferstufe erhältst, kannst du einen dieser Zaubertricks durch einen anderen Waldläuferzaubertrick ersetzen.

3. Stufe: Waldläufer-Unterklasse

Du erhältst eine Waldläufer-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Jäger wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Waldläuferstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Waldläuferstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Waldläuferstufe erneut.

5. Stufe: Zusätzlicher Angriff

Du kannst jetzt zweimal angreifen, wenn du in deinem Zug eine Angriffsaktion ausführst.

6. Stufe: Vagabund

Deine Bewegungsrate erhöht sich um drei Meter, sofern du keine schwere Rüstung trägst. Außerdem hast du eine Kletterbewegungsrate und eine Schwimmbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate.

9. Stufe: Expertise

Wähle zwei deiner Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist, aber keine Expertise hast. Du erhältst Expertise in diesen Fertigkeiten.

10. Stufe: Unermüdlichkeit

Nun helfen dir Urkräfte bei deinen Reisen und gewähren dir folgende Vorzüge:

Temporäre Trefferpunkte: Als magische Aktion kannst du dir eine Anzahl von temporären Trefferpunkten in Höhe von 1W8 plus deinem Weisheitsmodifikator verleihen (mindestens 1). Die Anzahl der möglichen Anwendungen dieser Aktion entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens einmal). Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Erschöpfung verringern: Wann immer du eine kurze Rast beendest, wird deine Erschöpfungsstufe (sofern vorhanden) um 1 verringert.

13. Stufe: Unermüdlicher Jäger

Deine Konzentration auf den Zauber *Zeichen des Jägers* wird nicht unterbrochen, wenn du Schaden erleidest.

14. Stufe: Naturschleier

Du beschwörst Geister der Natur, um dich auf magische Art zu verstecken. Als Bonusaktion kannst du dir bis zum Ende deines nächsten Zugs den Zustand Unsichtbar verleihen.

Die Anzahl der möglichen Anwendungen dieses Merkmals entspricht deinem Weisheitsmodifikator (mindestens einmal). Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

17. Stufe: Präziser Jäger

Du bist bei Angriffswürfen gegen die Kreatur, die aktuell von deinem Zauber *Zeichen des Jägers* markiert ist, im Vorteil.

18. Stufe: Wildes Gespür

Deine Verbindung mit den Kräften der Natur gewährt dir Blindsight mit einer Reichweite von neun Metern.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Dimensionsreisens wird empfohlen.

20. Stufe: Feindestöter

Der Schadenswürfel deines Zaubers *Zeichen des Jägers* ist jetzt ein W10 statt eines W6.

Zauberliste des Waldläufers

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Waldläufers vorgestellt. Die Zauber sind nach Zaubergrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Waldläuferzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Alarm	Bannmagie	R
Fesselnder Schlag	Beschwörungsmagie	K
Gift und Krankheit entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Gute Beeren	Beschwörungsmagie	–
Lange Schritte	Verwandlungsmagie	–
Magie entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Mit Tieren sprechen	Erkenntnismagie	R
Nebelwolke	Beschwörungsmagie	K
Springen	Verwandlungsmagie	–
Tierfreundschaft	Verzauberungsmagie	–
Verstricken	Beschwörungsmagie	K
Wunden heilen	Bannmagie	–
Zeichen des Jägers	Erkenntnismagie	K

Waldläuferzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Attribut verbessern	Verwandlungsmagie	K
Beistand	Bannmagie	–
Dornenwuchs	Verwandlungsmagie	K
Dunkelsicht	Verwandlungsmagie	–
Fallen finden	Erkenntnismagie	–
Gegenstand aufspüren	Erkenntnismagie	K
Magische Waffe	Verwandlungsmagie	–
Rindenhaut	Verwandlungsmagie	–
Schutz vor Gift	Bannmagie	–
Schwache Genesung	Bannmagie	–
Spurloses Gehen	Bannmagie	K
Stille	Illusionsmagie	K, R
Tierbote	Verzauberungsmagie	R
Tiere oder Pflanzen aufspüren	Erkenntnismagie	R
Windstoß	Hervorrufungsmagie	K

Waldläuferzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Magie bannen	Bannmagie	–
Mit Pflanzen sprechen	Verwandlungsmagie	–
Mit Stein verschmelzen	Verwandlungsmagie	R
Pflanzenwachstum	Verwandlungsmagie	–
Schutz vor Energie	Bannmagie	K
Tageslicht	Hervorrufungsmagie	–
Tiere beschwören	Beschwörungsmagie	K
Unauffindbarkeit	Bannmagie	M
Wasser atmen	Verwandlungsmagie	R
Wasserwandeln	Verwandlungsmagie	R
Wiederbeleben	Nekromantie	M
Windwall	Hervorrufungsmagie	K

Waldläuferzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Bewegungsfreiheit	Bannmagie	–
Kreatur aufspüren	Erkenntnismagie	K
Steinhaut	Verwandlungsmagie	K, M
Tier beherrschen	Verzauberungsmagie	K
Wesen des Waldes beschwören	Beschwörungsmagie	K

Waldläuferzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Baumwandeln	Beschwörungsmagie	K
Einswerden mit der Natur	Erkenntnismagie	R
Vollständige Genesung	Bannmagie	M

Waldläufer-Unterklasse: Jäger

Beschütze Natur und Personen vor Zerstörung

Du verfolgst in der Wildnis und anderswo deine Beute und setzt überall deine Fähigkeiten als Jäger ein, um Natur und Leute vor Kräften zu beschützen, die sie zerstören würden.

3. Stufe: Beute des Jägers

Du erhältst eine der folgenden Merkmal-Optionen nach deiner Wahl. Wann immer du eine kurze oder lange Rast beendest, kannst du die ausgewählte Option durch eine andere ersetzen.

Hordebrecher: Einmal in jedem deiner Züge kannst du, wenn du einen Waffenangriff ausführst, einen weiteren Angriff auf eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom ursprünglichen

Ziel sowie innerhalb der Waffenreichweite ausführen, sofern du die andere Kreatur in diesem Zug noch nicht angegriffen hast.

Kolossschlächter: Deine Hartnäckigkeit kann selbst die zähesten Gegner zermürben. Wenn du eine Kreatur mit einer Waffe triffst, bewirkt diese zusätzlich 1W8 Schaden, sofern das Ziel nicht mehr all seine Trefferpunkte hat. Du kannst diesen zusätzlichen Schaden nur einmal pro Zug bewirken.

3. Stufe: Jägerkunde

Du kannst die Kräfte der Natur beschwören, um bestimmte Stärken und Schwächen deiner Beute zu enthüllen. Wenn eine Kreatur mit deinem *Zeichen des Jägers* markiert ist, erkennst du, ob diese Kreatur Immunitäten, Resistenzen oder Anfälligkeiten hat, und wenn ja, welche.

7. Stufe: Defensive Taktiken

Du erhältst eine der folgenden Merkmal-Optionen nach deiner Wahl. Wann immer du eine kurze oder lange Rast beendest, kannst du die ausgewählte Option durch eine andere ersetzen.

Der Horde entkommen: Gelegenheitsangriffe auf dich sind im Nachteil.

Verteidigung gegen Mehrfachangriffe: Wenn eine Kreatur dich mit einem Angriffswurf trifft, ist sie in diesem Zug bei allen anderen Angriffswürfen gegen dich im Nachteil.

11. Stufe: Beute des überlegenen Jägers

Einmal pro Zug kannst du, wenn du einer mit deinem *Zeichen des Jägers* markierten Kreatur Schaden zufügst, den zusätzlichen Schaden des Zaubers noch einer weiteren Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom ersten Ziel zufügen, die du sehen kannst.

15. Stufe: Verteidigung des überlegenen Jägers

Wenn du Schaden erleidest, kannst du eine Reaktion ausführen, um dir bis zum Ende des aktuellen Zugs Resistenz gegen diesen Schaden und jeden anderen Schaden der gleichen Art zu verleihen.

Zauberer

Hauptmerkmale des Zauberers

Hauptattribut	Charisma
Trefferpunktwürfel	1W6 pro Zaubererstufe
Rettungswürfe, in denen du geübt bist	Konstitution und Charisma
Fertigkeiten, in denen du geübt bist	Wähle zwei aus: Arkane Kunde, Einschüchtern, Motiv erkennen, Religion, Täuschen oder Überzeugen
Übung im Umgang mit Waffen	Einfache Waffen
Rüstungsvertrautheit	Keine
Anfangsausrüstung	Wähle A oder B aus: (A) Speer, zwei Dolche, Arkaner Fokus (Kristall), Gewölbeforscherausrüstung und 28 GM oder (B) 50 GM

Ein Zauberer werden ...

Als Charakter der 1. Stufe

- Du erhältst alle Merkmale in der Tabelle „Hauptmerkmale des Zauberers“.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Zaubererstufe, die in der Tabelle „Zauberermerkmale“ aufgeführt sind.

Als Charakter mit Klassenkombination

- Du erhältst die Trefferpunktwürfel, die in der Tabelle „Hauptmerkmale des Zauberers“ aufgeführt sind.
- Du erhältst die Merkmale der 1. Zaubererstufe, die in der Tabelle „Zauberermerkmale“ aufgeführt sind. Bestimme deine verfügbaren Zauberplätze anhand der Regeln zu Klassenkombinationen unter „Charaktererstellung“.

Klassenmerkmale des Zauberers

Als Zauberer erhältst du auf den angegebenen Zaubererstufen folgende Klassenmerkmale. Diese Merkmale sind in der Tabelle „Zauberermerkmale“ aufgeführt.

Zauberermerkmale

Stufe	Übungs- bonus	Klassenmerkmale	Zauberei- punkte	Zauber- tricks	Vorbereitete Zauber	– Zauberplätze pro Zaubergrad –								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Zauberwirken, Intuitive Zauberei	–	4	2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
2	+2	Metamagie, Quelle der Magie	2	4	4	3	–	–	–	–	–	–	–	–
3	+2	Zauberer-Unterklasse	3	4	6	4	2	–	–	–	–	–	–	–
4	+2	Attributswerterhöhung	4	5	7	4	3	–	–	–	–	–	–	–
5	+3	Zaubereiauffrischung	5	5	9	4	3	2	–	–	–	–	–	–
6	+3	Unterlassenmerkmal	6	5	10	4	3	3	–	–	–	–	–	–
7	+3	Zauberei-Inkarnat	7	5	11	4	3	3	1	–	–	–	–	–
8	+3	Attributswerterhöhung	8	5	12	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	+4	–	9	5	14	4	3	3	3	1	–	–	–	–
10	+4	Metamagie	10	6	15	4	3	3	3	2	–	–	–	–
11	+4	–	11	6	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
12	+4	Attributswerterhöhung	12	6	16	4	3	3	3	2	1	–	–	–
13	+5	–	13	6	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
14	+5	Unterlassenmerkmal	14	6	17	4	3	3	3	2	1	1	–	–
15	+5	–	15	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
16	+5	Attributswerterhöhung	16	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	–
17	+6	Metamagie	17	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Unterlassenmerkmal	18	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Epische Gabe	19	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Arkane Vergöttlichung	20	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

I. Stufe: Zauberwirken

Mithilfe deiner intuitiven Magie kannst du Zauber wirken. Die Regeln zum Zauberwirken findest du unter „Zauber“. Folgende Informationen erklären, wie du diese Regeln mit den Zaubererzaubern verwendest, die in der Zauberliste des Zauberers weiter hinten in dieser Klassenbeschreibung aufgeführt sind.

Zaubertricks: Du kennst vier Zaubererzaubertricks deiner Wahl. *Explosion der Zauberei*, *Licht*, *Schockgriff* und *Taschenspielererei* werden empfohlen. Wann immer du eine Zaubererstufe erhältst, kannst du einen deiner Zaubertricks dieses Merkmals durch einen anderen Zaubererzaubertrick deiner Wahl ersetzen.

Auf der 4. und 10. Zaubererstufe erlernst du jeweils einen weiteren Zaubererzaubertrick deiner Wahl, wie in der Spalte „Zaubertricks“ der Tabelle „Zauberermerkmale“ dargestellt.

Zauberplätze: Die Tabelle „Zauberermerkmale“ zeigt, wie viele Zauberplätze dir zum Wirken deiner Zauber ab dem 1. Grad zur Verfügung stehen. Du erhältst alle verbrauchten Zauberplätze nach einer langen Rast zurück.

Vorbereitete Zauber ab dem 1. Grad: Du bereitest die Liste der Zauber ab dem 1. Grad vor, die dir mit diesem Merkmal zur Verfügung stehen. Wähle zu Beginn zwei Zaubererzauber des 1. Grades aus. *Brennende Hände* und *Magie entdecken* werden empfohlen.

Die Anzahl der Zauber auf deiner Liste erhöht sich, wenn du weitere Zaubererstufen erhältst, wie in der Spalte „Vorbereitete Zauber“ der Tabelle „Zauberermerkmale“ dargestellt. Wann immer sich diese Anzahl erhöht, wählst du zusätzliche Zaubererzauber aus, bis die Anzahl von Zaubern auf deiner Liste der Anzahl in der Tabelle „Zauberermerkmale“ entspricht. Der Grad der ausgewählten Zauber muss dem der verfügbaren Zauberplätze entsprechen. Beispiel: Wenn du ein Zauberer der 3. Stufe bist, kann deine Liste vorbereiteter Zauber sechs Zaubererzauber des 1. und 2. Grades in beliebiger Kombination enthalten.

Wenn ein anderes Zauberermerkmal dir Zauber gibt, die du stets vorbereitet hast, zählen diese Zauber nicht bei der Anzahl von Zaubern, die du mit diesem Merkmal vorbereiten kannst. Ansonsten zählen diese Zauber jedoch als Zaubererzauber für dich.

Deine vorbereiteten Zauber ändern: Wann immer du eine Zaubererstufe erhältst, kannst du einen der Zauber auf deiner Liste durch einen anderen Zaubererzauber ersetzen, für den du Zauberplätze hast.

Attribut zum Zauberwirken: Dein Attribut zum Wirken der Zaubererzauber ist Charisma.

Zauberfokus: Du kannst einen arkanen Fokus als Zauberfokus für deine Zaubererzauber verwenden.

I. Stufe: Intuitive Zauberei

Ein Ereignis in deiner Vergangenheit hat sein unauslöschliches Zeichen hinterlassen und dich mit schwelender Magie erfüllt. Als Bonusaktion kannst du diese Magie eine Minute lang entfesseln. Während dieser Dauer erhältst du die folgenden Vorzüge:

- Der Zauberrettungswurf-SG deiner Zaubererzauber wird um 1 erhöht.
- Bei den Angriffswürfen der Zaubererzauber, die du wirkst, bist du im Vorteil.

Du kannst dieses Merkmal zweimal anwenden und erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

2. Stufe: Metamagie

Deine Magie kommt aus deinem Inneren, daher kannst du deine Zauber nach deinen Wünschen ändern. Du erhältst zwei Metamagie-Optionen deiner Wahl unter „Metamagie-Optionen“ weiter hinten in der Beschreibung dieser Klasse. Die ausgewählten Optionen verwendest du, um Zauber, die du wirkst, vorübergehend zu ändern. Zum Verwenden einer Option musst du die jeweils angegebene Anzahl von Zaubereipunkten verbrauchen.

Du kannst nur eine Metamagie-Option auf einen Zauber anwenden, den du wirkst, sofern bei der jeweiligen Option nicht anders angegeben.

Wann immer du eine Zaubererstufe erhältst, kannst du eine der Metamagie-Optionen durch eine ersetzen, die du noch nicht kennst. Auf der 10. und 17. Zaubererstufe erhältst du jeweils zwei weitere Optionen.

2. Stufe: Quelle der Magie

Du kannst die Quelle der Magie nutzen, die du in dir trägst. Diese Quelle wird durch Zaubereipunkte repräsentiert, die eine Vielzahl magischer Effekte ermöglichen.

Du besitzt 2 Zaubereipunkte und erhältst weitere auf höheren Stufen, wie in der Spalte „Zaubereipunkte“ der Tabelle „Zauberermerkmale“ angegeben. Du kannst nicht mehr Zaubereipunkte besitzen, als für deine Stufe in der Tabelle angegeben sind. Du erhältst alle verbrauchten Zaubereipunkte nach einer langen Rast zurück.

Du kannst deine Zaubereipunkte verwenden, um die Optionen unten sowie andere Merkmale wie Metamagie einzusetzen, welche diese Punkte nutzen.

Zauberplätze in Zaubereipunkte umwandeln:

Du kannst einen Zauberplatz verbrauchen, um eine Anzahl von Zaubereipunkten in Höhe des Zauberplatzgrades zu erhalten (keine Aktion erforderlich).

Zauberplätze erschaffen: Als Bonusaktion kannst du in deinem Zug unverbrauchte Zaubereipunkte in einen Zauberplatz umwandeln. In der Tabelle „Zauberplätze erschaffen“ sind die Kosten von Zauberplätzen bestimmter Grade sowie die zum Umwandeln erforderliche Zaubererstufe angegeben. Du kannst Zauberplätze des höchstens 5. Grades erzeugen.

Alle mit diesem Merkmal erschaffenen Zauberplätze verschwinden nach einer langen Rast.

Zauberplätze erschaffen

Zauberplatz-grad	Zaubereipunkte-kosten	Min. Zaubererstufe
1	2	2
2	3	3
3	5	5
4	6	7
5	7	9

3. Stufe: Zauberer-Unterklasse

Du erhältst eine Zauberer-Unterklasse deiner Wahl. Die Unterklasse Drakonische Zauberei wird nach der Beschreibung dieser Klasse erläutert. Unterklassen sind Spezialisierungen, die dir auf bestimmten Zaubererstufen Merkmale gewähren. Du erhältst für den Rest deiner Laufbahn alle Merkmale deiner Unterklasse, die zu deiner aktuellen Zaubererstufe oder den niedrigeren Stufen gehören.

4. Stufe: Attributswerterhöhung

Du erhältst das Talent Attributswerterhöhung (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Du erhältst dieses Merkmal auf der 8., 12. und 16. Zaubererstufe erneut.

5. Stufe: Zaubereiauffrischung

Verbrauchte Zaubereipunkte erhältst du nach einer kurzen Rast zurück, jedoch höchstens eine Anzahl in Höhe der Hälfte deiner Zaubererstufe (abgerundet). Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

7. Stufe: Zauberei-Inkarnat

Wenn keine Anwendungen von Intuitive Zauberei mehr übrig sind, kannst du diese dennoch einsetzen. Dazu musst du 2 Zaubereipunkte verbrauchen und zum Aktivieren die Bonusaktion ausführen.

Außerdem kannst du, wenn dein Merkmal Intuitive Zauberei aktiv ist, bei jedem Zauber, den du wirkst, bis zu zwei deiner Metamagie-Optionen verwenden.

19. Stufe: Epische Gabe

Du erhältst ein Epische-Gabe-Talent (siehe „Talente“) oder ein anderes Talent deiner Wahl, für das du qualifiziert bist. Gabe des Dimensionsreisens wird empfohlen.

20. Stufe: Arkane Vergöttlichung

Wenn dein Merkmal Intuitive Zauberei aktiv ist, kannst in jedem deiner Züge eine Metamagie-Option verwenden, ohne Zaubereipunkte zu verbrauchen.

Metamagie-Optionen

Durch dein Merkmal Metamagie sind folgende Optionen verfügbar. Die Optionen werden in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Bedachter Zauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn du einen Zauber wirkst, der andere Kreaturen zu einem Rettungswurf zwingt, kannst du einige dieser Kreaturen vor der vollen Stärke des Zaubers schützen. Verbrauche dazu einen Zaubereipunkt und wähle eine Anzahl betroffener Kreaturen bis zur Höhe deines Charismamodifikators aus (mindestens eine Kreatur). Eine ausgewählte Kreatur besteht ihren Rettungswurf gegen den Zauber automatisch und erleidet keinen Schaden, wenn sie normalerweise bei einem erfolgreichen Rettungswurf die Hälfte des Schadens erleiden würde.

Beschleunigter Zauber

Kosten: 2 Zaubereipunkte

Wirkst du einen Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion, so kannst du 2 Zaubereipunkte verbrauchen, um den Zeitaufwand in eine Bonusaktion zu ändern. Du kannst einen Zauber nicht auf diese Art verändern, wenn du im aktuellen Zug bereits einen Zauber des mindestens 1. Grades gewirkt hast. Außerdem kannst du im aktuellen Zug keinen Zauber des mindestens 1. Grades wirken, wenn du bereits einen Zauber auf diese Art verändert hast.

Gespigelter Zauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn du einen Zauber wie *Person bezaubern* wirkst, der mit einem Zauberplatz eines höheren Grades gewirkt werden kann, um auf eine weitere Kreatur zu zielen, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um den effektiven Grad des Zaubers um 1 zu erhöhen.

Konzentrierter Zauber

Kosten: 2 Zaubereipunkte

Wenn du einen Zauber wirkst, der Kreaturen zu einem Rettungswurf zwingt, kannst du 2 Zaubereipunkte verbrauchen, damit ein Ziel bei Rettungswürfen gegen den Zauber im Nachteil ist.

Mächtiger Zauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn du den Schaden eines Zaubers auswürfelst, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um mit einer Anzahl von Schadenswürfeln bis zur Höhe

deines Charismamodifikators (mindestens einem) erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du die neuen Ergebnisse verwenden.

Du kannst Mächtiger Zauber auch dann einsetzen, wenn du beim Wirken des Zaubers schon eine andere Metamagie-Option verwendet hast.

Subtiler Zauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn du einen Zauber wirkst, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um den Zauber ohne Verbal-, Gesten- oder Materialkomponenten (außer Materialkomponenten, die vom Zauber verbraucht werden oder beim Zauber angegebene Kosten haben) zu wirken.

Verlängerter Zauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn du einen Zauber mit einer Wirkungsdauer von mindestens einer Minute wirkst, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um die Dauer des Zaubers zu verdoppeln (höchstens 24 Stunden).

Wenn dieser Zauber Konzentration erfordert, bist du bei allen Rettungswürfen, die du zum Aufrechterhalten dieser Konzentration ausführst, im Vorteil.

Verwandelter Zauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn du einen Zauberspruch mit einer Schadensart aus der folgenden Liste wirkst, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um diese Schadensart in eine der anderen aufgeführten zu ändern: Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure, Schall.

Weitreichender Zauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn du einen Zauber mit einer Reichweite von mindestens 1,5 Metern wirkst, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um die Reichweite des Zaubers zu verdoppeln. Wirkst du einen Zauber mit Berührungsreichweite, so kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen, um die Reichweite auf neun Meter zu erhöhen.

Zielsuchzauber

Kosten: 1 Zaubereipunkt

Wenn der Angriffswurf eines deiner Zauber misslingt, kannst du einen Zaubereipunkt verbrauchen und erneut mit dem W20 würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden.

Du kannst Zielsuchzauber auch dann einsetzen, wenn du beim Wirken des Zaubers schon eine andere Metamagie-Option verwendet hast.

Zauberliste des Zauberers

In diesem Abschnitt wird die Zauberliste des Zauberers vorgestellt. Die Zauber sind nach Zauberggrad und dann alphabetisch sortiert, und die Schule der Magie der jeweiligen Zauber ist aufgeführt. In der Spalte „Besonderheit“ bedeutet *K*, dass der Zauber Konzentration erfordert, *R* bedeutet, dass es sich um ein Ritual handelt, und *M* bedeutet, dass eine bestimmte Materialkomponente erforderlich ist.

Zaubertricks (Zaubererzauber des 0. Grades)

Zauber	Schule	Besonderheit
Ausbessern	Verwandlungsmagie	–
Botschaft	Verwandlungsmagie	–
Einfache Illusion	Illusionsmagie	–
Elementalismus	Verwandlungsmagie	–
Explosion der Zauberei	Hervorrufungsmagie	–
Feuerpfeil	Hervorrufungsmagie	–
Gift versprühen	Nekromantie	–
Kalte Hand	Nekromantie	–
Kältestrahl	Hervorrufungsmagie	–
Licht	Hervorrufungsmagie	–
Magierhand	Beschwörungsmagie	–
Säurespritzer	Hervorrufungsmagie	–
Schockgriff	Hervorrufungsmagie	–
Tanzende Lichter	Illusionsmagie	K
Taschenspielerlei	Verwandlungsmagie	–
Zielsicherer Schlag	Erkenntnismagie	–

Zaubererzauber des 1. Grades

Zauber	Schule	Besonderheit
Brennende Hände	Hervorrufungsmagie	–
Chromatische Kugel	Hervorrufungsmagie	M
Donnerwoge	Hervorrufungsmagie	–
Eismesser	Beschwörungsmagie	–
Falsches Leben	Nekromantie	–
Federfall	Verwandlungsmagie	–
Lautloses Trugbild	Illusionsmagie	K
Magie entdecken	Erkenntnismagie	K, R
Magierrüstung	Bannmagie	–
Magisches Geschoss	Hervorrufungsmagie	–
Nebelwolke	Beschwörungsmagie	K
Person bezaubern	Verzauberungsmagie	–
Rascher Rückzug	Verwandlungsmagie	K
Schild	Bannmagie	–

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Schlaf</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Schmieren</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Selbstverkleidung</i>	Illusionsmagie	–
<i>Sprachen verstehen</i>	Erkenntnismagie	R
<i>Springen</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Sprühende Farben</i>	Illusionsmagie	–
<i>Strahl der Übelkeit</i>	Nekromantie	–

Zaubererzauber des 2. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Attribut verbessern</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Blindheit/Taubheit</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Drachenodem</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Dunkelheit</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Dunkelsicht</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Einflüsterung</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Flammenklinge</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Flammenkugel</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Gedanken wahrnehmen</i>	Erkenntnismagie	K
<i>Gestalt verändern</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Klopfen</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Magische Waffe</i>	Verwandlungsmagie	–
<i>Nebelschritt</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Person festhalten</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Schweben</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Sengender Strahl</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Spiegelbilder</i>	Illusionsmagie	–
<i>Spinnenklettern</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Spinnennetz</i>	Beschwörungsmagie	K
<i>Unsichtbares sehen</i>	Erkenntnismagie	–
<i>Unsichtbarkeit</i>	Illusionsmagie	K
<i>Vergrößern/Verkleinern</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Verschwimmen</i>	Illusionsmagie	K
<i>Windstoß</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Zerbersten</i>	Hervorrufungsmagie	–

Zaubererzauber des 3. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Blitz</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Feuerball</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Fliegen</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Flimmern</i>	Verwandlungsmagie	–

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Furcht</i>	Illusionsmagie	K
<i>Gasförmige Gestalt</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Gegenzauber</i>	Bannmagie	–
<i>Hast</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Hellsehen</i>	Erkenntnismagie	K, M
<i>Hypnotisches Muster</i>	Illusionsmagie	K
<i>Mächtiges Trugbild</i>	Illusionsmagie	K
<i>Magie bannen</i>	Bannmagie	–
<i>Schneesturm</i>	Beschwörungsmagie	K
<i>Schutz vor Energie</i>	Bannmagie	K
<i>Stinkende Wolke</i>	Beschwörungsmagie	K
<i>Tageslicht</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Vampirgriff</i>	Nekromantie	K
<i>Verlangsamen</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Wasser atmen</i>	Verwandlungsmagie	R
<i>Wasserwandeln</i>	Verwandlungsmagie	R
<i>Zungen</i>	Erkenntnismagie	–

Zaubererzauber des 4. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Ätzkugel</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Dimensionstür</i>	Beschwörungsmagie	–
<i>Dürre</i>	Nekromantie	–
<i>Eissturm</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Feuerschild</i>	Hervorrufungsmagie	–
<i>Feuerwand</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Mächtige Unsichtbarkeit</i>	Illusionsmagie	K
<i>Monster bezaubern</i>	Verzauberungsmagie	–
<i>Steinhaut</i>	Verwandlungsmagie	K, M
<i>Tier beherrschen</i>	Verzauberungsmagie	K
<i>Verbannung</i>	Bannmagie	K
<i>Verwandlung</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Verwirrung</i>	Verzauberungsmagie	K

Zaubererzauber des 5. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
<i>Arkane Hand</i>	Hervorrufungsmagie	K
<i>Äußerlichkeiten</i>	Illusionsmagie	–
<i>Erschaffung</i>	Illusionsmagie	–
<i>Gegenstände beleben</i>	Verwandlungsmagie	K
<i>Insektenplage</i>	Beschwörungsmagie	K
<i>Kältekegel</i>	Hervorrufungsmagie	–

Zauber	Schule	Beson- derheit
Kreis der Teleportation	Beschwörungsmagie	M
Monster festhalten	Verzauberungsmagie	K
Person beherrschen	Verzauberungsmagie	K
Steinwand	Hervorrufungsmagie	K
Telekinese	Verwandlungsmagie	K
Todeswolke	Beschwörungsmagie	K

Zaubererzauber des 6. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Auflösung	Verwandlungsmagie	–
Böser Blick	Nekromantie	K
Erde bewegen	Verwandlungsmagie	K
Fleisch zu Stein	Verwandlungsmagie	K
Frostsphäre	Hervorrufungsmagie	–
Kettenblitz	Hervorrufungsmagie	–
Kugel der Unverwundbarkeit	Bannmagie	K
Massen-Einflüsterung	Verzauberungsmagie	–
Sonnenstrahl	Hervorrufungsmagie	K
Todeskreis	Nekromantie	M
Wahrer Blick	Erkenntnismagie	M

Zaubererzauber des 7. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Ätherische Gestalten	Beschwörungsmagie	–
Ebenenwechsel	Beschwörungsmagie	M
Feuersturm	Hervorrufungsmagie	–
Finger des Todes	Nekromantie	–
Regenbogenspiel	Hervorrufungsmagie	–
Schwerkraft umkehren	Verwandlungsmagie	K
Spätzündender Feuerball	Hervorrufungsmagie	K
Teleportieren	Beschwörungsmagie	–

Zaubererzauber des 8. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Erdbeben	Verwandlungsmagie	K
Flammende Wolke	Beschwörungsmagie	K
Halbebene	Beschwörungsmagie	–
Monster beherrschen	Verzauberungsmagie	K
Sonnenfeuer	Hervorrufungsmagie	–
Wort der Macht: Betäubung	Verzauberungsmagie	–

Zaubererzauber des 9. Grades

Zauber	Schule	Beson- derheit
Meteoritenschwarm	Hervorrufungsmagie	–
Tor	Beschwörungsmagie	K, M
Wort der Macht: Tod	Verzauberungsmagie	–
Wunsch	Beschwörungsmagie	–
Zeitstopp	Verwandlungsmagie	–

Zauberer-Unterklasse: Drakonische Zauberei

Atme die Magie der Drachen

Deine intuitive Magie ist das Geschenk eines Drachen. Vielleicht hat ein uralter Drache dir oder deinem Vorfahren einen Teil seiner magischen Kräfte übertragen. Du könntest auch die Magie eines Ortes aufgenommen haben, der mit Drachensmacht erfüllt war. Womöglich hast du auch einen Drachenschatz berührt, der von drakonischer Macht durchdrungen war. Oder unter deinen Vorfahren war ein Drache.

3. Stufe: Drakonische Widerstandskraft

Die Magie in deinem Körper manifestiert physische Merkmale deiner drakonischen Gabe. Dein Trefferpunktemaximum wird um 3 Punkte und auf jeder höheren Zaubererstufe um 1 weiteren Punkt erhöht.

Außerdem sind Teile deines Körpers drachenartig mit Schuppen bedeckt. Solange du keine Rüstung trägst, entspricht deine Basis-Rüstungsklasse 10 plus deinem Geschicklichkeits- plus deinem Charismamodifikator.

3. Stufe: Drakonische Zauber

Wenn du eine Zaubererstufe erreichst, die in der Tabelle „Drakonische Zauber“ aufgeführt ist, hast du die aufgeführten Zauber fortan stets vorbereitet.

Drakonische Zauber

Zaubererstufe	Zauber
3	Befehl, Chromatische Kugel, Drachenodem, Gestalt verändern
5	Fliegen, Furcht
7	Arkane Auge, Monster bezaubern
9	Drachen herbeirufen, Sagenkunde

6. Stufe: Elementare Affinität

Deine drakonische Magie hat eine Affinität mit der Schadensart, die mit Drachen assoziiert ist. Wähle eine der folgenden Arten aus: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure.

Du bist gegen diese Schadensart resistent, und wenn du einen Zauber wirkst, der Schaden dieser Art bewirkt, kannst du einem Schadenswurf dieses Zaubers deinen Charismamodifikator hinzufügen.

14. Stufe: Drachenflügel

Als Bonusaktion kannst du drakonische Flügel auf deinem Rücken erscheinen lassen. Sie bleiben eine Stunde lang bestehen, oder bis du sie verwirfst (keine Aktion erforderlich). Für die Wirkungsdauer hast du eine Flugbewegungsrate von 18 Metern.

Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden, es sei denn, du verbrauchst 3 Zaubereipunkte (keine Aktion erforderlich), um die Anwendung wiederherzustellen.

18. Stufe: Drachengeführte

Du kannst *Drachen herbeirufen* ohne Materialkomponente wirken. Du kannst den Zauber auch einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Diese Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück.

Wann immer du beginnst, diesen Zauber zu wirken, kannst du ihn so verändern, dass er keine Konzentration erfordert. In diesem Fall beträgt die Wirkungsdauer des Zaubers eine Minute.

Charakterherkunft

Charakterhintergründe

Der Hintergrund deines Charakters ist eine Sammlung von Eigenschaften, die den prägendsten Lebensort und Beruf deines Charakters vor seinem Abenteuerleben repräsentieren.

Elemente eines Hintergrunds

Zu einem Hintergrund gehören folgende Elemente:

Attributswerte

In einem Hintergrund sind drei der Attributswerte deines Charakters aufgeführt. Erhöhe einen davon um 2 und einen anderen um 1, oder alle drei um 1. Keine dieser Erhöhungen kann zu einem Wert von mehr als 20 führen.

Talent

Ein Hintergrund gibt deinem Charakter ein bestimmtes Herkunftstalent (siehe „Talente“).

Fertigkeiten, in denen du geübt bist

Ein Hintergrund gibt deinem Charakter Übung in zwei bestimmten Fertigkeiten.

Übung im Umgang mit Werkzeug

Jeder Hintergrund gibt einem Charakter Übung im Umgang mit einem Werkzeug – entweder mit einem bestimmten Werkzeug oder einem Werkzeug, das aus der Kategorie „Handwerkszeug“ ausgewählt wird. Werkzeuge sind unter „Ausrüstung“ beschrieben.

Ausrüstung

Jeder Hintergrund bietet die Wahl zwischen einem Ausrüstungspaket oder 50 GM.

Beschreibungen der Hintergründe

Akolyth

Attributswerte: Intelligenz, Weisheit, Charisma

Talent: Eingeweihter der Magie (Kleriker) (siehe „Talente“)

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Motiv erkennen und Religion

Übung im Umgang mit Werkzeug: Kalligrafiewerkzeug

Ausrüstung: Wähle A oder B aus: (A) Kalligrafiewerkzeug, Buch (Gebete), Heiliges Symbol, Pergament (10 Blätter), Robe und 8 GM oder (B) 50 GM

Krimineller

Attributswerte: Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz

Talent: Wachsam (siehe „Talente“)

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Fingerfertigkeit und Heimlichkeit

Übung im Umgang mit Werkzeug: Diebeswerkzeug

Ausrüstung: Wähle A oder B aus: (A) Zwei Dolche, Diebeswerkzeug, Brechstange, zwei Beutel, Reisekleidung und 16 GM oder (B) 50 GM

Soldat

Attributswerte: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution

Talent: Wilder Angreifer (siehe „Talente“)

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Athletik und Einschüchtern

Übung im Umgang mit Werkzeug: Wähle eine Art von Spielset aus (siehe „Ausrüstung“)

Ausrüstung: Wähle A oder B aus: (A) Speer, Kurzbogen, 20 Pfeile, Spielset (wie oben), Heilerausrüstung, Köcher, Reisekleidung und 14 GM oder (B) 50 GM

Weiser

Attributswerte: Konstitution, Intelligenz, Weisheit

Talent: Eingeweihter der Magie (Magier) (siehe „Talente“)

Fertigkeiten, in denen du geübt bist: Arkane Kunde und Geschichte

Übung im Umgang mit Werkzeug: Kalligrafiewerkzeug

Ausrüstung: Wähle A oder B aus: (A) Kampfstab, Kalligrafiewerkzeug, Buch (Geschichte), Pergament (8 Blätter), Robe und 8 GM oder (B) 50 GM

Charakterspezies

Wenn du die Spezies deines Charakters auswählst, bestimmst du, ob dein Charakter ein Mensch ist oder einer fantastischen Spezies wie Drachenblütigen oder Gnomen angehört.

Die Völker des Multiversums stammen aus verschiedenen Welten und umfassen zahlreiche Arten intelligenter Lebensformen. Die Spezies des Spielercharakters ist eine Sammlung von Spielmerkmalen, die ein Abenteuer als Vertreter einer dieser Lebensformen hat.

Manche Spezies stammen aus einer bestimmten Welt, einer bestimmten Existenzebene oder von einem bestimmten Gott. Andere sind in mehreren Regionen zugleich entstanden. Woher eine Spezies auch jeweils stammt, ihre Mitglieder haben sich im Multiversum ausgebreitet und tragen zu vielen verschiedenen Kulturen bei.

Die Angehörigen der meisten Spezies werden etwa 80 Jahre alt. Ausnahmen sind jeweils im Text der Spezies unter „Charakterherkunft“ vermerkt. Unabhängig von ihrer Lebensspanne erreichen die Mitglieder aller Spezies ihre körperliche Reife etwa im gleichen Alter. Dein Charakter kann ein beliebiges Alter haben, sofern es nicht außerhalb der normalen Lebensspanne der Spezies liegt.

Elemente einer Spezies

Zu einer Spezies gehören folgende Elemente:

Kreaturentyp

Die Spezies eines Charakters bestimmt den Kreaturentyp des Charakters. Dieser ist unter „Regelglossar“ beschrieben. Jede Spezies unter „Charakterherkunft“ ist humanoid. Spielbare Spezies, die nicht humanoid sind, erscheinen in anderen Büchern.

Größe

Die Spezies deines Charakters bestimmt seine Körpergröße. Die Individuen einer Spezies variieren hinsichtlich ihrer Größe – bei manchen Spezies so beträchtlich, dass du auswählen kannst, ob dein Charakter klein oder mittelgroß ist.

Bewegungsrate

Die Spezies deines Charakters bestimmt seine Bewegungsrate.

Besondere Merkmale

Jede Spezies gibt einem Charakter besondere Merkmale – typische Charakteristiken je nach Physiologie oder magischer Natur der Spezies. Wenn du eine Spezies aussuchst, erhält dein Charakter alle besonderen Merkmale, die für sie aufgeführt sind. Bei einigen Merkmalen musst du eine Auswahl aus einer Handvoll von Optionen treffen.

Beschreibungen der Spezies

Drachenblütiger

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Mittelgroß (150–210 cm)

Bewegungsrate: 9 m

Als Drachenblütiger hast du diese besonderen Merkmale:

Drakonische Abstammung: Deine Abstammungslinie geht auf einen Drachenvorfahren zurück. Wähle die Art des Drachen aus der Tabelle „Drakonische Ahnen“ aus. Diese Entscheidung bestimmt deine Odemwaffe, deine Schadensresistenz sowie dein Erscheinungsbild.

Drakonische Ahnen

Drache	Schadensart	Drache	Schadensart
Blau	Blitz	Messing	Feuer
Bronze	Blitz	Rot	Feuer
Gold	Feuer	Schwarz	Säure
Grün	Gift	Silber	Kälte
Kupfer	Säure	Weiß	Kälte

Drakonischer Flug: Wenn du die 5. Charakterstufe erreichst, kannst du drakonische Magie kanalisieren, um vorübergehend fliegen zu können. Als Bonusaktion kannst du dir geisterhafte Flügel wachsen lassen, die zehn Minuten lang erhalten bleiben, oder bis du die Flügel verwirfst (keine Aktion erforderlich) oder kampfunfähig wirst. Mit den Flügeln hast du eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate. Das Erscheinungsbild deiner Flügel entspricht der Energie deiner Odemwaffe. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Schadensresistenz: Du bist gegen die Schadensart resistent, die mit deiner drakonischen Abstammung assoziiert ist.

Odemwaffe: Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen der Angriffe durch ein Ausatmen magischer Energie ersetzen, die sich entweder in einem Kegel von 4,5 Metern oder in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie ausbreitet (wähle die Form bei jedem Einsatz aus). Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 8 plus dein Konstitutionsmodifikator plus dein Übungsbonus) ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 1W10 Schaden der Art, die deiner drakonischen Abstammung entspricht. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden. Dieser Schaden wird um jeweils 1W10 erhöht, wenn du die 5. (2W10), die 11. (3W10) und die 17. (4W10) Charakterstufe erreichst.

Die Häufigkeit, mit der du diese Odemwaffe einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Elf

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Mittelgroß (150–180 cm)

Bewegungsrate: 9 m

Als Elf hast du diese besonderen Merkmale:

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Elfische Abstammung: Du bist Teil einer Abstammungslinie, die dir übernatürliche Fähigkeiten gewährt. Wähle eine Abstammung aus der Tabelle „Elfische Abstammungen“ aus. Du erhältst durch diese Linie den Vorzug für die 1. Stufe.

Wenn du die 3. und 5. Charakterstufe erreichst, erlernst du einen Zauber eines höheren Grades wie in der Tabelle angegeben. Du hast diesen Zauber stets vorbereitet. Du kannst ihn einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Diese Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück.

Elfische Abstammungen

Abstammung	1. Stufe	3. Stufe	5. Stufe
Drow	Die Reichweite deiner Dunkelsicht ist auf 36 Meter erhöht. Außerdem kennst du den Zaubertrick <i>Tanzende Lichter</i> .	Feenfeuer	Dunkelheit
Hochelf	Du kennst den Zaubertrick <i>Taschenspielerei</i> . Wann immer du eine lange Rast beendest, kannst du diesen Zaubertrick durch einen anderen Zaubertrick von der Zauberliste des Magiers ersetzen.	Magie entdecken	Nebelschritt
Waldelf	Deine Bewegungsrate ist auf zehn Meter erhöht. Außerdem kennst du den Zaubertrick <i>Druidenkunst</i> .	Lange Schritte	Spurloses Gehen

Du kannst den Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grades wirken.

Intelligenz, Weisheit oder Charisma ist dein Attribut zum Wirken der Zauber dieser Abstammungslinie (wähle das Attribut aus, wenn du dich für eine Linie entscheidest).

Feenblut: Du bist bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Bezaubert im Vorteil.

Scharfe Sinne: Du bist in einer der Fertigkeiten Motiv erkennen, Überlebenskunst oder Wahrnehmung geübt.

Trance: Du musst nicht schlafen und kannst nicht magisch zum Einschlafen gebracht werden. Du kannst eine lange Rast in vier Stunden beenden, wenn du diese Stunden in tranceartiger Meditation verbringst. Dabei bleibst du bei Bewusstsein.

Gnom

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Klein (90–120 cm)

Bewegungsrate: 9 m

Als Gnom hast du diese besonderen Merkmale:

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Gnomische Abstammung: Du bist Teil einer Abstammungslinie, die dir übernatürliche Fähigkeiten gewährt. Wähle eine der folgenden Optionen aus. Charisma, Intelligenz oder Weisheit ist dein Attribut zum Wirken der Zauber dieser Abstammungslinie (wähle das Attribut aus, wenn du dich für eine Linie entscheidest).

Felsengnom: Du kennst die Zaubertricks *Ausbessern* und *Taschenspielerei*. Außerdem kannst du zehn Minuten mit dem Zaubertrick *Taschenspielerei* verbringen, um ein winziges Uhrwerkgerät (RK 5, 1 TP) zu bauen, beispielsweise ein Spielzeug, einen Anzünder oder eine Spieluhr. Bestimme die Funktion des Geräts, indem du einen Effekt von *Taschenspielerei* auswählst. Das Gerät erzeugt den Effekt, wann immer du – oder eine andere Kreatur – eine

Bonusaktion ausführt, um es mit einer Berührung zu aktivieren. Wenn der ausgewählte Effekt Optionen aufweist, entscheidest du dich für eine dieser Optionen, wenn du das Gerät baust. Beispiel: Wenn du den Entfachen- und Löschen-Effekt des Zaubers auswählst, entscheidest du, ob das Gerät Feuer entfacht oder löscht – das Gerät tut nicht beides. Du kannst bis zu drei dieser Geräte gleichzeitig verfügbar haben. Jedes Gerät fällt entweder acht Stunden nach seiner Erschaffung oder dann auseinander, wenn du es mit einer Berührung (eine Verwenden-Aktion) zerlegst.

Waldgnom: Du kennst den Zaubertrick *Einfache Illusion*. Außerdem hast du den Zauber *Mit Tieren sprechen* stets vorbereitet. Die Anzahl der Male, die du den Zauber ohne Zauberplatz wirken kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück. Du kannst den Zauber auch mit einem verfügbaren Zauberplatz wirken.

Gnomische Gerissenheit: Du bist bei Charisma-, Intelligenz- und Weisheitsrettungswürfen im Vorteil.

Goliath

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Mittelgroß (210–240 cm)

Bewegungsrate: 10,5 m

Als Goliath hast du diese besonderen Merkmale:

Große Gestalt: Ab die 5. Charakterstufe kannst du deine Größe als Bonusaktion in die Kategorie Groß ändern, sofern du genügend Platz dazu hast. Diese Verwandlung bleibt zehn Minuten lang bestehen, oder bis du sie beendest (keine Aktion erforderlich). Während dieser Dauer bist du bei Stärkewürfen im Vorteil, und deine Bewegungsrate ist um drei Meter erhöht. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Kräftiger Körperbau: Du bist bei allen Attributswürfen zum Beenden des Zustands Gepackt im Vorteil. Außerdem gilt bei deiner Traglast die nächsthöhere Größenkategorie.

Riesische Abstammung: Du stammst von Riesen ab. Wähle einen der folgenden Vorzüge als übernatürliche Gabe durch deine Abstammung aus. Die Anzahl der möglichen Anwendungen dieses Vorzugs entspricht deinem Übungsbonus. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Eiseskälte (Frostriesen): Wenn du ein Ziel mit einem Angriffswurf triffst und ihm Schaden zufügst, kannst du ihm zusätzlich 1W6 Kälteschaden zufügen und seine Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs um drei Meter verringern.

Felsenfestigkeit (Steinriesen): Wenn du Schaden erleidest, kannst du eine Reaktion ausführen, um mit 1W12 zu würfeln. Füge dem Ergebnis deinen Konstitutionsmodifikator hinzu und ziehe die Summe vom erlittenen Schaden ab.

Feuersbrunst (Feuerriesen): Wenn du ein Ziel mit einem Angriffswurf triffst und ihm Schaden zufügst, kannst du ihm zusätzlich 1W10 Feuerschaden zufügen.

Hügelsturz (Hügelriesen): Wenn du eine Kreatur von höchstens großer Größe mit einem Angriffswurf triffst und ihr Schaden zufügst, kannst du sie außerdem umstoßen.

Sturmdonner (Sturmriesen): Wenn dir eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir Schaden zufügt, kannst du eine Reaktion ausführen, um dieser Kreatur 1W8 Schallschaden zuzufügen.

Wolkensprung (Wolkenriesen): Als Bonusaktion kannst du dich auf magische Art bis zu neun Meter weit in einen freien Bereich teleportieren, den du sehen kannst.

Halbling

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Klein (60–90 cm)

Bewegungsrate: 9 m

Als Halbling hast du diese besonderen Merkmale:

Angeborene Verstecktheit: Du kannst die Verstecken-Aktion auch dann ausführen, wenn du nur von einer Kreatur verdeckt wirst, die mindestens eine Kategorie größer ist als du.

Halblingsgewandtheit: Du kannst dich durch den Bereich jeder Kreatur bewegen, die mindestens eine Kategorie größer ist als du. Du kannst jedoch nicht in ihrem Bereich anhalten.

Halblingsglück: Wenn du bei einer W20-Prüfung eine 1 würfelst, kannst du erneut würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden.

Tapferkeit: Du bist bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Verängstigt im Vorteil.

Mensch

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Mittelgroß (120–210 cm) oder klein (60–120 cm) – lege die Größe fest, wenn du diese Spezies auswählst

Bewegungsrate: 9 m

Als Mensch hast du diese besonderen Merkmale:

Einfallsreich: Du erhältst Heldische Inspiration, wann immer du eine lange Rast beendest.

Geschickt: Du bist in einer Fertigkeit deiner Wahl geübt.

Vielseitig: Du erhältst ein Herkunftstalent deiner Wahl (siehe „Talente“). Begabt wird empfohlen.

Ork

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Mittelgroß (180–210 cm)

Bewegungsrate: 9 m

Als Ork hast du diese besonderen Merkmale:

Adrenalinrausch: Du kannst die Spurt-Aktion als Bonusaktion ausführen. In diesem Fall erhältst du eine Anzahl von temporären Trefferpunkten in Höhe deines Übungsbonus.

Die Häufigkeit, mit der du dieses Merkmal einsetzen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer kurzen oder langen Rast zurück.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 Metern.

Durchhaltevermögen: Wenn deine Trefferpunkte auf 0 sinken, du aber nicht direkt stirbst, behältst du stattdessen 1 Trefferpunkt. Du kannst dieses Merkmal erst nach einer langen Rast erneut verwenden.

Tiefling

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Mittelgroß (120–210 cm) oder klein (90–120 cm) – lege die Größe fest, wenn du diese Spezies auswählst

Bewegungsrate: 9 m

Als Tiefling hast du diese besonderen Merkmale:

Außerweltliche Präsenz: Du kennst den Zaubertrick *Thaumaturgie*. Wenn du ihn mit diesem Merkmal wirkst, verwendest du das gleiche Attribut zum Zaubern wie bei deinem Merkmal Unholdisches Erbe.

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Unholdisches Erbe: Dein Erbe gewährt dir übernatürliche Fähigkeiten. Wähle ein Erbe in der Tabelle „Unholdisches Erbe“ aus. Du erhältst durch dieses Erbe den Vorzug für die 1. Stufe.

Unholdisches Erbe

Erbe:	1. Stufe	3. Stufe	5. Stufe
Abyssisch	Du bist gegen Giftschaden resistent. Außerdem kennst du den Zaubertrick <i>Gift versprühen</i> .	<i>Strahl der Übelkeit</i>	<i>Person festhalten</i>
Chthonisch	Du bist gegen nekrotischen Schaden resistent. Außerdem kennst du den Zaubertrick <i>Kalte Hand</i> .	<i>Falsches Leben</i>	<i>Schwächestrahle</i>
Infernalisch	Du bist gegen Feuerschaden resistent. Außerdem kennst du den Zaubertrick <i>Feuerpfeil</i> .	<i>Höllischer Tadel</i>	<i>Dunkelheit</i>

Wenn du die 3. und 5. Charakterstufe erreichst, erlernst du einen Zauber eines höheren Grades wie in der Tabelle angegeben. Du hast diesen Zauber stets vorbereitet. Du kannst ihn einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Diese Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück. Du kannst den Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz des entsprechenden Grades wirken.

Wähle eine der folgenden Optionen aus. Charisma, Intelligenz oder Weisheit ist dein Attribut zum Wirken der Zauber dieser Abstammungslinie (wähle das Attribut aus, wenn du dich für ein Erbe entscheidest).

Zwerg

Kreaturentyp: Humanoide

Größe: Mittelgroß (120–150 cm)

Bewegungsrate: 9 m

Als Zwerg hast du diese besonderen Merkmale:

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 Metern.

Steingespür: Als Bonusaktion erhältst du zehn Minuten lang Erschütterungssinn mit einer Reichweite von 18 Metern. Du musst dich auf einer steinernen Oberfläche befinden oder eine solche berühren, um den Erschütterungssinn nutzen zu können. Es kann sich um naturbelassenen oder bearbeiteten Stein handeln.

Die Häufigkeit, mit der du diese Bonusaktion ausführen kannst, entspricht deinem Übungsbonus. Du erhältst alle verbrauchten Anwendungen nach einer langen Rast zurück.

Zwergische Unverwüstlichkeit: Du bist gegen Giftschaden resistent. Außerdem bist du bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil.

Zwergische Zähigkeit: Dein Trefferpunkte-maximum wird um 1 und bei jedem Stufenaufstieg um 1 weiteren Punkt erhöht.

Talente

Beschreibungen der Talente

Die folgenden Talente sind nach den Kategorien Herkunft, Allgemein, Kampfstil oder Epische Gabe geordnet und innerhalb jeder Kategorie alphabetisch sortiert.

Elemente eines Talents

Die Beschreibung eines Talents enthält folgende Elemente, die nach dem Namen des Talents vorgestellt werden:

Kategorie: Ein Talent gehört zu einer Kategorie, die beim Talent vermerkt ist. Wenn du angewiesen wirst, ein Talent aus einer bestimmten Kategorie auszuwählen, beispielsweise aus der Kategorie Herkunft, muss diese Kategorie unter dem Namen des Talents erscheinen. Wenn du angewiesen wirst, ein Talent auszuwählen, und keine Kategorie angegeben ist, kannst du die Kategorie frei auswählen.

Voraussetzung: Um ein Talent zu erhalten, musst du alle Voraussetzungen erfüllen, die in seiner Beschreibung angegeben sind, sofern dir kein Merkmal erlaubt, das Talent ohne die Voraussetzung zu erhalten. Wenn zu einer Voraussetzung eine Klasse gehört, benötigst du mindestens eine Stufe in dieser Klasse, um das Talent zu erhalten.

Vorzug: Die Vorzüge eines Talents werden nach den Voraussetzungen aufgeführt. Wenn du ein Talent hast, erhältst du seine Vorzüge.

Kann wiederholt werden: Ein Talent kann nur einmal angewendet werden, sofern nicht in der Beschreibung im Unterabschnitt „Kann wiederholt werden“ anders vermerkt.

Herkunftstalente

Begabt

Herkunftstalent

Du bist in drei Fertigkeiten oder Werkzeugen deiner Wahl in beliebiger Kombination geübt.

Kann wiederholt werden: Du kannst dieses Talent mehr als einmal verwenden.

Eingeweihter der Magie

Herkunftstalent

Du erhältst folgende Vorzüge:

Zwei Zaubertricks: Du beherrscht zwei Zaubertricks deiner Wahl aus der Zauberliste des Druiden, des Klerikers oder des Magiers. Dein Attribut zum Wirken der Zauberei dieses Talents ist Intelligenz, Weisheit oder Charisma (wähle aus, wenn du dieses Talent auswählst).

Zauber des 1. Grades: Wähle einen Zauber des 1. Grades von der Liste aus, die du für die Zaubertricks dieses Talents ausgewählt hast. Du hast diesen Zauber stets vorbereitet. Du kannst ihn einmal wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. Diese Fähigkeit erhältst du nach einer langen Rast zurück. Du kannst den Zauber auch mit einem beliebigen verfügbaren Zauberplatz wirken.

Zauberwechsel: Wann immer du eine neue Stufe erhältst, kannst du einen der Zauber, die du für dieses Talent ausgewählt hast, durch einen anderen Zauber des gleichen Grades von der ausgewählten Zauberliste ersetzen.

Kann wiederholt werden: Du kannst dieses Talent mehr als einmal verwenden, aber du musst jedes Mal eine andere Zauberliste auswählen.

Wachsam

Herkunftstalent

Du erhältst folgende Vorzüge:

Initiative-Übung: Wenn du die Initiative auswürfelst, kannst du dem Ergebnis deinen Übungsbonus hinzufügen.

Initiativetausch: Sofort nach dem Auswürfeln der Initiative kannst du deine Initiative mit der eines bereitwilligen Verbündeten im selben Kampf tauschen. Der Tausch ist nicht möglich, wenn mindestens einer von euch beiden kampfunfähig ist.

Wilder Angreifer

Herkunftstalent

Du bist darin ausgebildet, besonders schadensintensive Schläge auszuführen. Einmal pro Zug kannst du, wenn du ein Ziel mit einer Waffe triffst, zweimal mit den Schadenswürfeln der Waffe würfeln und dir eins der Ergebnisse aussuchen.

Allgemeine Talente

Attributswerterhöhung

Allgemeines Talent (Voraussetzung: min. 4. Stufe)

Erhöhe einen Attributswert deiner Wahl um 2 Punkte oder zwei Attributswerte deiner Wahl um je 1 Punkt. Kein Attribut kann dadurch einen Wert von 20 überschreiten.

Kann wiederholt werden: Du kannst dieses Talent mehr als einmal verwenden.

Ringer

Allgemeines Talent (Voraussetzung: min. 4. Stufe, min. Stärke oder Geschicklichkeit 13)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Dein Stärke- oder dein Geschicklichkeitswert wird um 1 Punkt erhöht (auf höchstens 20).

Zuschlagen und packen: Wenn du eine Kreatur als Teil der Angriffsaktion in deinem Zug mit einem waffenlosen Angriff triffst, kannst du sowohl den Schaden bewirken als auch die Packen-Option verwenden. Du kannst diesen Vorzug nur einmal pro Zug anwenden.

Angriffsvorteil: Du bist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur, die du gepackt hältst, im Vorteil.

Flinker Ringer: Du musst keine zusätzliche Bewegung verbrauchen, wenn du eine Kreatur bewegst, die du gepackt hältst, sofern die Kreatur höchstens so groß ist wie du.

Kampfstil-Talente

Bogenschießen

Kampfstil-Talent (Voraussetzung: Kampfstil-Merkmal)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf alle Angriffswürfe mit Fernkampfwaffen.

Kampf mit großen Waffen

Kampfstil-Talent (Voraussetzung: Kampfstil-Merkmal)

Wenn du den Schaden eines Angriffs mit einer Nahkampfwaffe auswürfelst, die du mit beiden Händen hältst, kannst du alle Ergebnisse des Schadenswürfels von 1 oder 2 als 3 werten. Die Waffe muss die Eigenschaft Zweihändig oder Vielseitig besitzen, damit du diesen Vorzug erhältst.

Verteidigung

Kampfstil-Talent (Voraussetzung: Kampfstil-Merkmal)

Wenn du leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse.

Zwei-Waffen-Kampf

Kampfstil-Talent (Voraussetzung: Kampfstil-Merkmal)

Wenn du als Ergebnis der Eigenschaft Leicht einer Waffe einen zusätzlichen Angriff ausführst, kannst du dem Angriffsschaden deinen Attributsmodifikator hinzufügen, sofern du dies nicht ohnehin schon tust.

Epische-Gabe-Talente

Gabe des Dimensionsreisens

Epische-Gabe-Talent (Voraussetzung: min. 19. Stufe)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Ein Attributswert deiner Wahl wird um 1 Punkt erhöht (auf höchstens 30).

Flimmerschritte: Sofort, nachdem du die Angriffsaktion oder die magische Aktion ausgeführt hast, kannst du dich bis zu neun Meter weit in einen freien Bereich teleportieren, den du sehen kannst.

Gabe der Kampffertigkeit

Epische-Gabe-Talent (Voraussetzung: min. 19. Stufe)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Ein Attributswert deiner Wahl wird um 1 Punkt erhöht (auf höchstens 30).

Unübertroffenes Zielen: Wenn du bei einem Angriffswurf nicht triffst, kannst du den Wurf in einen Treffer verwandeln. Wenn du diesen Vorzug angewendet hast, ist dies erst nach Beginn deines nächsten Zugs erneut möglich.

Gabe des Nachtgeists

Epische-Gabe-Talent (Voraussetzung: min. 19. Stufe)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Ein Attributswert deiner Wahl wird um 1 Punkt erhöht (auf höchstens 30).

Schattentarnung: In dämmrigem Licht oder Dunkelheit kannst du dich als Bonusaktion unsichtbar machen. Der Zustand endet sofort, nachdem du eine Aktion, eine Bonusaktion oder eine Reaktion ausgeführt hast.

Schattige Gestalt: In dämmrigem Licht oder Dunkelheit bist du gegen alle Schadensarten außer Gleißend und Psychisch resistent.

Gabe des Schicksals

Epische-Gabe-Talent (Voraussetzung: min. 19. Stufe)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Ein Attributswert deiner Wahl wird um 1 Punkt erhöht (auf höchstens 30).

Schicksal verbessern: Wenn du oder eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir eine W20-Prüfung ausführt, kannst du mit 2W4 würfeln und der W20-Prüfung das Gesamtergebnis als Bonus oder Malus hinzufügen. Du kannst diesen Vorzug erst nach einem Initiativwurf oder einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Gabe des Unwiderstehlichen Angriffs

Epische-Gabe-Talent (Voraussetzung: min. 19. Stufe)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Dein Stärke- oder dein Geschicklichkeitswert wird um 1 Punkt erhöht (auf höchstens 30).

Verteidigung überwinden: Jeder Hieb-, Stich- und Wuchtschaden, den du bewirkst, ignoriert entsprechende Resistenzen.

Überwältigender Schlag: Wenn du bei einem Angriffswurf mit dem W20 eine 20 würfelst, kannst du dem Ziel zusätzlichen Schaden in Höhe des durch dieses Talent erhöhten Attributswerts zufügen. Der zusätzliche Schaden ist von der gleichen Art wie der Schaden des Angriffs.

Gabe des Wahren Blicks

Epische-Gabe-Talent (Voraussetzung: min. 19. Stufe)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Ein Attributswert deiner Wahl wird um 1 Punkt erhöht (auf höchstens 30).

Wahrer Blick: Du hast Wahrer Blick mit einer Reichweite von 18 Metern.

Gabe der Zaubererinnerung

Epische-Gabe-Talent (Voraussetzung: min. 19. Stufe, Merkmal Zauberwirken)

Du erhältst folgende Vorzüge:

Attributswerterhöhung: Dein Intelligenz-, dein Weisheits- oder dein Charismawert wird um 1 Punkt erhöht (auf maximal 30).

Freies Zauberwirken: Wann immer du einen Zauber mit einem Zauberplatz des 1. bis 4. Grades wirkst, würfle mit 1W4. Wenn das Würfelergebnis dem Grad des Zauberplatzes entspricht, so wird dieser nicht verbraucht.

Ausrüstung

Münzen

Charaktere finden bei ihren Abenteuern oft Münzen, die sie in Läden, Gasthäusern und anderen Geschäften ausgeben können. Münzen gibt es in unterschiedlichen Nennwerten, die auf dem Wert ihres Materials beruhen. In der Tabelle „Münzwerte“ sind die Münzen und ihr jeweiliger Wert im Verhältnis zur Goldmünze aufgeführt, der wichtigsten Münze des Spiels. Beispiel: 100 Kupfermünzen haben den Wert von 1 Goldmünze.

Eine Münze wiegt acht bis zehn Gramm. Fünfzig Münzen wiegen daher etwa ein halbes Kilo.

Münzwerte

Münze	Wert in GM
Kupfermünze (KM)	1/100
Silbermünze (SM)	1/10
Elektrummünze (EM)	1/2
Goldmünze (GM)	1
Platinmünze (PM)	10

Waffen

In der Tabelle „Waffen“ in diesem Abschnitt sind die wichtigsten Waffen des Spiels aufgeführt. Außerdem sind Kosten und Gewicht der Waffen sowie folgende Details angegeben:

Kategorie: Jede Waffe gehört zu einer von zwei Kategorien: Einfache Waffe oder Kriegswaffe. Übung im Umgang mit Waffen ist üblicherweise mit einer dieser Kategorien verknüpft. So kannst du beispielsweise Übung im Umgang mit einfachen Waffen haben.

Nahkampf oder Fernkampf: Eine Waffe wird entweder als Nahkampf- oder Fernkampfwaffe eingestuft. Mit Nahkampfwaffen werden Gegner im Abstand von bis zu 1,5 Metern angegriffen. Fernkampfwaffen dienen zum Angreifen von weiter entfernten Zielen.

Schaden: In der Tabelle wird die Schadensmenge, die eine Waffe bei einem Treffer bewirkt, sowie die Schadensart genannt.

Eigenschaften: Alle Eigenschaften einer Waffe sind in der Spalte „Eigenschaften“ aufgeführt.

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN

Ausrüstung kann für die Hälfte ihrer Kosten verkauft werden. Handelsgüter und Wertgegenstände wie Edelsteine und Kunstgegenstände können auf Marktplätzen hingegen für ihren vollen Wert verkauft werden. Unter „Magische Gegenstände“ findest du Preise für magische Gegenstände.

Die Eigenschaften werden im Abschnitt „Eigenschaften“ beschrieben.

Beherrschung: Jede Waffe hat eine Meister-schaftseigenschaft, die im Abschnitt „Meister-schaftseigenschaft“ beschrieben ist. Um diese Eigenschaft zu verwenden, musst du über ein Merkmal verfügen, das die Verwendung zulässt.

Übung im Umgang mit Waffen

Jeder kann eine Waffe führen, doch du musst Übung im Umgang mit ihr haben, um Angriffswürfen mit dieser Waffe deinen Übungsbonus hinzufügen zu können. Die Merkmale eines Spielercharakters können Übung im Umgang mit Waffen umfassen. Monster haben Übung im Umgang mit allen Waffen, die in ihrem Wertekasten aufgeführt sind.

Eigenschaften

Im Folgenden werden die Eigenschaften in der Spalte „Eigenschaften“ der Tabelle „Waffen“ erklärt:

Fernkampfreichweite

Die Reichweite von Fernkampfwaffen ist nach den Eigenschaften Geschosse oder Wurf-waffe aufgeführt. Sie umfasst zwei Werte: Der erste ist die Grundreichweite der Waffe in Metern, der zweite die Maximalreichweite. Wenn du ein Ziel außerhalb der Grundreichweite angreifst, bist du beim Angriffswurf im Nachteil. Du kannst keine Ziele außerhalb der Maximalreichweite angreifen.

Finesse

Wenn du mit Finesse-Waffen angreifst, hast du bei Angriffs- und Schadenswürfen die Wahl zwischen deinem Stärke- und deinem Geschicklichkeits-modifikator. Du musst allerdings bei beiden Würfeln denselben Modifikator verwenden.

Geschosse

Du kannst Waffen mit der Eigenschaft Geschosse nur für Fernkampfangriffe verwenden, wenn du über entsprechende Geschosse verfügst. Die Art der erforderlichen Geschosse ist jeweils bei der Reichweite der Waffe angegeben. Jeder Angriff verbraucht ein Geschoss. Es ist Teil des Angriffs, die Waffe mit Geschossen zu laden (bei Einhandwaffen muss dazu eine Hand frei sein). Nach einem Kampf kannst du eine Minute damit verbringen, die Hälfte der Geschosse (abgerundet) zu bergen, die du im Kampf verbraucht hast. Der Rest geht verloren.

IMPROVISIERTE WAFFEN

Wenn du einen Gegenstand – ein Tischbein, eine Bratpfanne, eine Flasche – als provisorische Waffe verwendest, lies den Abschnitt „Improvisierte Waffen“ unter „Regelglossar“. Sieh dir diese Regeln auch an, wenn du eine Waffe auf ungewöhnliche Art verwendest, beispielsweise einen Nahkampfangriff mit einer Fernkampfwaffe ausführst.

Waffen

Name	Schaden	Eigenschaften	Beherrschung	Gewicht	Kosten
<i>Einfache Nahkampfwaffen</i>					
Beil	IW6 Hieb	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	Plagen	1 kg	5 GM
Dolch	IW4 Stich	Finesse, Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	Einkerben	0,5 kg	2 GM
Kampfstab	IW6 Wucht	Vielseitig (IW8)	Umstoßen	2 kg	2 SM
Knüppel	IW4 Wucht	Leicht	Verlangsamen	1 kg	1 SM
Leichter Hammer	IW4 Wucht	Leicht, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	Einkerben	1 kg	2 GM
Sichel	IW4 Hieb	Leicht	Einkerben	1 kg	1 GM
Speer	IW6 Stich	Vielseitig (IW8), Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	Auslaugen	1,5 kg	1 GM
Streitkolben	IW6 Wucht	–	Auslaugen	2 kg	5 GM
Wurfspeer	IW6 Stich	Wurfwaffe (Reichweite 9/36)	Verlangsamen	1 kg	5 SM
Zweihandknüppel	IW8 Wucht	Zweihändig	Stoßen	5 kg	2 SM
<i>Einfache Fernkampfwaffen</i>					
Kurzbogen	IW6 Stich	Geschosse (Reichweite 24/96, Pfeil), Zweihändig	Plagen	1 kg	25 GM
Leichte Armbrust	IW8 Stich	Geschosse (Reichweite 24/96, Bolzen), Laden, Zweihändig	Verlangsamen	2,5 kg	25 GM
Schleuder	IW4 Wucht	Geschosse (Reichweite 9/36, Kugel)	Verlangsamen	–	1 SM
Wurfpfeil	IW4 Stich	Finesse, Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	Plagen	125 g	5 KM
<i>Nahkampf-Kriegswaffen</i>					
Dreizack	IW8 Stich	Vielseitig (IW10), Wurfwaffe (Reichweite 6/18)	Umstoßen	2 kg	5 GM
Flegel	IW8 Wucht	–	Auslaugen	1 kg	10 GM
Glefe	IW10 Hieb	Schwer, Weitreichend, Zweihändig	Streifen	3 kg	20 GM
Hellebarde	IW10 Hieb	Schwer, Weitreichend, Zweihändig	Spalten	3 kg	20 GM
Kriegshammer	IW8 Wucht	Vielseitig (IW10)	Stoßen	2,5 kg	15 GM
Kriegspicke	IW8 Stich	Vielseitig (IW10)	Auslaugen	1 kg	5 GM
Krummsäbel	IW6 Hieb	Finesse, Leicht	Einkerben	1,5 kg	25 GM
Kurzsword	IW6 Stich	Finesse, Leicht	Plagen	1 kg	10 GM
Langsword	IW8 Hieb	Vielseitig (IW10)	Auslaugen	1,5 kg	15 GM
Lanze	IW10 Stich	Schwer, Weitreichend, Zweihändig (sofern nicht beritten)	Umstoßen	3 kg	10 GM
Morgenstern	IW8 Stich	–	Auslaugen	2 kg	15 GM
Peitsche	IW4 Hieb	Finesse, Weitreichend	Verlangsamen	1,5 kg	2 GM
Pike	IW10 Stich	Schwer, Weitreichend, Zweihändig	Stoßen	9 kg	5 GM
Rapier	IW8 Stich	Finesse	Plagen	1 kg	25 GM
Streitaxt	IW8 Hieb	Vielseitig (IW10)	Umstoßen	2 kg	10 GM
Zweihandaxt	IW12 Hieb	Schwer, Zweihändig	Spalten	3,5 kg	30 GM
Zweihandhammer	2W6 Wucht	Schwer, Zweihändig	Umstoßen	5 kg	10 GM
Zweihandsword	2W6 Hieb	Schwer, Zweihändig	Streifen	3 kg	50 GM
<i>Fernkampf-Kriegswaffen</i>					
Blasrohr	I Stich	Geschosse (Reichweite 7,5/30, Blasrohrpfeil), Laden	Plagen	0,5 kg	10 GM
Handarmbrust	IW6 Stich	Geschosse (Reichweite 9/36, Bolzen), Leicht, Laden	Plagen	1,5 kg	75 GM
Langbogen	IW8 Stich	Geschosse (Reichweite 45/180, Pfeil), Schwer, Zweihändig	Verlangsamen	1 kg	50 GM
Muskete	IW12 Stich	Geschosse (Reichweite 12/36, Kugel), Laden, Zweihändig	Verlangsamen	5 kg	500 GM
Pistole	IW10 Stich	Geschosse (Reichweite 9/27, Kugel), Laden	Plagen	1,5 kg	250 GM
Schwere Armbrust	IW10 Stich	Geschosse (Reichweite 30/120, Bolzen), Laden, Schwer, Zweihändig	Stoßen	9 kg	50 GM

Laden

Du kannst mit einer Aktion, Bonusaktion oder Reaktion immer nur ein Geschoss aus einer Waffe mit der Eigenschaft Laden abfeuern, egal, wie viele Angriffe dir zur Verfügung stehen.

Leicht

Wenn du in deinem Zug die Angriffsaktion ausführst und mit einer leichten Waffe angreifst, kannst du später im selben Zug als Bonusaktion einen zusätzlichen Angriff ausführen. Dieser zusätzliche Angriff muss mit einer anderen leichten Waffe ausgeführt werden, und du kannst dem Schaden des zusätzlichen Angriffs nicht deinen Attributsmodifikator hinzufügen, sofern dieser Modifikator nicht negativ ist. Beispiel: Du kannst mit einem Kurzschwert in der einen Hand und einem Dolch in der anderen angreifen, indem du die Angriffsaktion und eine Bonusaktion ausführst. Du fügst dem Schadenswurf der Bonusaktion jedoch nicht deinen Stärke- oder Geschicklichkeitsmodifikator hinzu, sofern dieser Modifikator nicht negativ ist.

Nahkampfreichweite

Bei Waffen mit der Eigenschaft Weitreichend ist die normale Angriffsreichweite um 1,5 Meter erhöht. Dies gilt auch bei Gelegenheitsangriffen.

Schwer

Du bist bei Angriffswürfen mit schweren Waffen im Nachteil, wenn du bei Nahkampfwaffen einen Stärkewert von weniger als 13 und bei Fernkampfwaffen einen Geschicklichkeitswert von weniger als 13 hast.

Vielseitig

Waffen mit der Eigenschaft Vielseitig können mit einer Hand oder mit zwei Händen geführt werden. Mit der Eigenschaft wird ein Schadenswert in Klammern genannt. Diesen Schaden bewirkt die Waffe, wenn sie mit zwei Händen geführt wird, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

Wurfwaffe

Waffen mit der Eigenschaft Wurfwaffe können geworfen werden, um Fernkampfangriffe auszuführen, und sie können als Teil des Angriffs gezogen werden. Wenn es sich um eine Nahkampfwaffe handelt, die du wirfst, verwendest du bei Angriffs- und Schadenswürfen den gleichen Attributsmodifikator wie bei Nahkampfangriffen mit der Waffe.

Zweihändig

Waffen mit der Eigenschaft Zweihändig müssen mit zwei Händen geführt werden.

Meisterschaftseigenschaft

Jede Waffe hat eine Meisterschaftseigenschaft. Diese ist nur für Charaktere mit einem Merkmal wie Waffenbeherrschung verfügbar, das den Zugriff auf die Meisterschaftseigenschaft erlaubt. Die Meisterschaftseigenschaften sind nachfolgend beschrieben.

Auslaugen

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, ist diese Kreatur bei ihrem nächsten Angriffswurf vor Beginn deines nächsten Zugs im Nachteil.

Einkerben

Wenn du den zusätzlichen Angriff der Eigenschaft Leicht ausführst, kannst du dies als Teil der Angriffsaktion statt als Bonusaktion tun. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen.

Plagen

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, bist du beim nächsten Angriffswurf gegen diese Kreatur vor Ende deines nächsten Zugs im Vorteil.

Spalten

Wenn du eine Kreatur mit einem Nahkampfangriffswurf triffst, den du mit dieser Waffe ausführst, kannst du mit der Waffe einen weiteren Nahkampfangriff auf eine zweite Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der ersten ausführen, sofern die zweite sich ebenfalls in Reichweite befindet. Bei einem Treffer erleidet die Kreatur den Waffenschaden. Du fügst dem Schaden jedoch nicht deinen Attributsmodifikator hinzu, sofern dieser Modifikator nicht negativ ist. Du kannst diesen zusätzlichen Angriff nur einmal pro Zug ausführen.

Stoßen

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie bis zu drei Meter weit in gerader Linie von dir wegstoßen, sofern sie von höchstens großer Größe ist.

Streifen

Wenn dein Angriffswurf mit dieser Waffe eine Kreatur verfehlt, kannst du der Kreatur Schaden in Höhe des Attributsmodifikators zufügen, den du für den Angriffswurf verwendet hast. Die Schadensart entspricht der Waffe. Der Schaden kann nur durch Erhöhen des Attributsmodifikators erhöht werden.

Umstoßen

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst, kannst du sie zu einem Konstitutionsrettungswurf (SG 8 plus Attributsmodifikator für den Angriffswurf plus dein Übungsbonus) zwingen. Misslingt der Wurf, so wird die Kreatur umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Verlangsamen

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe triffst und ihr Schaden zufügst, kannst du ihre Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs um drei Meter verringern. Wird die Kreatur mehrfach von Waffen mit dieser Eigenschaft getroffen, so wird ihre Bewegungsrate dennoch nur um drei Meter verringert.

Rüstung

In der Tabelle „Rüstung“ sind die wichtigsten Rüstungen des Spiels aufgeführt. Dazu sind Kosten und Gewicht der Rüstungen sowie folgende Details enthalten:

Kategorie: Jede Rüstung gehört zu einer von drei Kategorien: Leicht, Mittelschwer oder Schwer. Die Kategorie bestimmt, wie lange es dauert, die Rüstung an- oder abzulegen (wie in der Tabelle gezeigt).

Rüstungsklasse (RK): Die Spalte „Rüstungsklasse“ der Tabelle verrät dir deine Basis-RK, wenn du einen bestimmten Rüstungstyp trägst. Trägst du beispielsweise eine Lederrüstung, so entspricht deine Basis-RK 11 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator. Trägst du hingegen einen Kettenpanzer, so ist deine Basis-RK 16.

Stärke: Wenn in der Tabelle in der Spalte „Stärke“ ein Stärkewert für eine Rüstung angegeben ist, verringert die Rüstung die Bewegungsrate des Trägers um drei Meter, es sei denn, der Stärkewert des Trägers entspricht mindestens dem aufgeführten.

Heimlichkeit: Wenn in der Tabelle in der Spalte „Heimlichkeit“ der Begriff „Nachteil“ aufgeführt ist, so ist der Träger bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Nachteil.

Rüstungsvertrautheit

Jeder kann eine Rüstung tragen oder einen Schild halten. Es bedarf jedoch Vertrautheit, um diese Ausrüstungsgegenstände effektiv zu verwenden. Dies ist unten erläutert. Die Klasse und andere Merkmale eines Charakters bestimmen seine Rüstungsvertrautheit. Monster sind mit allen Rüstungen vertraut, die in ihrem Wertekasten aufgeführt sind.

Leichte, mittelschwere und schwere Rüstung

Wenn du leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, mit der du nicht vertraut bist, so bist du bei jeder W20-Prüfung im Nachteil, die Stärke oder Geschicklichkeit einbezieht, und du kannst keine Zauber wirken.

Schild

Du erhältst den Vorzug Rüstungsklasse eines Schildes nur dann, wenn du mit dem Schild vertraut bist.

Jeweils nur eine Rüstung

Eine Kreatur kann jeweils nur eine Rüstung und nur einen Schild tragen.

Rüstung

Rüstung	Rüstungsklasse (RK)	Stärke	Heimlichkeit	Gewicht	Kosten
<i>Leichte Rüstung (1 Minute zum An- oder Ablegen)</i>					
Gepolsterte Rüstung	11 + GES-Modifikator	–	Nachteil	4 kg	5 GM
Lederrüstung	11 + GES-Modifikator	–	–	5 kg	10 GM
Beschlagene Lederrüstung	12 + GES-Modifikator	–	–	6,5 kg	45 GM
<i>Mittelschwere Rüstung (5 Minuten zum An- und 1 Minute zum Ablegen)</i>					
Fellrüstung	12 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	6 kg	10 GM
Kettenhemd	13 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	10 kg	50 GM
Schuppenpanzer	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	22,5 kg	50 GM
Brustplatte	14 + GES-Modifikator (max. 2)	–	–	10 kg	400 GM
Plattenpanzer	15 + GES-Modifikator (max. 2)	–	Nachteil	20 kg	750 GM
<i>Schwere Rüstung (10 Minuten zum An- und 5 Minuten zum Ablegen)</i>					
Ringpanzer	14	–	Nachteil	20 kg	30 GM
Kettenpanzer	16	Stä. 13	Nachteil	27,5 kg	75 GM
Schienenpanzer	17	Stä. 15	Nachteil	30 kg	200 GM
Ritterrüstung	18	Stä. 15	Nachteil	32,5 kg	1.500 GM
<i>Schild (Verwenden-Aktion zum An- oder Ablegen)</i>					
Schild	+2	–	–	3 kg	10 GM

Werkzeug

Werkzeug hilft dir, besondere Attributswürfe auszuführen, bestimmte Gegenstände herzustellen oder beides. In der Beschreibung des Werkzeugs sind Kosten, Gewicht sowie folgende Einträge enthalten:

Attribut: Dieser Eintrag führt die Attribute auf, die verwendet werden, wenn mit diesem Werkzeug ein Attributswurf ausgeführt wird.

Verwenden: Dieser Eintrag führt auf, was du mit dem Werkzeug tun kannst, wenn du die Verwenden-Aktion ausführst. Mit jeder Verwenden-Aktion kannst du eines dieser Dinge tun. Außerdem ist hier der SG für die Aktion angegeben.

Herstellen: Dieser Eintrag führt gegebenenfalls auf, was du mit dem Werkzeug herstellen kannst. Die Regeln zum Herstellen findest du unter „Nichtmagische Gegenstände herstellen“, „Heiltränke brauen“ und „Zauberschriftrollen verfassen“ weiter hinten unter „Ausrüstung“.

Varianten: Dieser Eintrag erscheint, wenn das Werkzeug Varianten hat. In diesem Fall sind die Varianten aufgeführt. Jede Variante erfordert separate Übung.

Übung im Umgang mit Werkzeug

Wenn du Übung im Umgang mit einem Werkzeug hast, fügst du jedem Attributswurf, der dieses Werkzeug verwendet, deinen Übungsbonus hinzu. Wenn du in einer Fertigkeit geübt bist, die bei diesem Wurf verwendet wird, ist der Wurf außerdem noch im Vorteil.

Deine Merkmale könnten dir Übung im Umgang mit einem Werkzeug verleihen. Monster haben Übung im Umgang mit allen Werkzeugen, die in ihrem Wertekasten aufgeführt sind.

Handwerkszeug

Handwerkszeug ist dazu da, bestimmte Gegenstände im Rahmen eines Handwerks herzustellen. Jedes dieser Werkzeuge erfordert separate Übung.

Alchemistenausrüstung (50 GM)

Attribut: Intelligenz **Gewicht:** 4 kg

Verwenden: Eine Substanz identifizieren (SG 15) oder ein Feuer entfachen (SG 15)

Herstellen: Alchemistenfeuer, Materialkomponentenbeutel, Öl, Papier, Parfüm, Säure

Brauereizubehör (20 GM)

Attribut: Intelligenz **Gewicht:** 4,5 kg

Verwenden: Ein vergiftetes Getränk erkennen (SG 15) oder Alkohol identifizieren (SG 10)

Herstellen: Gegengift

Glasbläserwerkzeug (30 GM)

Attribut: Intelligenz **Gewicht:** 2,5 kg

Verwenden: Bestimmen, was ein Glasbehälter in den letzten 24 Stunden enthalten hat (SG 15)

Herstellen: Fernrohr, Glasflasche, Lupe, Phiole

Holzschnitzwerkzeug (1 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 2,5 kg

Verwenden: Muster in Holz schnitzen (SG 10)

Herstellen: Fernkampfaffen (außer Muskete, Pistole und Schleuder), Kampfstab, Knüppel, Zweihandknüppel, Arkaner Fokus, Blasrohrpfeile, Bolzen, Druidischer Fokus, Pfeile, Tintenfüller

Juwelierwerkzeug (25 GM)

Attribut: Intelligenz **Gewicht:** 1 kg

Verwenden: Den Wert eines Edelsteins bestimmen (SG 15)

Herstellen: Arkaner Fokus, Heiliges Symbol

Kalligrafiewerkzeug (10 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 2,5 kg

Verwenden: Ästhetischen und fälschungssicheren Text notieren (SG 15)

Herstellen: Tinte, Zauberschriftrolle

Kartografenwerkzeug (15 GM)

Attribut: Weisheit **Gewicht:** 3 kg

Verwenden: Die Karte eines kleinen Gebiets zeichnen (SG 15)

Herstellen: Karte

Kochutensilien (1 GM)

Attribut: Weisheit **Gewicht:** 4 kg

Verwenden: Geschmack von Nahrung verbessern (SG 10), verdorbene oder vergiftete Nahrung erkennen (SG 15)

Herstellen: Rationen

Ledererwerkzeug (5 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 2,5 kg

Verwenden: Einem Ledergegenstand Verzierungen hinzufügen (SG 10)

Herstellen: Peitsche, Schleuder, Fellrüstung, beschlagene Lederrüstung, Lederrüstung, Armbrustbolzen-Beutel, Beutel, Karten- oder Schriftrollenbehälter, Köcher, Pergament, Rucksack, Trinkschlauch

Malutensilien (10 GM)

Attribut: Weisheit **Gewicht:** 2,5 kg

Verwenden: Ein erkennbares Bild von etwas anfertigen, was du gesehen hast (SG 10)

Herstellen: Druidischer Fokus, Heiliges Symbol

Maurerwerkzeug (10 GM)

Attribut: Stärke **Gewicht:** 4 kg

Verwenden: Einen Stein mit einem Symbol oder einem Loch versehen (SG 10)

Herstellen: Flaschenzug

Schmiedewerkzeug (20 GM)

Attribut: Stärke **Gewicht:** 4 kg
Verwenden: Eine Tür oder einen Behälter aufbrechen (SG 20)

Herstellen: Jede Nahkampfwaffe (außer Kampfstab, Knüppel, Peitsche und Zweihandknüppel), mittelschwere Rüstung (außer Fellrüstung), schwere Rüstung, Brechstange, Eimer, Eisenstachel, Eisentopf, Enterhaken, Feuerwaffenmunition, Kette, Krähenfüße, Metallkügelchen, Schleudermunition

Schreinerwerkzeug (8 GM)

Attribut: Stärke **Gewicht:** 3 kg
Verwenden: Eine Tür oder einen Behälter versiegeln oder aufbrechen (SG 20)

Herstellen: Kampfstab, Knüppel, Zweihandknüppel, Fackel, Fass, Leiter, Stange, tragbarer Rammbock, Truhe

Schusterwerkzeug (5 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 2,5 kg
Verwenden: Schuhe bearbeiten, sodass der nächste Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) des Trägers im Vorteil ist (SG 10)

Herstellen: Kletterausrüstung

Töpferwerkzeug (10 GM)

Attribut: Intelligenz **Gewicht:** 1,5 kg
Verwenden: Bestimmen, was ein Keramikbehälter in den letzten 24 Stunden enthalten hat (SG 15)

Herstellen: Krug, Lampe

Tüftlerwerkzeug (50 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 5 kg
Verwenden: Einen winzigen Gegenstand aus Abfällen herstellen, der nach einer Minute zerfällt (SG 20)

Herstellen: Muskete, Pistole, Glocke, abdeckbare Laterne, Blendlaterne, Flasche, Handschellen, Jagdfalle, Schaufel, Schloss, Signalpfeife, Spiegel, Zunderkästchen

Weberwerkzeug (1 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 2,5 kg
Verwenden: Einen Riss in Kleidung flicken (SG 10) oder eine winzige Näharbeit anfertigen (SG 10)

Herstellen: Gepolsterte Rüstung, feine Kleidung, Decke, Netz, Korb, Reisekleidung, Robe, Sack, Seil, Schlafsack, Schnur, Zelt

Anderes Werkzeug

Diebeswerkzeug (25 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 0,5 kg
Verwenden: Ein Schloss knacken (SG 15) oder eine Falle entschärfen (SG 15)

Fälscherausrüstung (15 GM)

Attribut: Geschicklichkeit **Gewicht:** 2,5 kg
Verwenden: Höchstens zehn Wörter in der Handschrift eines anderen verfassen (SG 15) oder ein Wachssiegel duplizieren (SG 20)

Giftmischerausrüstung (50 GM)

Attribut: Intelligenz **Gewicht:** 1 kg
Verwenden: Einen vergifteten Gegenstand erkennen (SG 10)
Herstellen: Einfaches Gift

Kräuterkundeausrüstung (5 GM)

Attribut: Intelligenz **Gewicht:** 1,5 kg
Verwenden: Eine Pflanze identifizieren (SG 10)
Herstellen: Gegengift, Heilerausrüstung, Heiltrank, Kerze

Musikinstrument (Preis variiert)

Attribut: Charisma **Gewicht:** Variiert
Verwenden: Eine bekannte Melodie spielen (SG 10) oder eine Melodie improvisieren (SG 15)
Varianten: Dudelsack (30 GM, 3 kg), Flöte (2 GM, 0,5 kg), Gambe (30 GM, 0,5 kg), Hackbrett (25 GM, 5 kg), Horn (3 GM, 1 kg), Laute (35 GM, 1 kg), Leier (30 GM, 1 kg), Panflöte (12 GM, 1 kg), Schalmey (2 GM, 0,5 kg), Trommel (6 GM, 1,5 kg)

Navigationswerkzeug (25 GM)

Attribut: Weisheit **Gewicht:** 1 kg
Verwenden: Einen Kurs festlegen (SG 10) oder die Position durch Sternbeobachtung bestimmen (SG 15)

Spielset (Preis variiert)

Attribut: Weisheit **Gewicht:** –
Verwenden: Bestimmen, ob jemand mogelt (SG 10), oder das Spiel gewinnen (SG 20)
Varianten: Drachenschach (1 GM), Drei-Drachen-Ante (1 GM), Spielkarten (5 SM), Würfel (1 SM)

Verkleidungsausrüstung (25 GM)

Attribut: Charisma **Gewicht:** 1,5 kg
Verwenden: Schminke auftragen (SG 10)
Herstellen: Kostüm

Abenteurerausrüstung

Die Tabelle „Abenteurerausrüstung“ in diesem Abschnitt enthält Ausrüstung, die Abenteurern nützlich sein kann. Die Gegenstände werden im Folgenden in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. Der Preis eines Gegenstands ist hinter seinem Namen aufgeführt.

Alchemistenfeuer (50 GM)

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du eine Flasche mit Alchemistenfeuer wirfst. Wähle ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) im Abstand von bis zu sechs Metern von dir aus, das du sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 8 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator plus dein Übungsbonus) bestehen, oder es erleidet 1W4 Feuerschaden und beginnt zu brennen (siehe „Regelglossar“).

Abenteurerausrüstung

Gegenstand	Gewicht	Kosten
Abdeckbare Laterne	1 kg	5 GM
Alchemistenfeuer	0,5 kg	50 GM
Arkaner Fokus	Variiert	Variiert
Behälter (Armbrustbolzen)	0,5 kg	1 GM
Behälter (Karte oder Schriftrolle)	0,5 kg	1 GM
Beutel	0,5 kg	5 SM
Blendlaterne	1 kg	10 GM
Brechstange	2,5 kg	2 GM
Buch	2,5 kg	25 GM
Decke	1,5 kg	5 SM
Diplomatenausrüstung	19,5 kg	39 GM
Druidischer Fokus	Variiert	Variiert
Eimer	1 kg	5 KM
Einbrecherausrüstung	21 kg	16 GM
Entdeckerausrüstung	27,5 kg	10 GM
Enterhaken	2 kg	2 GM
Fackel	0,5 kg	1 KM
Fass	35 kg	2 GM
Fernrohr	0,5 kg	1.000 GM
Flasche (Glas)	1 kg	2 GM
Flaschenzug	2,5 kg	1 GM
Flasche	0,5 kg	2 KM
Gegengift	–	50 GM
Gelehrtenausrüstung	11 kg	40 GM
Geschosse	Variiert	Variiert
Gewölbeforscherausrüstung	27,5 kg	12 GM
Gift (einfach)	–	100 GM
Glocke	–	1 GM
Handschellen	3 kg	2 GM
Heilerausrüstung	1,5 kg	5 GM
Heiliges Symbol	Variiert	Variiert
Heiltrank	0,25 kg	50 GM
Jagdfalle	12,5 kg	5 GM
Karte	–	1 GM
Kerze	–	1 KM
Kette	5 kg	5 GM
Kleidung, fein	3 kg	15 GM
Kleidung, Reise	2 kg	2 GM
Kletterausrüstung	6 kg	25 GM
Köcher	0,5 kg	1 GM
Korb	1 kg	4 SM
Kostüm	2 kg	5 GM

Gegenstand	Gewicht	Kosten
Krähenfüße	1 kg	1 GM
Krug	2 kg	2 KM
Lampe	0,5 kg	5 SM
Leiter	12,5 kg	1 SM
Lupe	–	100 GM
Materialkomponentenbeutel	1 kg	25 GM
Metallkügelchen	1 kg	1 GM
Netz	1,5 kg	1 GM
Öl	0,5 kg	1 SM
Papier	–	2 SM
Parfüm	–	5 GM
Pergament	–	1 SM
Phiole	–	1 GM
Priesterausrüstung	14,5 kg	33 GM
Rammbock (tragbar)	17,5 kg	4 GM
Rationen	1 kg	5 SM
Robe	2 kg	1 GM
Rucksack	2,5 kg	2 GM
Sack	0,25 kg	1 KM
Säure	0,5 kg	25 GM
Schaufel	2,5 kg	2 GM
Schlafsack	3,5 kg	1 GM
Schloss	0,5 kg	10 GM
Schnur	–	1 SM
Seil	2,5 kg	1 GM
Signalpfeife	–	5 KM
Spiegel	0,25 kg	5 GM
Stachel, Eisen	2,5 kg	1 GM
Stange	3,5 kg	5 KM
Tintenfüller	–	2 KM
Tinte	–	10 GM
Topf, Eisen	5 kg	2 GM
Trinkschlauch	2,5 kg	2 SM
	(voll)	
Truhe	12,5 kg	5 GM
Unterhaltungskünstler-Ausrüstung	29,25 kg	40 GM
Weihwasser	0,5 kg	25 GM
Zauberschriftrolle (1. Grad)	–	50 GM
Zauberschriftrolle (Zaubertrick)	–	30 GM
Zelt	10 kg	2 GM
Zunderkästchen	0,5 kg	5 SM

Arkaner Fokus (Preis variiert)

Ein Arkaner Fokus hat eine der Formen, die in der Tabelle „Arkane Fokusse“ aufgeführt sind. Er ist mit Juwelen besetzt oder mit Schnitzereien versehen, um arkane Magie zu kanalisieren. Hexenmeister, Magier und Zauberer können diese Gegenstände als Zauberfokus verwenden.

Arkane Fokusse

Fokus	Gewicht	Kosten
Kristall	0,5 kg	10 GM
Kugel	1,5 kg	20 GM
Rute	1 kg	10 GM
Stab (auch Kampfstab)	2 kg	5 GM
Zauberstab	0,5 kg	10 GM

Behälter, Armbrustbolzen (1 GM)

Ein Behälter für Armbrustbolzen fasst bis zu 20 Bolzen.

Behälter, Karten oder Schriftrollen (1 GM)

Ein Karten- oder Schriftrollenbehälter fasst bis zu zehn Papierbögen oder fünf Pergamentbögen.

Beutel (5 SM)

Ein Beutel fasst bis zu drei Kilogramm in einem Volumen von 5,6 Litern.

Blendlaterne (10 GM)

Eine Blendlaterne spendet in einem Kegel von 18 Metern helles Licht und in weiteren 18 Metern dämmriges Licht.

Brechstange (2 GM)

Wenn du eine Brechstange verwendest, bist du bei Stärkewürfen im Vorteil, bei denen sich die Hebelwirkung der Brechstange anwenden lässt.

Buch (25 GM)

Ein Buch enthält Belletristik oder Sachtexte. Wenn du ein korrektes Sachbuch zu einem Thema liest, erhältst du einen Bonus von +5 auf Intelligenzwürfe (Arkane Kunde, Geschichte, Naturkunde oder Religion) zu diesem Thema.

Decke (5 SM)

In eine Decke gewickelt bist du bei Rettungswürfen gegen extreme Kälte (siehe „Werkzeugkasten fürs Spiel“) im Vorteil.

Diplomatenrüstung (39 GM)

Eine Diplomatenrüstung enthält folgende Gegenstände: zwei Karten- oder Schriftrollenbehälter, feine Kleidung, Lampe, vier Flaschen Öl, fünf Bögen Papier, Parfüm, fünf Bögen Pergament, Tinte, fünf Tintenfüller, Truhe und Zunderkästchen.

Druidischer Fokus (Preis variiert)

Ein Druidischer Fokus hat eine der Formen, die in der Tabelle „Druidische Fokusse“ aufgeführt sind. Er ist mit Schnitzereien, Bändern oder Malereien versehen, um Urmagie zu kanalisieren. Ein Druiden oder Walddläufer kann einen solchen Gegenstand als Zauberfokus verwenden.

Druidische Fokusse

Fokus	Gewicht	Kosten
Holzstab (auch Kampfstab)	2 kg	5 GM
Mistelzweig	–	1 GM
Zauberstab aus Eibe	0,5 kg	10 GM

Eimer (5 KM)

Ein Eimer fasst bis zu 14 Liter.

Einbrecherausrüstung (16 GM)

Eine Einbrecherausrüstung enthält folgende Gegenstände: Abdeckbare Laterne, Brechstange, Glocke, zehn Kerzen, Metallkugeln, sieben Flaschen Öl, Rucksack, Seil, fünf Tagesrationen, Trinkschlauch und Zunderkästchen.

Entdeckerausrüstung (10 GM)

Eine Entdeckerausrüstung enthält folgende Gegenstände: zehn Fackeln, zwei Flaschen Öl, Rucksack, Schlafsack, Seil, zehn Tagesrationen, Trinkschlauch und Zunderkästchen.

Enterhaken (2 GM)

Als Verwenden-Aktion kannst du den Enterhaken nach einer Relling, einem Sims oder einem anderen geeigneten Gegenstand im Abstand von bis zu 15 Metern von dir werfen. Er greift, wenn du einen SG-13-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehst. Wenn du ein Seil am Haken befestigt hast, kannst du daran hochklettern.

Fackel (1 KM)

Eine Fackel brennt eine Stunde lang. Sie spendet in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Mithilfe der Angriffsaktion kannst du mit der Fackel angreifen, wobei du sie als einfache Nahkampfwaffe verwendest. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1 Feuerschaden.

Fass (2 GM)

Ein Fass bietet ein Volumen von 112 Litern und kann Flüssigkeiten oder trockene Güter fassen.

Fernrohr (1.000 GM)

Durch ein Fernrohr erscheint alles doppelt so groß.

Flasche (2 KM)

Eine Flasche fasst bis zu 0,5 Liter.

Flasche, Glas (2 GM)

Eine Glasflasche fasst bis zu 0,75 Liter.

Flaschenzug (1 GM)

Mit einem Flaschenzug kannst du das Vierfache des Gewichts anheben, das du auf normale Weise heben könntest.

Gegengift (50 GM)

Als Bonusaktion kannst du eine Phiole mit Gegengift zu dir nehmen, damit deine Rettungswürfe zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet eine Stunde lang im Vorteil sind.

Gelehrtenausrüstung (40 GM)

Eine Gelehrtenausrüstung enthält folgende Gegenstände: Buch, Lampe, zehn Flaschen Öl, zehn Bögen Pergament, Rucksack, Tinte, Tintenfüller und Zunderkästchen.

Geschosse (Preis variiert)

Geschosse werden für Waffen mit der Eigenschaft Geschosse benötigt. Die jeweils erforderliche Art der Geschosse ist in der Waffenbeschreibung angegeben. In der Tabelle „Geschosse“ sind die verschiedenen Arten sowie die Mengen aufgeführt, die du beim Kauf erhältst. Außerdem ist der Gegenstand genannt, der üblicherweise zur Aufbewahrung der Geschosse verwendet wird (er muss separat erworben werden).

Geschosse

Typ	Anzahl	Aufbewahrung	Gewicht	Kosten
Bolzen	20	Behälter	0,75 kg	1 GM
Munition (Feuerwaffe)	10	Beutel	1 kg	3 GM
Munition (Schleuder)	20	Beutel	0,75 kg	4 KM
Pfeile (Blasrohr)	50	Beutel	0,5 kg	1 GM
Pfeile	20	Köcher	0,5 kg	1 GM

Gewölbeforscherausrüstung (12 GM)

Eine Gewölbeforscherausrüstung enthält folgende Gegenstände: Brechstange, zehn Fackeln, Krähenfüße, zwei Flaschen Öl, Rucksack, Seil, zehn Tagesrationen, Trinkschlauch und Zunderkästchen.

Gift, einfach (100 GM)

Als Bonusaktion kannst du mit einer Phiole einfachen Gifts eine Waffe oder bis zu drei Geschosse behandeln. Eine Kreatur, die durch die vergiftete Waffe oder ein vergiftetes Geschoss Hieb- oder Stichschaden erleidet, erleidet zusätzlich 1W4 Giftschaden. Wenn das Gift aufgetragen wurde,

bleibt es wirksam, bis eine Minute vergangen ist oder sein Schaden bewirkt wurde, je nachdem, was zuerst eintritt.

Glocke (1 GM)

Wenn eine Glocke mit der Verwenden-Aktion geläutet wird, ist ihr Läuten bis zu 18 Meter weit zu hören.

Handschellen (2 GM)

Als Verwenden-Aktion kannst du mit Handschellen eine nicht bereitwillige, kleine oder mittelgroße Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir fesseln, die gepackt, kampfunfähig oder festgesetzt ist, sofern du einen SG-13-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) bestehst. Eine auf diese Art gefesselte Kreatur ist bei Angriffswürfen im Nachteil. Außerdem ist sie festgesetzt, sofern die Handschellen an einem fixierten Gegenstand wie einer Kette oder einem Haken befestigt sind. Aus den Handschellen zu entkommen erfordert einen erfolgreichen SG-20-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) als Aktion. Die Handschellen zu sprengen erfordert einen erfolgreichen SG-25-Stärkewurf (Athletik) als Aktion.

Zu jedem Paar Handschellen gehört ein Schlüssel. Ohne den Schlüssel kann eine Kreatur versuchen, das Schloss der Handschellen mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) zu knacken.

Heilerausrüstung (5 GM)

Eine Heilerausrüstung reicht für zehn Anwendungen. Als Verwenden-Aktion kannst du eine der Anwendungen verbrauchen, um eine bewusste Kreatur mit 0 Trefferpunkten zu stabilisieren, ohne dass du dazu einen Weisheitswurf (Heilkunde) ausführen musst.

Heiliges Symbol (Preis variiert)

Ein heiliges Symbol hat eine der Formen, die in der Tabelle „Heilige Symbole“ aufgeführt sind. Es ist mit Juwelen besetzt oder mit Malereien versehen, um göttliche Magie zu kanalisieren. Kleriker und Paladine können ein heiliges Symbol als Zauberfokus verwenden.

In der Tabelle ist angegeben, ob ein heiliges Symbol gehalten oder getragen werden oder sich auf Stoff (wie ein Wappenrock oder Banner) oder einem Schild befinden muss.

Heilige Symbole

Symbol	Gewicht	Kosten
Amulett (getragen oder gehalten)	0,5 kg	5 GM
Emblem (auf Stoff oder Schild)	–	5 GM
Reliquie (gehalten)	1 kg	5 GM

Heiltrank (50 GM)

Dieser Trank ist ein magischer Gegenstand. Als Bonusaktion kannst du ihn zu dir nehmen oder einer anderen Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir verabreichen. Eine Kreatur, die die magische rote Flüssigkeit in dieser Phiole trinkt, erhält 2W4+2 Trefferpunkte zurück.

Jagdfalle (5 GM)

Als Verwenden-Aktion kannst du eine Jagdfalle stellen – einen gezahnten Stahlring, der zuschnappt, wenn eine Kreatur auf die Druckplatte in der Mitte tritt. Die Falle ist mit einer schweren Kette an einem Fixpunkt wie einem Baum oder einem in den Boden gerammten Pfahl befestigt. Eine Kreatur, die auf die Platte tritt, muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W4 Stichschaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Anschließend ist die Bewegung der Kreatur durch die Länge der Kette (üblicherweise ein Meter) begrenzt, bis die Kreatur sich aus der Falle befreien kann. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen SG-13-Stärkewurf (Athletik) auszuführen. Bei einem Erfolg befreit es sich selbst oder eine andere Kreatur in Reichweite aus der Falle. Jeder misslungene Wurf fügt der Kreatur in der Falle 1 Stichschaden zu.

Karte (1 GM)

Wenn du eine korrekte Karte konsultierst, hast du einen Bonus von +5 auf Weisheitswürfe (Überlebenskunst), die du ausführst, um dich im auf der Karte dargestellten Gebiet zurechtzufinden.

Kerze (1 KM)

Eine brennende Kerze spendet eine Stunde lang in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 1,5 Metern dämmriges Licht.

Kette (5 GM)

Als Verwenden-Aktion kannst du eine Kette um eine nicht bereitwillige Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir schlingen, die gepackt, kampfunfähig oder festgesetzt ist, sofern du einen SG-13-Stärkewurf (Athletik) bestehst. Werden die Beine der Kreatur gefesselt, so ist die Kreatur festgesetzt, bis sie entkommt. Um die Kette abzustreifen, muss die Kreatur als Aktion einen SG-18-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen. Die Kette zu sprengen erfordert einen erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik) als Aktion.

Kleidung, fein (15 GM)

Feine Kleidung besteht aus teuren Stoffen und ist mit kunstvollen Details verziert. Manche Veranstaltungen und Orte können nur in feiner Kleidung besucht werden.

Kleidung, Reise (2 GM)

Reisekleidung besteht aus belastbarem Material und eignet sich zum Reisen durch verschiedene Umgebungen.

Kletterausrüstung (25 GM)

Zur Kletterausrüstung gehören Gurtzeug, Handschuhe, Kletterhaken und Steigeisen. Als Verwenden-Aktion kannst du dich mit der Kletterausrüstung durch Verankern sichern, um vom Ankerpunkt nicht tiefer als 7,5 Meter stürzen zu können. In diesem Fall kannst du dich höchstens 7,5 Meter weit bewegen, ohne den Anker als Bonusaktion zu lösen.

Köcher (1 GM)

Ein Köcher fasst bis zu 20 Pfeile.

Korb (4 SM)

Ein Korb fasst bis zu 20 Kilogramm in einem Volumen von 56 Litern.

Kostüm (5 GM)

Wenn du ein Kostüm trägst, bist du bei allen Attributswürfen im Vorteil, die du ausführst, um dich als die entsprechende Person oder Art von Person zu tarnen.

Krähenfüße (1 GM)

Als Verwenden-Aktion kannst du Krähenfüße aus ihrem Beutel nehmen und in einem Bereich von 2,3 Quadratmetern im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir auslegen. Eine Kreatur, die diesen Bereich erstmals in einem Zug betritt, muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1 Stichschaden, und ihre Bewegungsrate ist bis zum Beginn ihres nächsten Zugs auf 0 verringert. Es dauert zehn Minuten, die Krähenfüße wieder einzusammeln.

Krug (2 KM)

Ein Krug fasst bis zu 4 Liter.

Lampe (5 SM)

Eine Lampe brennt mit Öl und spendet in einem Radius von 4,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht.

Laterne, abdeckbar (5 GM)

Eine abdeckbare Laterne spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Als Bonusaktion kannst du die Haube entweder absenken und so das Licht auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 Metern verringern, oder du kannst die Haube wieder anheben.

Leiter (1 SM)

Eine Leiter ist drei Meter lang. Du musst klettern, um dich an ihr hinauf- oder hinabzubewegen.

Lupe (100 GM)

Mit einer Lupe bist du bei allen Attributswürfen zum Einschätzen oder Untersuchen kleiner oder detailreicher Gegenstände im Vorteil. Wenn du mit einer Lupe ein Feuer entfachen willst, benötigst du Sonnenlicht oder vergleichbar helles Licht zum Bündeln, Zunder zum Anzünden und etwa fünf Minuten Zeit.

Materialkomponentenbeutel (25 GM)

Ein Materialkomponentenbeutel ist wasserdicht und so unterteilt, dass er alle kostenlosen Materialkomponenten deiner Zauberei aufnehmen kann.

Metallkügelchen (1 GM)

Als Verwenden-Aktion kannst du Metallkügelchen aus ihrem Beutel schütten. Sie verteilen sich und bedecken einen 1 Quadratmeter großen ebenen Bereich im Abstand von bis zu drei Metern von dir. Eine Kreatur, die diesen Bereich erstmals in einem Zug betritt, muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie stürzt und hat den Zustand Liegend. Es dauert zehn Minuten, die Metallkügelchen wieder einzusammeln.

Netz (1 GM)

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du ein Netz wirfst. Ziele auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 8 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator plus dein Übungsbonus) bestehen, oder es ist festgesetzt, bis es entkommt. Es besteht den Rettungswurf automatisch, wenn es von mindestens riesiger Größe ist.

Zum Entkommen muss das Ziel eine Aktion ausführen und einen SG-10-Stärkewurf (Athletik) bestehen. Alternativ kann eine andere Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Ziel auf die gleiche Weise versuchen, das festgesetzte Ziel zu befreien. Durch Zerstören des Netzes (RK 10, 5 TP, Immunität gegen Gift-, psychischen und Wuchtschaden) wird das Ziel ebenfalls befreit, und der Effekt endet.

Öl (1 SM)

Du kannst eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen Bereich mit Öl bedecken oder das Öl als Brennstoff verwenden wie unten beschrieben.

Eine Kreatur oder einen Gegenstand bedecken:

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du eine Flasche Öl wirfst. Wähle ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) im Abstand von bis zu sechs Metern von dir aus. Das Ziel muss

einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 8 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator plus dein Übungsbonus) bestehen, oder es wird mit Öl bedeckt. Wenn das Ziel Feuerschaden erleidet, bevor das Öl (nach einer Minute) getrocknet ist, bewirkt das brennende Öl zusätzlich 5 Feuerschaden.

Einen Bereich bedecken: Als Verwenden-Aktion kannst du eine Ölflasche auf ebenem Boden ausgießen. Das Öl bedeckt einen Bereich von 2,3 Quadratmetern im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir. Wenn das Öl angezündet wird, brennt es bis zum Ende des Zugs zwei Runden nach dem Entzünden (oder zwölf Sekunden lang) und fügt jeder Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug darin beendet, 5 Feuerschaden zu. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Zug erleiden.

Brennstoff: Öl dient als Brennstoff für Lampen und Laternen. Eine Flasche Öl brennt sechs Stunden lang in einer Lampe oder Laterne. Diese Brenndauer muss nicht am Stück erfolgen. Das brennende Öl kann (als Verwenden-Aktion) gelöscht und später erneut entzündet werden, bis es insgesamt sechs Stunden lang gebrannt hat.

Papier (2 SM)

Ein Bogen Papier bietet Platz für etwa 250 handgeschriebene Wörter.

Parfüm (5 GM)

Parfüm gibt es in Phiolen zu je 120 ml. Wenn du dich parfümierst, bist du eine Stunde lang bei Charismawürfen (Überzeugen) zum Beeinflussen von Humanoiden im Vorteil, die sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befinden und dir gegenüber gleichgültig sind.

Pergament (1 SM)

Ein Bogen Pergament bietet Platz für etwa 250 handgeschriebene Wörter.

Phiole (1 GM)

Eine Phiole fasst bis zu 120 Milliliter.

Priesterausrüstung (33 GM)

Eine Priesterausrüstung enthält folgende Gegenstände: Decke, Lampe, Rucksack, Robe, sieben Tagesrationen, Weihwasser und Zunderkästchen.

Rammbock, tragbar (4 GM)

Mit einem tragbaren Rammbock kannst du Türen aufbrechen. Dabei erhältst du einen Bonus von +4 auf den Stärkewurf. Wenn ein anderer Charakter dir hilft, den Rammbock zu verwenden, bist du bei diesem Wurf im Vorteil.

Rationen (5 SM)

Rationen enthalten reisetaugliche Nahrung wie Trockenfleisch, Trockenfrüchte, Zwieback und Nüsse. Nahrungsmangel führt zu Risiken, die unter „Unterernährung“ unter „Regelglossar“ aufgeführt sind.

Robe (1 GM)

Eine Robe hat eine berufliche oder zeremonielle Bedeutung. Manche Veranstaltungen und Orte können nur in Roben von bestimmter Farbe oder mit bestimmten Symbolen besucht werden.

Rucksack (2 GM)

Ein Rucksack fasst bis zu 15 Kilogramm in einem Volumen von 28 Litern. Kann auch als Satteltasche dienen.

Sack (1 KM)

Ein Sack fasst bis zu 15 Kilogramm in einem Volumen von 28 Litern.

Säure (25 GM)

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du eine Phiole mit Säure wirfst. Wähle ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) im Abstand von bis zu sechs Metern von dir aus, das du sehen kannst. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 8 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator plus dein Übungsbonus) bestehen, oder es erleidet 2W6 Säureschaden.

Schaufel (2 GM)

Mit der Schaufel kannst du in einer Stunde Arbeit ein Loch von 1,5 Metern Kantenlänge in die Erde (oder vergleichbares Material) graben.

Schlafsack (1 GM)

In einem Schlafsack kann eine kleine oder mittelgroße Kreatur schlafen. Im Schlafsack bestehst du Rettungswürfe gegen extreme Kälte (siehe „Werkzeugkasten fürs Spiel“) automatisch.

Schloss (10 GM)

Zu einem Schloss gehört ein Schlüssel. Ohne den Schlüssel kann eine Kreatur versuchen, das Schloss mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) zu knacken.

Schnur (1 SM)

Ein Stück Schnur misst drei Meter. Du kannst als Verwenden-Aktion einen Knoten in die Schnur knüpfen.

Seil (1 GM)

Als Verwenden-Aktion kannst du mit einem erfolgreichen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) einen Knoten in ein Seil knüpfen.

Das Seil kann mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik) zerrissen werden.

Du kannst eine Kreatur, die nicht bereitwillig ist, nur dann mit dem Seil fesseln, wenn die Kreatur gepackt, kampfunfähig oder festgesetzt ist. Werden die Beine der Kreatur gefesselt, so ist die Kreatur festgesetzt, bis sie entkommt. Um das Seil abzustreifen, muss die Kreatur als Aktion einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen.

Signalpfeife (5 KM)

Wenn eine Signalpfeife mit der Verwenden-Aktion geblasen wird, erzeugt sie einen Ton, der 180 Meter weit zu hören ist.

Spiegel (5 GM)

Ein stählerner Handspiegel ist nicht nur zu kosmetischen Zwecken nützlich, sondern auch zum Spähen um Ecken und zum Übermitteln von Lichtsignalen.

Stachel, Eisen (1 GM)

Eisenstachel gibt es in Bündeln zu je zehn Stück. Als Verwenden-Aktion kannst du einen Eisenstachel mit einem stumpfen Gegenstand wie einem leichten Hammer in Holz, Erde oder ähnliches Material treiben. So kannst du eine Tür verrammeln, oder du kannst ein Seil oder eine Kette am Stachel befestigen.

Stange (5 KM)

Eine Stange ist drei Meter lang. Du kannst sie verwenden, um etwas zu berühren, das bis zu drei Meter weit entfernt ist. Wenn du im Rahmen eines Hoch- oder Weitsprungs einen Stärkewurf (Athletik) ausführen musst und beim Springen die Stange verwenden kannst, bist du beim Wurf im Vorteil.

Tinte (10 GM)

Tinte gibt es in Flaschen zu je 30 ml (ausreichend für etwa 500 Seiten).

Tintenfüller (2 KM)

Um mit Tinte zu schreiben oder zu zeichnen, ist ein Tintenfüller erforderlich.

Topf, Eisen (2 GM)

Ein Eisentopf fasst bis zu 4 Liter.

Trinkschlauch (2 SM)

Ein Trinkschlauch fasst bis zu zwei Liter. Wenn du nicht genügend Wasser trinkst, riskierst du Dehydrierung (siehe „Regelglossar“).

Truhe (5 GM)

Eine Truhe bietet ein Volumen von 324 Litern.

Unterhaltungskünstler-Ausrüstung (40 GM)

Eine Unterhaltungskünstler-Ausrüstung enthält folgende Gegenstände: Blendlaterne, Glocke, drei Kostüme, acht Flaschen Öl, Rucksack, Schlafsack, Spiegel, neun Tagesrationen, Trinkschlauch und Zunderkästchen.

Weihwasser (25 GM)

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen deiner Angriffe dadurch ersetzen, dass du eine Flasche mit Weihwasser wirfst. Ziele auf eine Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern von dir, die du sehen kannst. Wenn das Ziel ein Unhold oder ein Untoter ist, muss es einen Geschicklichkeitsrettungswurf (SG 8 plus dein Geschicklichkeitsmodifikator plus dein Übungsbonus) bestehen, oder es erleidet 2W8 gleißenden Schaden.

Zauberschriftrolle (Zaubertrick: 30 GM, I. Grad: 50 GM)

Eine *Zauberschriftrolle* (Zaubertrick) oder *Zauberschriftrolle* (I. Grad) ist ein magischer Gegenstand mit den Worten eines Zaubertricks beziehungsweise Zaubers des 1. Grades nach Wahl des Schöpfers der Schriftrolle. Wenn sich der Zauber in der Liste deiner Klasse befindet, kannst du die Schriftrolle lesen und den Zauber mit normalem Zeitaufwand wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen.

Wenn der Zauber einen Rettungs- oder Angriffswurf erfordert, beträgt der Zauberrettungswurf-SG 13 und der Angriffsbonus +5. Die Schriftrolle löst sich auf, wenn der Zauber gewirkt wurde.

Zelt (2 GM)

In einem Zelt können bis zu zwei kleine oder mittelgroße Kreaturen schlafen.

Zunderkästchen (5 SM)

Ein Zunderkästchen ist ein kleiner Behälter mit Feuerstahl, Feuerstein und Zunder (meist ein ölgetränktes Stoffstück), um ein Feuer zu entfachen. Soll damit eine Fackel, eine Kerze, eine Lampe, eine Laterne oder ein anderer Gegenstand mit freiliegendem Brennstoff entzündet werden, so ist dafür eine Bonusaktion erforderlich. Das Entfachen jedes anderen Feuers dauert eine Minute.

Reittiere und Fahrzeuge

Mit einem Reittier kannst du schneller durch die Wildnis gelangen. Sein Hauptzweck besteht allerdings darin, Ausrüstung zu tragen, die dich sonst verlangsamen würde. In der Tabelle „Reittiere und andere Tiere“ sind Bewegungsraten und Traglast-Grundwerte der Tiere aufgeführt. Die Wertekästen der Tiere findest du unter „Monster“.

Reittiere und Lasten

Als Zugtier einer Kutsche, eines Karrens, Streitwagens, Schlittens oder Wagens kann ein Tier höchstens das Fünffache seiner Grundtraglast ziehen. Wenn mehrere Tiere dasselbe Fahrzeug ziehen, wird ihre Traglast addiert.

Rossharnisch

Ein Rossharnisch ist eine Rüstung für Reittiere. Alle in der Tabelle „Rüstung“ unter „Ausrüstung“ aufgeführten Rüstungen sind auch als Rossharnische erhältlich. Sie kosten viermal so viel wie die normalen Versionen und wiegen doppelt so viel.

Sättel

Zu einem Sattel gehört Zaumzeug und jede sonstige Ausrüstung, die zum Verwenden des Sattels erforderlich ist. Mit einem Militärsattel bist du bei allen Attributswürfen im Vorteil, die du ausführst, um dich auf dem Reittier zu halten. Bei Wasserreittieren oder fliegenden Reittieren sind exotische Sättel erforderlich.

Reittiere und andere Tiere

Gegenstand	Traglast	Kosten
Dogge	97,5 kg	25 GM
Elefant	660 kg	200 GM
Kamel	225 kg	50 GM
Maultier	210 kg	8 GM
Pony	112,5 kg	30 GM
Reitpferd	240 kg	75 GM
Streitross	270 kg	400 GM
Zugpferd	270 kg	50 GM

Sattel und Zaumzeug, Geschirr und Fuhrwerke

Gegenstand	Gewicht	Kosten
Futter (pro Tag)	5 kg	5 KM
Karren	100 kg	15 GM
Kutsche	300 kg	100 GM
<i>Sattel</i>		
Exotischer Sattel	20 kg	60 GM
Militärsattel	15 kg	20 GM
Reitsattel	12,5 kg	10 GM
Schlitten	150 kg	20 GM
Stallmiete (pro Tag)	–	5 SM
Streitwagen	50 kg	250 GM
Wagen	200 kg	35 GM

Luft- und Wasserfahrzeuge

Schiff	Bewegungsrate	Besatzung	Passagiere	Fracht (Tonnen)	RK	TP	Schadensschwellenwert	Kosten
Galeere	6,4 km/h	80	–	150	15	500	20	30.000 GM
Kielboot	1,6 km/h	1	6	1/2	15	100	10	3.000 GM
Kriegsschiff	4 km/h	60	60	200	15	500	20	25.000 GM
Langschiff	4,8 km/h	40	150	10	15	300	15	10.000 GM
Luftschiff	12,8 km/h	10	20	1	13	300	–	40.000 GM
Ruderboot	2,4 km/h	1	3	–	11	50	–	50 GM
Segelschiff	3,2 km/h	20	20	100	15	300	15	10.000 GM

Große Fahrzeuge

In der Tabelle „Luft- und Wasserfahrzeuge“ findest du Spielwerte für verschiedene Arten von großen Fahrzeugen. Es gelten folgende Anmerkungen:

Bewegungsrate

Ein Schiff, das gegen starken Wind ansegelt, hat nur seine halbe Bewegungsrate. Bei Flaute können Segelschiffe sich nicht unter Segel fortbewegen und müssen gerudert werden. Auf Seen und Flüssen werden Kiel- und Ruderboote verwendet. Wenn du stromabwärts fährst, fügst du der Bewegungsrate des Fahrzeugs die Strömungsgeschwindigkeit (üblicherweise 4,8 Kilometer pro Stunde) hinzu. Mit Kiel- und Ruderbooten kannst du nicht gegen starke Strömungen anrudern, aber sie können von Zugtieren am Ufer stromaufwärts gezogen werden. Ein Ruderboot kann getragen werden und wiegt 50 Kilogramm.

Besatzung

Schiffe, die größer als Kiel- und Ruderboote sind, benötigen eine Besatzung aus fachkundigen Mietlingen (siehe „Mietlinge“ weiter hinten unter „Ausrüstung“), um verwendet werden zu können. Deren jeweils erforderliche Mindestanzahl hängt von der Art des Schiffs ab, wie in der Tabelle dargestellt.

Passagiere

In der Tabelle ist die Anzahl von kleinen und mittelgroßen Passagieren aufgeführt, die mithilfe von Hängematten auf einem Schiff unterkommen können. Schiffe mit Privatkabinen können nur ein Fünftel der Passagiere befördern. Ein Passagier zahlt normalerweise 5 SM pro Tag für eine Hängematte. Die Preise variieren jedoch von Schiff zu Schiff. Eine kleine Privatkabine kostet normalerweise 2 GM pro Tag.

Schadensschwellenwert

Wenn ein Fahrzeug einen Schadensschwellenwert (siehe „Regelglossar“) hat, ist dieser in der Tabelle angegeben.

Schiffsreparatur

Ein beschädigtes Schiff kann repariert werden, wenn es in einem Hafen liegt. Jeder zu reparierende Trefferpunkt erfordert einen Tag und kostet 20 GM für Material und Arbeitskraft. Wenn die Reparatur an einem Ort ausgeführt wird, an dem es reichlich Material und fachkundige Arbeiter gibt, beispielsweise in einer städtischen Werft, sind Reparaturdauer und -kosten halbiert.

Lebenshaltungskosten

Lebenshaltungskosten sind die Kosten, die für das Dasein in einer Fantasy-Welt anfallen. Sie umfassen Unterbringung, Nahrung, Ausrüstungspflege und andere alltägliche Erfordernisse.

Zu Beginn jeder Woche oder jedes Monats (nach Wahl des SL) wählst du einen der Lebensstile unten aus – Jämmerlich, Ärmlich, Schlecht, Einfach, Komfortabel, Wohlhabend oder Edel – und zahlst den entsprechenden Preis.

Ein Lebensstil hat an sich keine Konsequenzen, doch der SL kann ihn berücksichtigen, wenn er Risiken oder den Eindruck deines Charakters auf andere bestimmt.

Jämmerlich (gratis)

Du überlebst durch Zufall und Mildtätigkeit. Oft bist du Naturgefahren ausgesetzt, weil du draußen schläfst.

Ärmlich (1 SM pro Tag)

Du gibst das Minimum für deine grundlegendsten Bedürfnisse aus. Dabei könntest du ungesunden Bedingungen und Gelegenheitsverbrechern ausgesetzt sein.

Schlecht (2 SM pro Tag)

Du kümmerst dich sparsam um deine Bedürfnisse.

Einfach (1 GM pro Tag)

Du leitest dir einen durchschnittlichen Lebensstil.

Komfortabel (2 GM pro Tag)

Du kannst problemlos für dich aufkommen und leitest dir den einen oder anderen Luxus.

Wohlhabend (4 GM pro Tag)

Du bist an die feineren Seiten des Lebens gewöhnt und hast möglicherweise Bedienstete.

Edel (10 GM pro Tag)

Du zahlst für das Beste und hast wahrscheinlich Personal, das deinen üppigen Lebensstil ermöglicht. Andere bemerken deinen Reichtum und könnten darauf dringen, dass du ihn teilst – auf legale oder andere Weise.

Essen, Trinken und Unterkunft

In der Tabelle „Essen, Trinken und Unterkunft“ sind die Preise von Unterkünften pro Nacht sowie von Nahrungsmitteln aufgeführt. Die Kosten für Unterkunft und Verpflegung sind in deinen Lebenshaltungskosten enthalten.

Essen, Trinken und Unterkunft

Gegenstand	Kosten	Gegenstand	Kosten
Bier (Humpen)	4 KM	Mahlzeit	
Brot (Laib)	2 KM	Ärmlich	1 KM
Gasthaus (pro Nacht)		Schlecht	2 KM
Ärmlich	7 KM	Einfach	1 SM
Schlecht	1 SM	Komfortabel	2 SM
Einfach	5 SM	Wohlhabend	3 SM
Komfortabel	8 SM	Edel	6 SM
Wohlhabend	2 GM	Wein (Flasche)	
Edel	4 GM	Gemeinsprache	2 SM
Käse (Ecke)	1 SM	Fein	10 GM

Mietlinge

Wer angeheuert wird, um eine Aufgabe auszuführen, die Übung im Umgang mit Waffen, Werkzeugen oder Fertigkeiten erfordert, ist ein fachkundiger Mietling. Dazu gehören Söldner, Handwerker, Schreiber und so weiter. Die in der Tabelle „Mietlinge“ aufgeführten Preise sind Mindestpreise – manche Spezialisten verlangen mehr. Mietlinge ohne Fachkunde werden für

Arbeiten angeheuert, die keine besonderen Kenntnisse erfordern. Dazu gehören Arbeiter und Gepäckträger.

Mietlinge

Dienstleistung	Kosten
Fachkundiger Mietling	2 GM pro Tag
Mietling ohne Fachkunde	2 SM pro Tag
Bote	2 KM pro 1,6 km

Zauberwirken

In den meisten Siedlungen gibt es Personen, die bereit sind, gegen Bezahlung Zauber zu wirken. Wenn ein Zauber teure Komponenten hat, füge die Kosten für diese Komponenten den in der Tabelle „Zauberwirken-Dienstleistungen“ aufgeführten Kosten hinzu. Je höher der Grad des gewünschten Zaubers ist, desto schwieriger ist es, jemanden zu finden, der ihn wirken kann.

Zauberwirken-Dienstleistungen

Zaubergrad	Verfügbarkeit	Kosten
Zaubertrick	Dorf, Kleinstadt oder Stadt	30 GM
1	Dorf, Kleinstadt oder Stadt	50 GM
2	Dorf, Kleinstadt oder Stadt	200 GM
3	Nur Kleinstadt oder Stadt	300 GM
4–5	Nur Kleinstadt oder Stadt	2.000 GM
6–8	Nur Stadt	20.000 GM
9	Nur Stadt	100.000 GM

Magische Gegenstände

In jedem Abenteuer gibt es möglicherweise – nicht garantiert – magische Gegenstände zu finden. Unter „Magische Gegenstände“ weiter hinten in diesem Dokument werden Hunderte magische Gegenstände beschrieben. Im Folgenden erfährst du, was du über den Umgang mit magischen Gegenständen wissen musst.

Einen magischen Gegenstand identifizieren

Manche magischen Gegenstände sind nicht von ihren nichtmagischen Gegenständen zu unterscheiden. Andere sind auf den ersten Blick als magisch zu erkennen. Wenn du einen magischen Gegenstand in die Hand nimmst, bemerkst du, dass er außergewöhnlich ist, jedoch erfährst du seine magischen Eigenschaften nicht automatisch.

Der Zauber *Identifizieren* ist die schnellste Methode, die Eigenschaften eines Gegenstands zu enthüllen. Alternativ kannst du dich bei einer kurzen Rast auf einen magischen Gegenstand konzentrieren,

während du physischen Kontakt mit ihm hast. Am Ende der Rast sind dir seine Eigenschaften und deren Verwendung (jedoch keine Flüche, die er möglicherweise trägt) bekannt.

Manchmal trägt ein magischer Gegenstand Hinweise auf seine Eigenschaften. Das Befehlswort zum Aktivieren eines Rings könnte in seine Innenseite graviert sein, oder der Ring ist mit Federmustern geschmückt, um darauf hinzuweisen, dass es sich um einen *Ring des Federfalls* handelt.

Auch das Tragen eines Gegenstands sowie das Experimentieren damit kann Hinweise auf seine Eigenschaften liefern. Tränke sind ein Sonderfall: Hier genügt eine kleine Geschmacksprobe, um die Wirkung eines Tranks zu erkennen. Mit anderen Gegenständen muss möglicherweise mehr experimentiert werden. Beispiel: Wenn dein Charakter einen *Ring des Schwimmens* anlegt, könnte der SL sagen: „Deine Bewegungen fühlen sich eigenartig flüssig an.“ Vielleicht springst du nun in einen Fluss, um zu erfahren, was geschieht. Der SL könnte dann anmerken, dass du unerwartet gut schwimmst.

Einstimmung

Manche magischen Gegenstände erfordern, dass eine bestimmte Bindung an sie hergestellt wird, ehe ihre magischen Eigenschaften genutzt werden können: Dies ist die sogenannte Einstimmung. Ohne Einstimmung auf einen Gegenstand, der Einstimmung erfordert, sind nur dessen nichtmagische Vorzüge verfügbar, sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben. Beispielsweise bietet ein magischer Schild, der Einstimmung erfordert, einer nicht eingestimmten Kreatur die Vorzüge eines normalen Schilds, jedoch keine seiner magischen Eigenschaften.

Einstimmen während einer kurzen Rast

Zum Einstimmen auf einen Gegenstand musst du eine kurze Rast mit dem Gegenstand verbringen und dich ausschließlich auf ihn konzentrieren, während du in physischem Kontakt mit ihm bist. Die kurze Rast kann nicht dieselbe sein wie die, in der du die Eigenschaften des Gegenstands erfahren hast. Die Konzentration auf den Gegenstand kann bei einer Waffe aus Training, bei einem Zauberstab aus Meditation oder aus einer sonstigen jeweils passenden Aktivität bestehen. Wenn die kurze Rast unterbrochen wird, misslingt die Einstimmung. Anderenfalls bist du am Ende der kurzen Rast auf den magischen Gegenstand eingestimmt und kannst auf all seine magischen Fähigkeiten zugreifen.

Höchstens drei Gegenstände

Du kannst auf höchstens drei magische Gegenstände zugleich eingestimmt sein. Jeder Versuch, sich auf einen vierten Gegenstand einzustimmen, misslingt: Du musst zuerst deine Einstimmung auf einen der drei Gegenstände beenden. Außerdem kannst du dich auf höchstens ein Exemplar eines Gegenstands einstimmen. Es ist dir beispielsweise nicht möglich, dich auf jeweils mehr als einen *Ring des Schutzes* einzustimmen.

Einstimmung beenden

Deine Einstimmung auf einen Gegenstand endet, wenn du die Voraussetzungen für die Einstimmung nicht mehr erfüllst, wenn der Gegenstand mindestens 24 Stunden lang weiter als 30 Meter von dir entfernt ist, wenn du stirbst oder wenn sich eine andere Kreatur auf den Gegenstand einstimmt. Sofern der Gegenstand nicht verflucht ist, kannst du die Einstimmung auch freiwillig beenden, indem du eine weitere kurze Rast damit verbringst, dich auf den Gegenstand zu konzentrieren.

Gegenstände tragen und führen

Zum Nutzen seiner Eigenschaften muss ein magischer Gegenstand möglicherweise getragen oder geführt werden. Wenn er getragen werden muss, dann muss dies auf die vorgesehene Weise geschehen: Stiefel gehören an die Füße, Handschuhe an die Hände, Hüte und Helme auf den Kopf, Ringe an die Finger. Eine magische Rüstung muss angelegt, ein Schild an den Arm geschnallt, ein Umhang um die Schultern gelegt werden. Eine Waffe muss gehalten werden.

Die meisten magischen Gegenstände, die getragen werden sollen, passen unabhängig von Größe und Körperbau zu jeder Kreatur. Magische Kleidungsstücke können beispielsweise problemlos angepasst werden oder tun dies sogar auf magische Art selbst.

Mehrere gleichartige Gegenstände

Von bestimmten magischen Gegenständen kannst du jeweils höchstens einen tragen. Normalerweise kannst du nur ein Paar Schuhe, ein Paar Handschuhe oder Panzerhandschuhe, ein Paar Armschienen, eine Rüstung, eine Kopfbedeckung und einen Umhang tragen. Der SL könnte Ausnahmen machen.

Paarweise Gegenstände

Paarweise Gegenstände wie Stiefel, Armschienen, Panzerhandschuhe und Handschuhe gewähren ihre Vorzüge nur dann, wenn beide Teile des Paares getragen werden. Wenn ein Charakter beispielsweise an einem Fuß einen *Stiefel des Schreitens und Springens* und am anderen einen *Stiefel der Elfen* trägt, erhält er von keinem einen Vorzug.

Nichtmagische Gegenstände herstellen

Zum Herstellen von nichtmagischen Gegenständen brauchst du Werkzeuge, Rohmaterial und Zeit wie jeweils unten beschrieben. Wenn du die Voraussetzungen erfüllst, stellst du den Gegenstand her und kannst ihn verwenden oder zum normalen Preis verkaufen.

Werkzeug

Im Abschnitt „Werkzeug“ unter „Ausrüstung“ ist aufgeführt, welches Werkzeug zum Herstellen bestimmter Gegenstände erforderlich ist. Der SL legt fest, welches Werkzeug für nicht aufgeführte Gegenstände erforderlich sind.

Du musst das erforderliche Werkzeug verwenden und Übung im Umgang damit haben, um den Gegenstand herzustellen. Wer dir hilft, muss ebenfalls Übung damit haben.

Rohmaterial

Um einen Gegenstand herzustellen, brauchst du Rohmaterial im Wert seines halben Kaufpreises (abgerundet). Beispiel: Du brauchst Rohmaterial im Wert von 750 GM, um eine Ritterrüstung herzustellen, da sie einen Kaufpreis von 1.500 GM hat. Der SL bestimmt, ob passende Rohmaterialien verfügbar sind.

Zeit

Um zu bestimmen, wie viele Tage (bei einer täglichen Arbeitszeit von acht Stunden) das Herstellen eines Gegenstands dauert, teilst du seinen Kaufpreis in GM durch zehn (runde angebrochene Tage auf). Beispiel: Du brauchst fünf Tage, um eine schwere Armbrust herzustellen, da sie einen Kaufpreis von 50 GM hat.

Wenn es mehrere Tage dauert, einen Gegenstand herzustellen, muss es sich nicht um aufeinanderfolgende Tage handeln.

Charaktere können zusammenarbeiten, um die Herstellungszeit zu verkürzen. Teile die zum Herstellen erforderliche Zeit durch die Anzahl von Charakteren, die am Gegenstand arbeiten. Normalerweise kann dir nur jeweils ein anderer Charakter helfen, doch der SL gestattet möglicherweise mehr Helfer.

Heiltränke brauen

Ein Charakter, der Übung im Umgang mit der Kräuterkundeausrüstung hat, kann einen *Heiltrank* herstellen. Dazu braucht er die Ausrüstung, Rohmaterial im Wert von 25 GM und einen Tag (acht Stunden Arbeit).

Zauberschriftrollen verfassen

Ein Zauberwirker kann einen Zauber auf eine Schriftrolle übertragen und so anhand der unten beschriebenen Regeln eine *Zauberschriftrolle* herstellen.

Zeit und Kosten

Das Verfassen einer Zauberschriftrolle kostet Zeit und Geld je nach Grad des Zaubers, wie in der Tabelle „Kosten für Zauberschriftrollen“ aufgeführt. Für jeden Tag, den das Verfassen dauert, musst du acht Stunden Arbeit verrichten. Wenn eine Schriftrolle mehrere Tage erfordert, müssen diese Tage nicht aufeinanderfolgen.

Voraussetzungen für den Verfasser

Zum Verfassen einer Zauberschriftrolle benötigst du entweder Übung in der Fertigkeit *Arkane Kunde* oder im Umgang mit *Kalligrafiewerkzeug*, und du musst den Zauber an jedem Tag des Verfassens vorbereitet haben. Außerdem musst du alle Materialkomponenten verfügbar haben, die für den Zauber erforderlich sind. Wenn der Zauber seine Materialkomponenten verbraucht, geschieht dies erst beim Fertigstellen der Schriftrolle. Der Zauber der Schriftrolle verwendet deinen Zauberrettungswurf-SG und deinen Zauberangriffsbonus.

Zaubertricks

Wenn es sich beim verfassten Zauber um einen Zaubertrick handelt, funktioniert die Version auf der Schriftrolle so, als hätte der Zauberwirker deine Stufe.

Kosten für Zauberschriftrollen

Zaubergrad	Zeit	Kosten
Zaubertrick	1 Tag	15 GM
1	1 Tag	25 GM
2	3 Tage	100 GM
3	5 Tage	150 GM
4	10 Tage	1.000 GM
5	25 Tage	1.500 GM
6	40 Tage	10.000 GM
7	50 Tage	12.500 GM
8	60 Tage	15.000 GM
9	120 Tage	50.000 GM

Zauber

Zauber erhalten

Ehe du einen Zauber wirken kannst, musst du ihn geistig vorbereitet haben, oder du brauchst über einen magischen Gegenstand wie eine *Zauberschriftrolle* Zugriff auf den Zauber. Deine Merkmale und Talente geben an, auf welche Zauber du gegebenenfalls zugreifen kannst, ob du bestimmte Zauber stets vorbereitet hast und ob du die Liste deiner vorbereiteten Zauber ändern kannst.

Zauber vorbereiten

Wenn du eine Liste von vorbereiteten Zaubern ab dem 1. Grad hast, gibt dein Merkmal Zauberwirken an, wann du die Liste ändern kannst – und wie viele Zauber du ändern kannst. Dies ist in der Tabelle „Vorbereiten von Zaubern nach Klasse“ zusammengefasst.

Vorbereiten von Zaubern nach Klasse

Klasse	Ändern beim ...	Anzahl der Zauber
Barde	Stufenaufstieg	Einer
Druide	Beenden einer langen Rast	Alle
Hexenmeister	Stufenaufstieg	Einer
Kleriker	Beenden einer langen Rast	Alle
Magier	Beenden einer langen Rast	Alle
Paladin	Beenden einer langen Rast	Einer
Waldläufer	Beenden einer langen Rast	Einer
Zauberer	Stufenaufstieg	Einer

Die meisten zauberwirkenden Monster ändern ihre Liste vorbereiteter Zauber nicht. Es steht dem SL allerdings frei, die Liste zu ändern.

Stets vorbereitete Zauber

Bestimmte Merkmale geben dir möglicherweise einen Zauber, den du stets vorbereitet hast. Wenn du außerdem eine Liste vorbereiteter Zauber hast, die du ändern kannst, wird ein Zauber, den du stets vorbereitet hast, bei der Anzahl von Zaubern auf dieser Liste nicht berücksichtigt.

ZAUBERN IN RÜSTUNG

Du benötigst Vertrautheit mit der Rüstung, die du trägst, wenn du einen Zauber wirkst. Anderenfalls schränkt die Rüstung dich zum Zauberwirken zu sehr ein.

Zauber wirken

Jede Zauberbeschreibung hat mehrere Einträge mit den Details, die zum Wirken des Zaubers erforderlich sind. Die Einträge stehen jeweils hinter dem Namen des Zaubers. Sie werden in den folgenden Abschnitten einzeln erklärt.

Zaubergrad

Jeder Zauber hat einen Grad von 0 bis 9, der in der Zauberbeschreibung verzeichnet ist. Dieser Grad ist ein Hinweis darauf, wie mächtig der Zauber ist. Zaubertricks, also einfache Zauber, die Charaktere mehr oder minder aus dem Ärmel schütteln, haben den 0. Grad. Die Regeln jeder zauberwirkenden Klasse geben an, wann die Mitglieder der Klasse auf Zauber bestimmter Stufen zugreifen können.

Zauberplätze

Zauberei ist anstrengend, weshalb ein Zauberwirker nur eine bestimmte Anzahl von Zaubern ab dem 1. Grad wirken kann, bevor er rasten muss. Das magische Potenzial eines Zauberwirkers wird durch seine Zauberplätze repräsentiert. Jede zauberwirkende Klasse hat eine begrenzte Anzahl von Zauberplätzen mit bestimmten Zaubergraden. Beispiel: Ein Magier der 3. Stufe hat vier Zauberplätze des 1. Grades und zwei Zauberplätze des 2. Grades.

Wenn du einen Zauber wirkst, verbrauchst du einen Zauberplatz, dessen Grad mindestens dem des Zaubers entspricht. Du „füllst“ den Platz sozusagen mit dem Zauber. Stell dir einen Zauberplatz als einen Aktenordner einer bestimmten Dicke vor – Zauber des 1. Grades brauchen nicht so einen dicken Aktenordner wie Zauber höherer Grade. Dabei passen Zauber des 1. Grades natürlich auch in einen dickeren Ordner. Zauber des 2. Grades passen hingegen nur in Aktenordner ab dem 2. Grad. Wenn ein Magier der 3. Stufe also *Magisches Geschoss* wirkt – einen Zauber des 1. Grades –, dann verbraucht er einen seiner vier Zauberplätze des 1. Grades, sodass ihm noch drei verbleiben.

Verbrauchte Zauberplätze werden nach einer langen Rast wiederhergestellt.

Zauber wirken, ohne Zauberplätze zu verbrauchen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Zauber zu wirken, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen:

Zaubertricks: Ein Zaubertrick wird gewirkt, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen.

Rituale: Bestimmte Zauber sind beim Eintrag Zeitaufwand als Rituale gekennzeichnet. Diese Zauber können entweder nach den üblichen Regeln zum Zauberwirken oder als Rituale gewirkt werden. Das Wirken der Ritualversion eines Zaubers dauert zwar zehn Minuten länger

als üblich, verbraucht aber keinen Zauberplatz. Um einen Zauber als Ritual zu wirken, muss der Zauberwirker ihn vorbereitet haben.

Spezialfähigkeiten: Manche Charaktere und Monster haben Spezialfähigkeiten, die es ihnen erlauben, bestimmte Zauber zu wirken, ohne Zauberplätze verbrauchen zu müssen. Dieses Zauberwirken wird stattdessen anderweitig eingeschränkt, weil du den Zauber zum Beispiel nur begrenzt oft am Tag wirken kannst.

Magische Gegenstände: *Zauberschriftrollen* und einige andere magische Gegenstände enthalten Zauber, die du wirken kannst, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. In der Beschreibung solcher Gegenstände ist angegeben, wie oft ein Zauber aus ihnen gewirkt werden kann.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades

Wird ein Zauber mit einem Zauberplatz eines höheren Grades als nötig gewirkt, so nimmt der Zauber den höheren Grad an. Beispiel: Verbraucht ein Magier für *Magisches Geschoss* einen Zauberplatz des 2. Grades, so hat dieses *Magische Geschoss* den 2. Grad. Der Zauber nimmt sozusagen den gesamten verfügbaren Zauberplatz ein.

Manche Zauber, beispielsweise *Magisches Geschoss* und *Wunden heilen*, haben mächtigere Effekte, wenn sie auf einem höheren Grad gewirkt werden. Die Effekte sind in der Beschreibung des Zaubers aufgeführt.

Schule der Magie

Jeder Zauber gehört zu einer Schule der Magie. Diese Schulen sind in der gleichnamigen Tabelle aufgeführt. Sie helfen dabei, Zauber zu beschreiben, und haben keine eigenen Regeln. Andere Regeln können sich allerdings auf sie beziehen.

Die Schulen der Magie

Schule	Typische Effekte
Bannmagie	Verhindert schädliche Effekte oder kehrt sie um
Beschwörungsmagie	Transportiert Kreaturen oder Gegenstände
Erkenntnismagie	Enthüllt Informationen
Hervorrufungsmagie	Kanalisiert Energie, um Effekte zu erzeugen, die oft zerstörerisch sind
Illusionsmagie	Täuscht den Verstand oder die Sinne
Nekromantie	Manipuliert Leben und Tod
Verwandlungsmagie	Verwandelt Kreaturen oder Gegenstände
Verzauberungsmagie	Beeinflusst Gedanken

Zauberlisten der Klassen

Wenn sich ein Zauber auf der Zauberliste einer Klasse befindet, ist der Name der Klasse in Klammern hinter der Schule der Magie des betreffenden Zaubers aufgeführt. Manche Merkmale fügen einen Zauber sogar dann der Zauberliste eines Charakters hinzu, wenn der Charakter nicht Mitglied der in Klammern genannten Klasse ist.

Zeitaufwand

Für die meisten Zauber ist nur die magische Aktion erforderlich. Manche Zauber erfordern jedoch eine Bonusaktion, eine Reaktion oder einen Zeitaufwand von mindestens einer Minute. Der Zeitaufwand gibt an, was davon zum Wirken des Zaubers erforderlich ist.

Ein Zauber mit Zauberplatz pro Zug

Du kannst in einem Zug nur einen Zauberplatz verbrauchen, um einen Zauber zu wirken. Diese Regel bedeutet beispielsweise, dass es nicht möglich ist, im selben Zug mit der magischen Aktion einen Zauber mit Zauberplatz und mit einer Bonusaktion einen zweiten Zauber mit Zauberplatz zu wirken.

Reaktion und Bonusaktion: Auslöser

Zauber mit dem Zeitaufwand einer Reaktion werden als Antwort auf einen Auslöser gewirkt, der im Eintrag Zeitaufwand des Zaubers definiert ist. Manche Zauber haben den Zeitaufwand einer Bonusaktion. Auch sie werden als Antwort auf einen Auslöser gewirkt, der beim Zauber definiert ist.

Höherer Zeitaufwand

Bestimmte Zauber – beispielsweise solche, die als Ritual gewirkt werden – haben einen höheren Zeitaufwand: Das Wirken dauert mehrere Minuten oder sogar Stunden. Wenn du einen Zauber mit einem Zeitaufwand von mindestens einer Minute wirkst, musst du die magische Aktion in jedem deiner Züge ausführen und dabei deine Konzentration (siehe „Regelglossar“) aufrechterhalten. Wird deine Konzentration unterbrochen, so misslingt der Zauber. In diesem Fall wird der Zauberplatz nicht verbraucht. Um erneut zu versuchen, den Zauber zu wirken, musst du von vorne anfangen.

Fernkampfreichweite

Die Reichweite eines Zaubers gibt an, wie weit vom Zauberwirker entfernt der Effekt des Zauberspruchs entstehen kann. Die Beschreibung des Zauberspruchs erläutert näher, welcher Teil des Effekts durch die Reichweite begrenzt ist.

Die Reichweite hat üblicherweise eine der folgenden Formen:

Entfernung: Die Reichweite ist in Metern angegeben.

Berührung: Die Wirkung des Zaubers entsteht bei etwas, was der Zauberwirker innerhalb seiner Reichweite berühren muss, wie im Zauber beschrieben.

Selbst: Der Zauber wird auf den Zauberwirker gewirkt oder geht von diesem aus, wie beim Zauber angegeben.

Wenn ein Zauber bewegliche Effekte hat, werden diese nicht von seiner Reichweite eingeschränkt, sofern in der Zauberbeschreibung nicht anders angegeben.

Komponenten

Die Komponenten eines Zaubers sind die physischen Voraussetzungen, die der Zauberwirker erfüllen muss, um ihn zu wirken. In der Zauberbeschreibung ist jeweils angegeben, ob ein Zauber Verbal-komponenten (V), Gestenkomponenten (G) oder Materialkomponenten (M) hat. Wenn mindestens eine Zauberkomponente nicht verfügbar ist, kann der Zauber nicht gewirkt werden.

Verbalkomponente (V)

Eine Verbalkomponente ist der Vortrag geheimer Worte, deren Sinn sich Uneingeweihten nicht erschließt. Die Worte müssen mit normaler Sprechstimme vorgetragen werden. Sie selbst sind nicht die Quelle der Macht eines Zaubers. Vielmehr bringt die Kombination aus Lauten, Betonung und Resonanz die Fäden der Magie zum Schwingen. Eine Kreatur, die geknebelt ist oder sich im Bereich einer magischen Stille befindet, kann keine Zauber mit Verbalkomponenten wirken.

Gestenkomponente (G)

Eine Gestenkomponente ist eine schwingvolle Geste oder eine komplexe Abfolge von Gesten. Der Zauberwirker muss mindestens eine Hand einsetzen, um diese Bewegungen auszuführen.

Materialkomponente (M)

Eine Materialkomponente ist ein bestimmtes Material, das zum Wirken eines Zaubers erforderlich ist, wie beim Eintrag „Komponenten“ in Klammern angegeben. Die Materialien werden dabei nicht verbraucht, sofern in der Beschreibung des Zaubers nicht anders angegeben. Der Zauberwirker benötigt mindestens eine freie Hand, um die Materialien zu verwenden. Dies kann jedoch dieselbe Hand sein, mit der er Gesten ausführt.

Wenn ein Zauber sein Material nicht verbraucht und keine Kosten für dieses angegeben sind, kann ein Zauberwirker einen Materialkomponentenbeutel (siehe „Ausrüstung“) verwenden, statt das angegebene Material bereitzustellen, oder er kann einen Zauberfokus ersetzen, sofern er über ein Merkmal verfügt, das dies gestattet. Um einen Materialkomponentenbeutel zu verwenden, musst du mindestens eine Hand frei haben, um hineinzugreifen. Zum Verwenden eines Zauberfokus musst du diesen in der Hand halten, sofern in seiner Beschreibung nicht anders angegeben (Beschreibungen siehe „Ausrüstung“).

Dauer

Die Wirkungsdauer eines Zaubers gibt an, wie lange dessen Effekt nach dem Wirken anhält. Sie hat üblicherweise eine der folgenden Formen:

Konzentration: Eine Wirkungsdauer, die Konzentration erfordert, folgt den Konzentrationsregeln (siehe „Regelglossar“).

Unmittelbar: Eine unmittelbare Wirkungsdauer bedeutet, dass die Magie des Zaubers für einen Moment auftritt und dann verschwindet.

Zeitspanne: Eine Wirkungsdauer in Form einer Zeitspanne gibt an, wie lange der Zauber in Runden, Minuten, Stunden oder ähnlich anhält. Beispielsweise könnte der Eintrag für die Wirkungsdauer „1 Minute“ lauten. In diesem Fall endet der Zauber, sobald eine Minute vergangen ist. Während ein Zauber mit Zeitspanne andauert, nachdem du ihn gewirkt hast, kannst du ihn verwerfen (keine Aktion erforderlich), sofern du nicht kampfunfähig bist.

Effekte

Die Effekte eines Zaubers sind nach seiner Wirkungsdauer aufgeführt. Es ist genau angegeben, was der Zauber tut. Reale Gesetze der Physik werden ignoriert. Alle Ergebnisse über diese Effekte hinaus liegen im Ermessen des SL. Die Effekte haben üblicherweise mit Zielen, Rettungswürfen, Angriffswürfen oder allen drei Elementen zu tun, wie jeweils unten beschrieben.

Ziele

Bei vielen Zaubern muss der Zauberwirker mindestens ein Ziel auswählen, auf das die Magie des Zaubers wirkt. In der Beschreibung eines Zaubers ist angegeben, ob der Zauber auf Kreaturen, Gegenstände oder etwas anderes zielt.

Freie Sicht auf das Ziel: Ein Zauberwirker muss sein Ziel sehen können – es darf sich also nicht hinter vollständiger Deckung befinden.

Der Zauberwirker als Ziel: Wenn das Ziel eines Zaubers eine Kreatur nach Wahl des Zauberwirkers ist, kann er sich auch selbst als Ziel bestimmen, es sei denn, es muss sich um eine feindlich gesinnte oder ausdrücklich um eine andere Kreatur handeln.

Wirkungsbereiche: Manche Zauber, beispielsweise *Donnerwoge*, haben einen sogenannten Wirkungsbereich, wie unter „Regelglossar“ definiert. Der Bereich bestimmt, worauf der Zauber zielt. In der Beschreibung eines Zaubers ist angegeben, ob er einen Wirkungsbereich hat, der üblicherweise eine der folgenden Formen hat: Ausströmung, Kegel, Kugel, Linie, Würfel oder Zylinder.

Bewusstsein dafür, Ziel zu sein: Hat ein Zauber keine wahrnehmbare Wirkung, so weiß eine Kreatur möglicherweise nicht, dass sie sein Ziel war. Effekte wie Blitze sind offensichtlich, doch subtilere Effekte wie der Versuch, Gedanken zu lesen, bleiben üblicherweise unbemerkt, sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben.

Ungültige Ziele: Wenn du einen Zauber auf ein Ziel wirkst, das von ihm nicht betroffen sein kann, geschieht nichts. Wurde zum Wirken ein Zauberplatz verbraucht, so ist dieser trotzdem verbraucht.

Wenn der Zauber normalerweise keinen Effekt auf ein Ziel hat, das einen Rettungswurf besteht, wirkt ein ungültiges Ziel, als hätte es seinen Rettungswurf bestanden, auch wenn es keinen Rettungswurf ausgeführt hat (es ist also nicht zu erkennen, dass die Kreatur ein ungültiges Ziel ist). Anderenfalls bemerkt der Zauberwirker, dass sein Zauber beim Ziel nichts ausgerichtet hat.

Rettungswürfe

In der Beschreibung vieler Zauber ist angegeben, dass das Ziel einen Rettungswurf ausführt, um den Effekt ganz oder teilweise zu verhindern. Die Beschreibung gibt außerdem an, welches Attribut vom Ziel für den Rettungswurf verwendet wird und was bei einem Erfolg oder Misserfolg geschieht. Der SG deiner Zauber errechnet sich wie folgt:

$$\text{Zauberrettungswurf-SG} = 8 + \text{dein Übungsbonus} + \text{dein Zauberwirken-Attributsmodifikator}$$

Angriffswürfe

Bei manchen Zaubersprüchen muss der Wirker einen Angriffswurf ausführen, um festzustellen, ob der Zauber das Ziel trifft. Der Angriffsmodifikator deiner Zauber errechnet sich wie folgt:

$$\text{Zauberangriff-Modifikator} = \text{dein Übungsbonus} + \text{dein Zauberwirken-Attributsmodifikator}$$

EINEN WIRKENDEN ZAUBER IDENTIFIZIEREN

Du kannst versuchen, einen nicht unmittelbar wirkenden Zauber während seiner Wirkungsdauer anhand seiner beobachtbaren Effekte zu identifizieren. Dazu musst du die Studieren-Aktion ausführen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen.

Zaubereffekte kombinieren

Die Effekte verschiedener Zauber addieren sich, wenn sich die Wirkungsauern der Zauber überschneiden. Die Effekte des gleichen Zaubers, der mehrmals gewirkt wird, addieren sich hingegen nicht. Stattdessen wird der stärkste Effekt – beispielsweise der höchste Bonus – der Zauber angewendet, solange sich deren Wirkungsauern überschneiden. Oder es gilt der neueste Effekt, falls die Effekte gleich stark sind und sich die Wirkungsauern überschneiden. Wirken beispielsweise zwei Kleriker *Segnen* auf dasselbe Ziel, so erhält dieses den Vorzug des Zaubers nur einmal. Es erhält keine zwei Bonuswürfel. Der Effekt bleibt jedoch bestehen, bis die Wirkungsdauer des zweiten Zaubers *Segnen* endet.

Beschreibungen der Zauber

Ablenkung

Illusionszauber 5. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: S

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du wirst unsichtbar, und gleichzeitig erscheint in deinem Bereich ein illusionärer Doppelgänger von dir. Dieser bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, doch deine Unsichtbarkeit endet, sobald du einen Angriffswurf ausführst, Schaden bewirkst oder einen Zauber wirkst.

Als magische Aktion kannst du deinen illusionären Doppelgänger bis zu deiner doppelten Bewegungsrate bewegen und ihn gestikulieren, sprechen und auf eine beliebige Art handeln lassen. Er ist immateriell und unverwundbar.

Du kannst durch seine Augen sehen und durch seine Ohren hören, als befändest du dich am selben Ort.

Alarm

Bannzauber 1. Grades (Magier, Waldläufer)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (Glocke und Silberdraht)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du erschaffst einen Alarm gegen Eindringen. Wähle eine Tür, ein Fenster oder einen Bereich in Reichweite aus, der nicht größer als ein Würfel mit sechs Metern Kantenlänge sein darf. Für die Wirkungsdauer warnt dich ein Alarm, wann immer eine Kreatur den geschützten Bereich berührt oder in ihn eindringt. Wenn du den Zauber wirkst, kannst du Kreaturen bestimmen, die den Alarm nicht auslösen. Außerdem wählst du aus, ob der Alarm akustisch oder mental erfolgt:

Akustischer Alarm: Der Alarm erzeugt im Abstand von bis zu 18 Metern vom geschützten Bereich zehn Sekunden lang das Geräusch einer Handglocke.

Mentaler Alarm: Du wirst von einem mentalen Ping gewarnt, wenn du dich im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern vom geschützten Bereich befindest. Dieser Ping weckt dich, wenn du schläfst.

Ansteckung

Nekromantiezauber 5. Grades (Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 7 Tage

Deine Berührung verursacht eine magische Krankheit. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 11W8

nekrotischen Schaden und ist vergiftet. Wähle außerdem ein Attribut aus, wenn du den Zauber wirkst. Das vergiftete Ziel ist bei Rettungswürfen mit dem ausgewählten Attribut im Nachteil.

Das Ziel muss den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen, bis es insgesamt drei Erfolge oder drei Misserfolge hatte. Bei drei Erfolgen endet der Zauber bei dem Ziel. Bei drei Misserfolgen wirkt der Zauber sieben Tage lang auf das Ziel.

Wann immer das vergiftete Ziel einen Effekt erhält, der den Zustand Vergiftet beenden würde, muss es einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder der Zustand Vergiftet endet nicht.

Antimagisches Feld

Bannzauber 8. Grades (Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Eisenspäne)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du wirst von einer antimagischen Aura in einer Ausströmung von drei Metern umgeben. Im Bereich der Aura kann niemand Zauber wirken, magische Aktionen ausführen oder andere magische Effekte erzeugen, und Ziele innerhalb der Aura können nicht von Zaubern, magischen Aktionen und Effekten betroffen werden. Magische Eigenschaften von magischen Gegenständen funktionieren innerhalb der Aura nicht und haben auf nichts darin eine Wirkung.

Wirkungsbereiche von Zaubern oder anderer Magie können sich nicht in die Aura erstrecken. Niemand kann sich in die Aura oder aus ihr heraus teleportieren, und auch Ebenenreisen sind in der Aura blockiert. Portale schließen sich, solange sie sich innerhalb der Aura befinden.

Bereits wirksame Zauber werden im Bereich unterdrückt, sofern sie nicht von Artefakten oder Gottheiten gewirkt wurden. Solange ein Effekt unterdrückt wird, wirkt er nicht. Die Zeit, in der er unterdrückt ist, wird dennoch von seiner Wirkungsdauer abgezogen.

Magie bannen hat innerhalb der Aura keinen Effekt. Auren, die durch mehrere *Antimagisches-Feld*-Zauber erzeugt wurden, heben einander nicht auf.

Antipathie/Sympathie

Verzauberungszauber 8. Grades (Barde, Druide, Magier)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Mischung aus Essig und Honig)

Wirkungsdauer: 10 Tage

Wähle beim Wirken des Zaubers aus, ob er Antipathie oder Sympathie erzeugen soll, und ziele auf eine Kreatur oder einen Gegenstand von höchstens

riesiger Größe. Bestimme dann einen Kreaturentyp (beispielsweise rote Drachen, Goblins oder Vampire). Kreaturen der ausgewählten Art führen einen Weisheitsrettungswurf aus, wenn sie sich dem Ziel auf höchstens 36 Meter nähern. Deine Entscheidung (Antipathie oder Sympathie) bestimmt, was mit einer Kreatur geschieht, wenn der Rettungswurf misslingt:

Antipathie: Die Kreatur ist verängstigt. Die verängstigte Kreatur muss in ihren Zügen ihre Bewegung nutzen, um sich so weit wie möglich vom Ziel zu entfernen. Dabei nimmt sie die sicherste Route.

Sympathie: Die Kreatur ist bezaubert. Die bezauberte Kreatur muss in ihren Zügen ihre Bewegung nutzen, um sich dem Ziel so weit wie möglich zu nähern. Dabei nimmt sie die sicherste Route. Befindet sich die Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Ziel, so kann sie sich nicht freiwillig entfernen. Wenn das Ziel der bezauberten Kreatur Schaden zufügt, kann diese einen Weisheitsrettungswurf ausführen, um den Effekt wie unten beschrieben zu beenden.

Den Effekt beenden: Wenn die verängstigte oder bezauberte Kreatur ihren Zug weiter als 36 Meter vom Ziel entfernt beendet, führt sie einen Weisheitsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt des Ziels auf die Kreatur. Nach einem erfolgreichen Rettungswurf ist eine Kreatur eine Minute lang gegen den Effekt immun. Danach kann er erneut auf sie gewirkt werden.

Arkane Auge

Erkenntniszauber 4. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Fledermausfell)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst ein unsichtbares und unverwundbares Auge in Reichweite, das für die Wirkungsdauer in der Luft schwebt. Es kann in jede Richtung blicken und übermittelt dir mental seine visuellen Informationen. Außerdem verfügt es über Dunkelsicht mit einer Reichweite von neun Metern.

Als Bonusaktion kannst du das Auge bis zu neun Meter weit in eine beliebige Richtung bewegen. Außerdem kann es nicht durch massive Barrieren gelangen, jedoch Öffnungen mit mindestens 2,5 Zentimetern Durchmesser passieren.

Arkane Hand

Hervorrufungszauber 5. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Eierschale und ein Handschuh)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine große Hand aus schimmernder magischer Energie in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst. Die Hand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Sie bewegt sich auf deinen Befehl und imitiert die Bewegungen deiner eigenen Hand.

Die Hand ist ein Gegenstand und besitzt eine RK von 20. Ihre Trefferpunkte entsprechen deinem Trefferpunktemaximum. Wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken, endet der Zauber. Die Hand besetzt ihren Bereich nicht.

Nach dem Wirken des Zaubers sowie als Bonusaktion in deinen folgenden Zügen kannst du die Hand bis zu 18 Meter weit bewegen und einen der folgenden Effekte bewirken:

Blockierende Hand: Die Hand gewährt dir Teildeckung gegen Angriffe und andere Effekte, die von ihrem Bereich ausgehen oder ihn durchqueren. Außerdem zählt ihr Bereich für deine Gegner als schwieriges Gelände.

Geballte Faust: Die Hand schlägt ein Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 5W8 Energieschaden.

Greifende Hand: Die Hand versucht, eine Kreatur von höchstens riesiger Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr zu packen. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es wird gepackt (der Flucht-SG entspricht deinem Zauberrettungswurf-SG). Solange die Hand das Ziel gepackt hat, kannst du eine Bonusaktion ausführen, damit sie es zerquetscht. Dabei fügt sie ihm Wuchtschaden in Höhe von 4W6 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zu.

Kraftvolle Hand: Die Hand versucht, eine Kreatur von höchstens riesiger Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr zu stoßen. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder die Hand schiebt es bis zu 1,5 Meter plus 1,5-mal deinen Zauberwirken-Attributsmodifikator (in Metern) weit in eine Richtung deiner Wahl. Die Hand bewegt sich mit dem Ziel und bleibt im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird der Schaden der geballten Faust um 2W8 und der Schaden der greifenden Hand um 2W6 erhöht.

Arkane Schloss

Bannzauber 2. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Goldstaub im Wert von mindestens 25 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du berührst eine geschlossene Tür, ein Fenster, ein Tor, einen Behälter oder eine Luke und verschließt diesen Gegenstand für die Wirkungsdauer auf magische Art. Dieses Schloss kann mit nichtmagischen Methoden nicht entfernt werden. Du und alle Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, könnt den Gegenstand trotz des Schlosses normal öffnen und schließen. Du kannst auch ein Kennwort festlegen, das diesen Gegenstand im Abstand von bis zu 1,5 Metern eine Minute lang öffnet.

Arkane Schwert

Hervorrufungszauber 7. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Miniaturschwert im Wert von mindestens 250 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst ein geisterhaftes Schwert, das in Reichweite schwebt. Die Kugel bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn das Schwert erscheint, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen ein Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Schwert ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Energieschaden in Höhe von 4W12 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator.

In deinen folgenden Zügen kannst du das Schwert mit einer Bonusaktion bis zu neun Meter weit an einen Ort bewegen, den du sehen kannst, und den Angriff gegen dasselbe oder ein anderes Ziel wiederholen.

Arkane Spiegelung

Illusionszauber 7. Grades (Barde, Druiden, Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: Sicht

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 10 Tage

Du lässt Gelände in einem Bereich von 2,6 Quadratkilometern wie eine andere Art von Gelände aussehen, riechen und sich sogar anfühlen. Weite Felder oder eine Straße können somit wie ein Sumpf, ein Hügel, eine Erdspalte oder anderes unwegsames oder unpassierbares Gelände erscheinen. Ein Tümpel kann wie eine grüne Wiese wirken, ein Steilhang wie ein sanftes Gefälle, ein Graben voller Felsbrocken wie eine breite Straße.

Du kannst auch das Erscheinungsbild von Gebäuden ändern oder sie dort platzieren, wo es keine gibt. Der Zauber kann keine Kreaturen verändern, verbergen oder hinzufügen.

Die Illusion umfasst hörbare, visuelle, berührbare und olfaktorische Elemente, sodass sie sicheres Gelände in schwieriges verwandeln (und umgekehrt)

oder anderweitig die Bewegung durch das Gebiet beeinträchtigen kann. Jeder Teil des illusionären Geländes wie ein Fels oder ein Zweig, der aus dem Bereich des Zaubers entfernt wird, verschwindet sofort.

Kreaturen mit Wahrer Blick können die Illusion durchschauen und sehen das echte Gelände. Alle anderen Elemente der Illusion bleiben jedoch bestehen. Selbst wenn sich eine Kreatur der Illusion bewusst ist, kann sie physisch mit ihr interagieren.

Astrale Projektion

Nekromantiezauber 9. Grades (Hexenmeister, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G, M (für jedes Ziel des Zaubers einen Hyazinth im Wert von mindestens 1.000 GM und einen Silberbarren im Wert von mindestens 100 GM – der Zauber verbraucht jeweils beides)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Durch diesen Zauber projizierst du deinen Astralkörper und die Astralkörper von bis zu acht bereitwilligen Kreaturen in Reichweite auf die Astralebene (wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest, endet der Zauber sofort). Der physische Körper jedes Ziels bleibt in scheinotem Zustand zurück. Er ist bewusstlos, benötigt weder Nahrung noch Luft und altert nicht.

Die Astralgestalt jedes Ziels gleicht dem physischen Körper in fast jeder Hinsicht. Sie hat dessen Spielwerte und Habseligkeiten. Der Hauptunterschied ist eine Silberschnur, die zwischen den Schulterblättern der Astralgestalt entspringt. Die Schnur verblasst nach 30 Zentimetern und wird unsichtbar. Wird die Schnur durchtrennt – was nur geschieht, wenn ein Effekt dies explizit erwähnt –, so sterben sowohl physischer Körper als auch Astralgestalt des Ziels.

Die Astralgestalt eines Ziels kann durch die Astralebene reisen. Sobald eine Astralgestalt diese Ebene verlässt, werden physischer Körper und Habseligkeiten des Ziels an der Silberschnur entlangtransportiert, sodass das Ziel auf der neuen Ebene wieder in seinen Körper gelangt.

Schaden und sonstige Effekte, die auf die Astralgestalt des Ziels wirken, haben auf den physischen Körper keine Wirkung, sowie umgekehrt. Wenn die Trefferpunkte der Astralgestalt oder des physischen Körpers eines Ziels auf 0 sinken, endet der Zauber bei diesem Ziel. Der Zauber endet bei allen Zielen, wenn du ihn als magische Aktion verwirfst.

Wenn der Zauber bei einem Ziel endet, das nicht tot ist, kehrt das Ziel in seinen physischen Körper zurück, und dessen scheinotter Zustand endet.

Ätherische Gestalten

Beschwörungszauber 7. Grades (Barde, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Bis zu 8 Stunden

Du betrittst den Grenzbereich der Ätherebene, an dem sie sich mit deiner aktuellen Ebene überschneidet. Für die Wirkungsdauer bleibst du in der Äthergrenze. Währenddessen kannst du dich in eine beliebige Richtung bewegen. Wenn du dich nach oben oder unten bewegst, kostet dich jeder Meter Bewegung zwei Meter deiner Bewegungsrate. Du kannst die Ebene, die du verlassen hast, in Graustufen wahrnehmen. Deine Sichtweite beträgt dabei 18 Meter.

Während du dich auf der Ätherebene befindest, kannst du nur Kreaturen, Gegenstände und Effekte beeinflussen oder von ihnen beeinflusst werden, die sich ebenfalls dort befinden. Kreaturen, die sich nicht auf der Ätherebene befinden, können dich weder wahrnehmen noch mit dir interagieren, es sei denn, ein Merkmal erlaubt es ihnen.

Wenn der Zauber endet, kehrst du auf die Ebene zurück, die du verlassen hast und erscheinst in dem Bereich, der deinem Bereich in der Äthergrenze entspricht. Erscheinst du in einem besetzten Bereich, so wirst du in den nächstliegenden freien Bereich geschoben und erleidest Energieschaden in sechsfacher Höhe der Anzahl an Metern, die du bewegt wurdest.

Dieser Zauber endet sofort, wenn du dich beim Wirken bereits auf der Ätherebene oder einer Ebene befindest, die nicht an sie angrenzt (beispielsweise auf den Äußerer Ebenen).

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 7. kannst du auf bis zu drei bereitwillige Kreaturen (dich eingeschlossen) zielen. Die Kreaturen müssen sich im Abstand von bis zu drei Metern von dir befinden, wenn du diesen Zauber wirkst.

Attribut verbessern

Verwandlungszauber 2. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (etwas Fell oder eine Feder)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur und wählst Charisma, Geschicklichkeit, Intelligenz, Stärke oder Weisheit aus. Für die Wirkungsdauer ist das Ziel bei Attributwürfen mit dem ausgewählten Attribut im Vorteil.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. kannst du

auf eine weitere Kreatur zielen. Du kannst für jedes Ziel ein anders Attribut bestimmen.

Ätzkugel

Hervorrufungszauber 4. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Galle)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du deutest auf einen Ort in Reichweite. Dort schlägt ein leuchtender Ball aus Säure mit einem Radius von 15 Zentimetern auf und explodiert in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern. Jede Kreatur in diesem Bereich führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 10W4 Säureschaden sowie weitere 5W4 Säureschaden am Ende ihres nächsten Zugs. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur die Hälfte des anfänglichen Schadens.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der anfängliche Schaden um 2W4 erhöht.

Auferstehung

Nekromantiezauber 7. Grades (Barde, Kleriker)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 1.000 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erweckst mit einer Berührung eine tote Kreatur zum Leben, die nicht länger als ein Jahrhundert tot war, nicht an Altersschwäche gestorben ist und nicht untot war, als sie starb.

Die Kreatur kehrt mit all ihren Trefferpunkten ins Leben zurück. Dieser Zauber neutralisiert zudem sämtliche Gifte, die zum Zeitpunkt des Todes auf das Ziel gewirkt haben. Dieser Zauber schließt alle tödlichen Wunden und stellt sämtliche abgetrennten Gliedmaßen wieder her.

Von den Toten aufzuerstehen ist eine Tortur. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf W20-Prüfungen. Nach jeder langen Rast wird der Malus um 1 verringert, bis er 0 beträgt.

Wirkst du diesen Zauber, um eine Kreatur zum Leben zu erwecken, die seit mindestens 365 Tagen tot ist, so belastet dich das stark. Du kannst erst nach einer langen Rast wieder Zauber wirken und bist bis dahin bei W20-Prüfungen im Nachteil.

Auflösung

Verwandlungszauber 6. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Magnetstein und Staub)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verschießt einen dünnen grünen Strahl auf ein Ziel in Reichweite, das du sehen kannst. Das Ziel kann eine Kreatur, ein nichtmagischer Gegenstand oder eine Struktur aus magischer Energie sein, beispielsweise die Wand des Zaubers *Energiewand*.

Eine Kreatur, die zum Ziel dieses Zaubers wird, führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 10W6+40 Energieschaden. Wenn seine Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 sinken, zerfällt es mitsamt jeder nichtmagischen Ausrüstung, die es trägt oder hält, zu grauem Staub. Das Ziel kann nur durch die Zaubers *Wahre Auferstehung* und *Wunsch* wiederbelebt werden.

Nichtmagische Gegenstände von höchstens großer Größe sowie Strukturen aus magischer Energie werden von diesem Zaubers automatisch aufgelöst. Wenn das Ziel von mindestens riesiger Größe ist, löst dieser Zaubers einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge davon auf.

Verwenden von Zaubersplätzen höheren Grades:

Für jeden Zaubersplatzgrad über dem 6. wird der Schaden um 3W6 erhöht.

Aura des Lebens

Bannzauber 4. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer geht eine Aura in einer Ausströmung von neun Metern von dir aus. In der Aura seid du und deine Verbündeten gegen nekrotischen Schaden resistent, und eure Trefferpunktemaxima können nicht verringert werden. Wenn ein Verbündeter mit 0 Trefferpunkten seinen Zug in der Aura beginnt, erhält er 1 Trefferpunkt zurück.

Ausbessern

Zaubertrick der Verwandlung (Barde, Druiden, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (zwei Magnetsteine)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zaubers repariert einen Gegenstand, den du berührst und der eine Bruchstelle oder einen Riss hat, beispielsweise ein kaputtes Kettenglied, einen zerbrochenen Schlüssel, einen zerrissenen Umhang oder einen lecken Weinschlauch. Wenn der Riss oder die Bruchstelle in keiner Abmessung größer als 30 Zentimeter ist, wird nicht mehr zu erkennen sein, dass der Gegenstand beschädigt war.

Dieser Zaubers kann magische Gegenstände physisch reparieren, deren Magie jedoch nicht wiederherstellen.

Äußerlichkeiten

Illusionszauber 5. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du verleihst jeder Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, ein illusionäres Erscheinungsbild. Ein nicht bereitwilliges Ziel kann einen Charismarettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg ist es nicht von diesem Effekt betroffen.

Du kannst den Zielen dasselbe Erscheinungsbild oder unterschiedliche geben. Der Zaubers kann das Erscheinungsbild von Körpern sowie Ausrüstung der Ziele verändern. Du kannst jede Kreatur 30 Zentimeter größer oder kleiner sowie schwerer oder leichter erscheinen lassen. Das neue Erscheinungsbild eines Ziels muss die gleiche Grundanordnung von Gliedmaßen haben. Abgesehen davon sind die Einzelheiten der Illusion dir überlassen. Der Zaubers bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Einer genauen körperlichen Untersuchung halten die Veränderungen dieser Illusion nicht stand. Nutzt du diesen Zaubers beispielsweise, um einer Kreatur einen Hut aufzusetzen, so durchdringen Gegenstände diesen einfach.

Eine Kreatur, die die Studieren-Aktion ausführt, um ein Ziel zu untersuchen, kann einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zaubersrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg weiß sie, dass das Ziel verkleidet wurde.

Ausspähung

Erkenntniszauber 5. Grades (Barde, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 1.000 GM, beispielsweise eine Kristallkugel, ein Spiegel oder ein mit Wasser gefülltes Becken)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du kannst eine Kreatur deiner Wahl, die sich auf derselben Existenzebene wie du befindet, hören und sehen. Das Ziel führt einen Weisheitsrettungswurf aus, der dadurch modifiziert wird, wie gut du das Ziel kennst und ob du einen Gegenstand hast, der dich mit ihm verbindet (siehe Tabellen unten). Das Ziel weiß nicht, wogegen es den Rettungswurf ausführt. Es fühlt sich nur vage unwohl.

Dein Wissen über das Ziel ist ...	Rettungswurf-Modifikator
... aus zweiter Hand (du hast von dem Ziel gehört)	+5
... aus erster Hand (du bist dem Ziel begegnet)	+0
... umfassend (du kennst das Ziel gut)	-5

Du hast etwas vom Ziel, und zwar ...	Rettungswurf-Modifikator
... ein Abbild oder Porträt	-2
... ein Kleidungsstück oder anderen Besitz	-4
... ein Körperteil, eine Haarlocke oder ein Nagelstück	-10

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel nicht betroffen, und du kannst diesen Zauber erst nach 24 Stunden erneut auf das Ziel wirken.

Misslingt der Wurf, so erschafft der Zauber einen unsichtbaren, immateriellen Sensor im Abstand von bis zu drei Metern vom Ziel. Du kannst durch den Sensor hören und sehen, als ob du dich in seinem Bereich befändest. Der Sensor bewegt sich mit dem Ziel und bleibt für die Wirkungsdauer im Abstand von bis zu drei Metern von ihm. Wer den Sensor sehen kann, sieht ihn als leuchtende, etwa faustgroße Kugel.

Anstelle einer Kreatur kannst du auf einen Ort zielen, den du schon einmal gesehen hast. In diesem Fall erscheint der Sensor an diesem Ort und bewegt sich nicht.

Baumwandeln

Beschwörungszauber 5. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erhältst die Fähigkeit, einen Baum zu betreten und aus einem anderen Baum derselben Art im Abstand von bis zu 150 Metern wieder herauszusteigen. Beide Bäume müssen lebendig und mindestens so groß wie du sein. Es kostet 1,5 Meter Bewegung, den Baum zu betreten. Du erfährst sofort die Position aller anderen Bäume derselben Art im Abstand von bis zu 150 Metern. Als Teil der Bewegung, um den Baum zu betreten, kannst du entweder in einen dieser Bäume wechseln und oder aus dem Baum heraustreten, in dem du dich befindest. Du erscheinst in einem Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Zielbaum, was dich weitere 1,5 Meter Bewegung kostet. Hast du keine Bewegungsrate übrig, so erscheinst du im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Baum, den du betreten hast.

Du kannst diese Transportmöglichkeit nur einmal in jedem deiner Züge anwenden. Du musst jeden Zug außerhalb eines Baums beenden.

Befehl

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde, Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du gibst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen ein Wort langen Befehl. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen oder den Befehl im nächsten Zug ausführen. Wähle den Befehl aus diesen Optionen aus:

Anhalten: Das Ziel bewegt sich in seinem Zug nicht und führt weder eine Aktion noch eine Bonusaktion aus.

Fliehen: Das Ziel nutzt seinen Zug, um sich so schnell wie möglich von dir wegzubewegen.

Herkommen: Das Ziel bewegt sich auf dem kürzesten Weg in deine Richtung und beendet seinen Zug, sobald es sich auf höchstens 1,5 Meter genähert hat.

Hinlegen: Das Ziel nimmt den Zustand Liegend an und beendet dann seinen Zug.

Loslassen: Das Ziel lässt fallen, was es gerade hält, und beendet seinen Zug.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du eine weitere Kreatur beeinflussen.

Beistand

Bannzauber 2. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein weißer Stoffstreifen)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Wähle bis zu drei Kreaturen in Reichweite aus. Für die Wirkungsdauer werden Trefferpunktemaximum sowie aktuelle Trefferpunkte jedes Ziels um 5 erhöht.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. werden die Trefferpunkte jedes Ziels um jeweils 5 erhöht.

Bewegungsfreiheit

Bannzauber 4. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Lederriemen)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Wirkungsdauer ist die Bewegungsrate des Ziels auf schwierigem Gelände nicht eingeschränkt. Zudem können Zauber und andere magische Effekte weder seine Bewegungsrate verringern noch das Ziel lähmen oder festsetzen. Das Ziel hat ferner eine Schwimmbewegungsrate in Höhe seiner Bewegungsrate.

Es kann außerdem 1,5 Meter seiner Bewegungsrate verbrauchen, um nichtmagischen Fesseln (beispielsweise Handschellen oder einer Kreatur, die es gepackt hält) automatisch zu entkommen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Bindung der Ebenen

Bannzauber 5. Grades (Barde, Druide, Hexenmeister, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Juwel im Wert von mindestens 1.000 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du versuchst, ein celestisches Wesen, einen Elementar, ein Feenwesen oder einen Unhold in deinen Dienst zu verpflichten. Die Kreatur muss sich für die gesamte Wirkungsdauer in Reichweite befinden. (Normalerweise wird die Kreatur zuerst in einen umgekehrten *Schutzkreis* beschworen, wo sie gefangen bleibt, während du den Zauber wirkst.) Nach Wirken des Zaubers muss das Ziel einen Charismarettungswurf bestehen, oder es muss dir für die Wirkungsdauer dienen. Wenn die Kreatur durch einen anderen Zauber beschworen oder erschaffen wurde, verlängert sich dessen Wirkungsdauer auf die Wirkungsdauer von Bindung der Ebenen.

Eine verpflichtete Kreatur muss deine Befehle nach besten Kräften befolgen. Du kannst der Kreatur befehlen, dich auf ein Abenteuer zu begleiten, einen Ort zu bewachen oder eine Botschaft zu übermitteln. Ist sie dir jedoch feindlich gesinnt, so versucht sie, deine Worte zu verdrehen, um ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Wenn die Kreatur deine Anweisungen vollständig ausgeführt hat, bevor der Zauber endet, kehrt sie zu dir zurück und meldet Vollzug, sofern du dich auf derselben Existenzebene befindest. Falls nicht, kehrt sie an den Ort zurück, an dem du sie verpflichtet hast, und verbleibt dort, bis der Zauber endet.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Die Wirkungsdauer wird erhöht:

bei einem Zauberplatzgrad von 6 auf zehn Tage,
bei einem Zauberplatzgrad von 7 auf 30 Tage,
bei einem Zauberplatzgrad von 8 auf 180 Tage,
bei einem Zauberplatzgrad von 9 auf 366 Tage.

Blindheit/Taubheit

Verwandlungszauber 2. Grades (Barde, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Minute

Eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist für die Wirkungsdauer blind oder taub (nach deiner Wahl). Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Blitz

Hervorrufungszauber 3. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Stück Fell und ein Kristallstab)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst in einer 30 Meter langen und 1,5 Meter breiten Linie, die von dir ausgeht, einen Blitz in eine Richtung deiner Wahl. Jede Kreatur in der Linie führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 8W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Blitze herbeirufen

Beschwörungszauber 3. Grades (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

An einem Punkt in Reichweite über dir, den du sehen kannst, erscheint eine Sturmwolke. Sie hat die Form eines drei Meter hohen Zylinders mit einem Radius von 18 Metern.

Wenn du den Zauber wirkst, wähle einen Punkt unter der Wolke aus, den du sehen kannst. Ein Blitz schlägt von der Wolke in diesen Punkt ein. Jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern um diesem Punkt führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3W10 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Für die Wirkungsdauer kannst du eine magische Aktion verwenden, um einen weiteren Blitz dieser Art einschlagen zu lassen. Dabei kannst du denselben Punkt oder einen anderen als Ziel auswählen.

Wenn du dich beim Wirken des Zaubers draußen aufhältst und ein Sturm herrscht, verleiht der Zauber dir Kontrolle über diesen Sturm, anstatt einen neuen zu erschaffen. Unter diesen Umständen wird der Schaden des Zaubers um 1W10 erhöht.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird der Schaden um 1W10 erhöht.

Böser Blick

Nekromantiezauber 6. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer werden deine Augen zu einer tiefschwarzen Leere. Eine Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet für die Wirkungsdauer einen der folgenden Effekte deiner Wahl.

Für die Wirkungsdauer kannst du in jedem deiner Züge eine magische Aktion ausführen, um eine andere Kreatur als Ziel auszuwählen. Du kannst jedoch keine Kreatur erneut als Ziel auswählen, die ihren Rettungswurf gegen den Zauber bestanden hat.

Krank: Das Ziel ist vergiftet.

Panik: Das Ziel ist verängstigt. Es muss in jedem seiner Züge die Spurt-Aktion ausführen und sich auf dem sichersten und kürzesten Weg von dir entfernen. Wenn sich das Ziel in einen Bereich mindestens 18 Meter von dir entfernt bewegt hat, von dem aus es dich nicht sehen kann, endet dieser Effekt.

Schlaf: Das Ziel ist bewusstlos. Es erwacht, wenn es Schaden erleidet oder eine andere Kreatur eine Aktion ausführt, um es wachzurütteln.

Botschaft

Zaubertrick der Verwandlung (Barde, Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: G, M (ein Stück Kupferdraht)

Wirkungsdauer: 1 Runde

Du deutest auf eine Kreatur in Reichweite und flüsterst eine Botschaft. Das Ziel (und nur dieses) hört die Botschaft und kann mit einem Flüstern antworten, das nur du hörst.

Du kannst diesen Zauber durch massive Gegenstände hindurch wirken, wenn du mit dem Ziel vertraut bist und weißt, dass es sich hinter der Barriere befindet. Magische Stille, 30 Zentimeter Stein, Metall oder Holz sowie dünnes Bleiblech blockieren den Zauber.

Brennende Hände

Hervorrufungszauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verschießt ein dünnes Flammenband. Jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Brennbare Gegenstände im Kegel, die nicht getragen oder gehalten werden, beginnen zu brennen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Celestisches Wesen beschwören

Beschwörungszauber 7. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du beschwörst einen Geist aus den Oberen Ebenen, der sich als Lichtsäule in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt in Reichweite manifestiert. Wähle bei jeder Kreatur im Zylinder, die du sehen kannst, eine der folgenden Arten von Licht aus, von der sie beschienen wird:

Heilendes Licht: Das Ziel erhält Trefferpunkte in Höhe von 4W12 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück.

Sengendes Licht: Das Ziel führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet es 6W12 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Für die Wirkungsdauer ist der Zylinder von hellem Licht erfüllt. Wenn du dich in deinem Zug bewegst, kannst du auch den Zylinder bis zu neun Meter weit bewegen.

Wann immer der Zylinder sich in den Bereich einer Kreatur bewegt, die du sehen kannst, und wann immer eine Kreatur, die du sehen kannst, den Zylinder betritt oder ihren Zug dort beendet, kannst du sie in einer der Lichtarten baden. Eine Kreatur kann von diesem Zauber nur einmal pro Zug betroffen sein.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 7. werden Heilung und Schaden um 1W12 erhöht.

Chromatische Kugel

Hervorrufungszauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 50 GM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst eine Energiekugel auf ein Ziel in Reichweite. Wähle für die Art der Kugel Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure oder Schall aus und führe dann einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W8 Schaden der ausgewählten Art.

Wenn du mit mindestens zwei der W8 dasselbe Ergebnis würfelst, springt die Kugel zu einem weiteren Ziel deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern vom Ziel. Führe einen Angriffswurf gegen das neue Ziel sowie einen neuen Schadenswurf aus. Die Kugel kann nicht noch einmal springen, sofern du den Zauber nicht mit einem Zauberplatz ab dem 2. Grad wirkst.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W8 erhöht. Die Kugel kann höchstens so oft springen, wie es dem Grad des verbrauchten Zauberplatzes entspricht, und jede Kreatur kann nur einmal das Ziel dieses Zaubers sein.

Dauerhafte Flamme

Hervorrufungszauber 2. Grades (Druide, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Rubinstaub im Wert von mindestens 50 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Eine Flamme bricht aus einem Gegenstand hervor, den du berührst. Der Effekt spendet in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Er wirkt wie eine normale Flamme, erzeugt jedoch keine Wärme und verbraucht keinen Brennstoff. Die Flamme kann verdeckt oder verborgen, aber nicht erstickt oder gelöscht werden.

Dimensionstür

Beschwörungszauber 4. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 150 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du teleportierst dich an einen Ort in Reichweite. Dabei triffst du genau am gewünschten Punkt ein. Es kann sich um einen Zielort handeln, den du sehen oder dir vorstellen kannst oder den du beschreibst,

indem du Entfernung und Richtung angibst (beispielsweise „60 Meter senkrecht nach unten“ oder „90 Meter nach Nordosten in einem 45-Grad-Winkel nach oben“).

Du kannst zusätzlich eine bereitwillige Kreatur teleportieren. Diese muss sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befinden, wenn du dich teleportierst. Sie gelangt in einen Bereich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von deinem Zielbereich.

Wenn mindestens einer von euch in einem Bereich eintreffen würde, der bereits vollständig von Gegenständen oder Kreaturen besetzt ist, erleidet ihr jeweils 4W6 Energieschaden, und die Teleportation misslingt.

Dissonantes Flüstern

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, hört im Geiste eine misstönende Melodie. Das Ziel führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 3W6 psychischen Schaden und muss sofort seine Reaktion verwenden, sofern verfügbar, um sich so weit wie möglich von dir zu entfernen. Dabei nimmt es die sicherste Route. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Donnerwoge

Hervorrufungszauber 1. Grades (Barde, Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst eine Welle aus donnernder Energie. Alle Kreaturen in einem Würfel mit 4,5 Metern Kantenlänge, der von dir ausgeht, führen einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet eine Kreatur 2W8 Schallschaden und wird drei Meter weit von dir weggestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Außerdem werden Gegenstände, die sich vollständig innerhalb des Würfels befinden und nicht fixiert sind, drei Meter weit von dir weggestoßen, und der Donnerschlag ist im Abstand von bis zu 90 Metern zu hören.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Dornenwand

Beschwörungszauber 6. Grades (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Dornen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Wand aus verworrenem Gestrüpp mit nadelspitzen Dornen. Die Wand erscheint auf einer festen Oberfläche in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Die Wand kann bis zu 18 Meter lang, drei Meter hoch und 1,5 Meter dick sein. Alternativ kannst du eine ringförmige Wand mit einem Radius von drei Metern erschaffen, die bis zu sechs Meter hoch und 1,5 Meter dick ist. Die Wand blockiert die Sichtlinie.

Wenn die Wand erscheint, führt jede Kreatur in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 7W8 Stichschaden, anderenfalls die Hälfte.

Eine Kreatur kann die Dornenwand durchdringen, jedoch nur langsam und unter Schmerzen. Für jeden Meter, den sie sich durch die Wand bewegt, muss sie vier Meter ihrer Bewegungsrate verbrauchen. Wenn eine Kreatur außerdem in einem Zug die Dornenwand erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, führt sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 7W8 Hiebsschaden, anderenfalls die Hälfte. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. werden beide Schadensarten um 1W8 erhöht.

Dornenwuchs

Verwandlungszauber 2. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (sieben Dornen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

In einem Radius von sechs Metern um einen Punkt in Reichweite wird der Boden von harten Stacheln und Dornen überwuchert. Der Bereich wird für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände. Bewegt sich eine Kreatur in oder durch den Bereich, so erleidet sie pro zurückgelegten 1,5 Metern 2W4 Stichschaden.

Die Verwandlung des Bodens ist als natürlich getarnt. Jede Kreatur, die den Bereich beim Wirken des Zaubers nicht sehen kann, muss die Suchen-Aktion ausführen und einen Weisheitswurf (Überlebenskunst oder Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg erkennt sie das Gelände vor dem Betreten als gefährlich.

Drachen herbeirufen

Beschwörungszauber 5. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Gegenstand mit eingraviertem Drachenbildnis im Wert von mindestens 500 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du rufst einen Drachengeist herbei. Er erscheint in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst, und verwendet den Wertekasten eines **Drakonischen Geists**. Die Kreatur verschwindet, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Zauber endet.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Verbündeten verbündet. Im Kampf nutzt sie deinen Initiativwert und ist direkt nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (keine Aktion deinerseits erforderlich). Befiehst du ihr nichts, so führt sie die Ausweichaktion aus und nutzt ihre Bewegung, um Gefahren zu vermeiden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Verwende den Zauberplatzgrad als Zaubergrad im Wertekasten.

Drakonischer Geist

Großer Drache, neutral

RK 14 + Zaubergrad

TP 50 + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 6.

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	19	+4	+4	GES	14	+2	+2	KON	17	+3	+3
INT	10	+0	+0	WEI	14	+2	+2	CHA	14	+2	+2

Resistenzen Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure

Immunitäten Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Drakonisch, versteht die Sprachen, die du kennst

HG – (EP 0, ÜB entspricht deinem Übungsbonus)

Merkmale

Gemeinsame Resistenzen: Wenn du den Geist herbeirufst, wähle eine seiner Resistenzen aus. Du bist gegen die ausgewählte Schadensart resistent, bis der Zauber endet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Geist führt eine Anzahl von Zerfetzen-Angriffen in Höhe der Hälfte des Zaubergrades (abgerundet) aus und setzt seine Odemwaffe ein.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: Bonus in Höhe deines Zauberangriff-Modifikators, Reichweite 3 m. Treffer: 1W6+4 + Zaubergrad Stichschaden.

Odemwaffe: Geschicklichkeitsrettungswurf:

Der SG entspricht deinem Zauberrettungswurf-SG, alle Kreaturen in einem Kegel von neun Metern. **Misserfolg:** 2W6 Schaden von einer Art, gegen die dieser Geist resistent ist (nach deiner Wahl beim Wirken des Zaubers). **Erfolg:** Halber Schaden.

Drachenodem

Verwandlungszauber 2. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine scharfe Pfefferschote)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure aus. Bis der Zauber endet, kann das Ziel eine magische Aktion ausführen, um einen Kegel von 4,5 Metern auszuatmen. Jede Kreatur in diesem Bereich führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3W6 Schaden der ausgewählten Art, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Druidenkunst

Zaubertrick der Verwandlung (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du flüsterst den Geistern der Natur zu und erzeugst in Reichweite einen der folgenden magischen Effekte.

Wettersensor: Du erschaffst einen winzigen, harmlosen sensorischen Effekt, der das Wetter an deinem Aufenthaltsort in den nächsten 24 Stunden vorhersagt. Der Effekt kann sich als goldene Kugel für einen wolkenlosen Himmel, als Wolke für Regen, als Schneeflocken für Schnee oder dergleichen manifestieren. Dieser Effekt hält eine Runde lang an.

Erbblühen: Du bewirkst, dass sofort eine Blume erblüht, sich eine Samenkapsel oder eine Blattknospe öffnet.

Sensorischer Effekt: Du erzeugst einen harmlosen sensorischen Effekt, beispielsweise fallende Blätter, geisterhafte tanzende Feenwesen, eine sanfte Brise, die Geräusche eines Tieres oder leichten Stinktiergeuch. Der Effekt muss in einen Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge passen.

Feuerspiel: Du entzündest oder löschst eine Kerze, eine Fackel oder ein Lagerfeuer.

Dunkelheit

Hervorrufungszauber 2. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, M (Fledermausfell und ein Kohlenstück)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer breitet sich magische Dunkelheit von einem Punkt in Reichweite zu einer Kugel mit einem Radius von 4,5 Metern aus. Sie kann weder mit Dunkelsicht durchdrungen noch durch nichtmagische Lichtquellen erhellt werden.

Alternativ kannst du den Zauber auf einen Gegenstand wirken, der nicht getragen oder gehalten wird. In diesem Fall erfüllt die Dunkelheit eine Ausströmung von 4,5 Metern, die vom Gegenstand ausgeht. Wird der Gegenstand mit etwas Undurchsichtigem wie einer Schüssel oder einem Helm bedeckt, so wird die Dunkelheit blockiert.

Wenn sich der Wirkungsbereich dieses Zaubers mit einem Bereich hellen oder dämmerigen Lichts überschneidet, das durch einen Zauber des höchstens 2. Grades erzeugt wurde, so wird der andere Zauber gebannt.

Dunkelsicht

Verwandlungszauber 2. Grades (Druide, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine getrocknete Karotte)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Für die Wirkungsdauer hat eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, Dunkelsicht mit einer Reichweite von 45 Metern.

Dürre

Nekromantiezauber 4. Grades (Druide, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 8W8 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Bei Pflanzenkreaturen misslingt der Rettungswurf automatisch.

Ziele alternativ auf eine nichtmagische Pflanze, die keine Kreatur ist (beispielsweise Baum oder Strauch). Sie führt keinen Rettungswurf aus, sondern verdorrt und stirbt.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Ebenenwechsel

Beschwörungszauber 7. Grades (Druide, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine gegabelte Metallrute im Wert von mindestens 250 GM, die auf eine Existenzebene eingestimmt ist)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber transportiert dich und bis zu acht bereitwillige Kreaturen, die sich in einem Kreis an den Händen halten, auf eine andere Existenzebene. Du kannst einen allgemeinen Zielort bestimmen, beispielsweise eine bestimmte Stadt auf der Elementarebene des Feuers oder einen bestimmten Palast auf der zweiten Ebene der Neun Höllen. Ihr erscheint am Ziel oder in dessen Nähe nach Ermessen des SL.

Wenn du die Siegelsequenz eines Kreises der Teleportation auf einer anderen Existenzebene kennst, kann dich der Zauber zu diesem Kreis bringen. Ist der Kreis der Teleportation zu klein für alle transportierten Kreaturen, so erscheinen sie im nächsten freien Bereich neben dem Kreis.

Einfache Illusion

Zaubertrick der Illusion (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: G, M (ein Stück Vlies)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du erschaffst für die Wirkungsdauer ein Geräusch oder das Abbild eines Gegenstands in Reichweite. Die jeweiligen Effekte sind unten beschrieben. Die Illusion endet, wenn du diesen Zauber erneut wirkst.

Eine Kreatur, die das Geräusch oder Abbild mit der Studieren-Aktion untersucht, kann die Illusion mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG als solche erkennen. In diesem Fall wird die Illusion für sie weniger deutlich wahrnehmbar.

Geräusch: Die Lautstärke des Geräuschs kann so leise wie ein Flüstern oder so laut wie ein Schrei sein. Dies kann deine Stimme oder die einer anderen Person sein, aber auch Löwengebrüll, Trommeln oder ein anderes beliebiges Geräusch. Für die Wirkungsdauer kannst du einen durchgehenden Laut oder unterschiedliche kurze Laute erzeugen.

Bild: Das Abbild eines Gegenstands – beispielsweise ein Stuhl, schlammige Fußabdrücke oder eine Truhe – darf nicht größer als ein Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge sein. Es kann weder Geräusche noch Gerüche, Licht oder andere sensorische Effekte erzeugen. Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können.

Einflüsterung

Verzauberungszauber 2. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, M (ein Tropfen Honig)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 8 Stunden

Du schlägst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören und verstehen kann, mit höchstens 25 Worten eine Vorgehensweise vor. Der Vorschlag muss realistisch klingen und darf nichts enthalten, was dem Ziel oder seinen Verbündeten Schaden zufügen würde. Du könntest beispielsweise sagen: „Holt den Schlüssel zur Schatzkammer des Kults und gebt ihn mir.“ Oder du könntest sagen: „Hört auf zu kämpfen, verlasst diese Bibliothek friedlich und kehrt nicht zurück.“

Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer – oder bis du oder deine Verbündeten ihm Schaden zufügen – bezaubert. Das bezauberte Ziel führt den Vorschlag nach besten Kräften aus. Die vorgeschlagene Aktivität kann während der gesamten Wirkungsdauer fortgesetzt werden. Wenn sie jedoch in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber beim Ziel, sobald es die Aktivität ausgeführt hat.

Einkerkerung

Bannzauber 9. Grades (Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Statuette in Gestalt des Ziels im Wert von mindestens 5.000 GM)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst magische Fesseln, um eine Kreatur in Reichweite festzusetzen, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel nicht betroffen, und es ist in den nächsten 24 Stunden gegen diesen Zauber immun. Misslingt der Wurf, so wird das Ziel eingesperrt. Ein eingesperrtes Ziel muss nicht atmen, essen und trinken, und es altert nicht. Erkenntniszauber können das Ziel weder orten noch wahrnehmen, und das Ziel kann sich nicht teleportieren.

Bis der Zauber endet, ist das Ziel außerdem von einem der folgenden Effekte (nach deiner Wahl) betroffen:

Abgesichertes Gefängnis: Das Ziel ist in einer Halbebene gefangen, die gegen Teleportation und Ebenenreisen geschützt ist. Bei der Halbebene kann es sich um ein Labyrinth, einen Käfig, einen Turm oder Ähnliches nach deiner Wahl handeln.

Anketten: Fest im Boden verankerte Ketten halten das Ziel fest. Das Ziel ist festgesetzt und kann auf keine Weise bewegt werden.

Begräbnis: Das Ziel wird unter der Erde in einer hohlen Kugel aus magischer Energie begraben, die gerade groß genug für das Ziel ist. Nichts kann die Kugel durchdringen.

Schlummer: Das Ziel ist bewusstlos und kann nicht geweckt werden.

Winziges Gefängnis: Das Ziel nimmt eine Größe von 2,5 Zentimetern an und wird in einem unzerstörbaren Edelstein oder einem ähnlichen Gegenstand eingesperrt. Licht kann den Edelstein durchdringen. So kann das Ziel nach draußen blicken, und andere Kreaturen können hineinsehen. Ansonsten kann den Edelstein jedoch nichts durchdringen, auch nicht Teleportation oder Ebenenreisen.

Den Zauber beenden: Wenn du den Zauber wirkst, kannst du einen Auslöser festlegen, der ihn beendet. Der Auslöser kann so spezifisch oder komplex sein, wie du möchtest. Der SL muss jedoch bestätigen, dass sein Eintreten innerhalb der nächsten zehn Jahre wahrscheinlich ist. Es muss sich um eine beobachtbare Aktion handeln, beispielsweise eine bestimmte Opferung im Tempel deiner Gottheit, die Rettung deiner großen Liebe oder der Sieg über ein bestimmtes Monster.

Der Zauber *Magie bannen* kann diesen Zauber nur beenden, wenn er mit einem Zauberplatz des 9. Grades entweder auf das Gefängnis oder auf die Komponente gewirkt wird, die beim Wirken dieses Zaubers verwendet wurde.

Einswerden mit der Natur

Erkenntniszauber 5. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du kommunizierst mit Naturgeistern und erlangst Wissen über deine Umgebung. Im Freien gewährt dir der Zauber Wissen über den Bereich im Abstand von bis zu 4,8 Kilometern von dir. In Höhlen und anderen natürlichen unterirdischen Umgebungen beträgt der Radius 90 Meter. Der Zauber funktioniert nicht in Gebieten, in denen die Natur durch Bauten ersetzt wurde, beispielsweise in Burgen und Siedlungen.

Wähle drei der folgenden Optionen aus. Du erfährst diese Fakten, sofern sie zum Bereich des Zaubers gehören:

- Orte von Siedlungen
- Orte von Portalen oder anderen Existenzebenen
- Ort einer Kreatur mit einem Herausforderungsgrad von mindestens 10 (nach Wahl des SL), die ein celestisches Wesen, ein Elementar, ein Feenwesen, ein Unhold oder ein Untoter ist
- Die häufigste Art von Pflanze, Mineral oder Tier (nach deiner Wahl)
- Orte von Gewässern

Du könntest beispielsweise den Ort eines mächtigen Monsters im Bereich, den Ort von Gewässern sowie den Ort von Dörfern erfahren.

Eismesser

Beschwörungszauber 1. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: G, M (ein Tropfen Wasser oder ein Stück Eis)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erzeugst eine Eisscherbe und schleuderst sie auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Stichschaden. Nach dem Wurf explodiert die Scherbe, ob sie getroffen hat oder nicht. Das Ziel und jede Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleiden 2W6 Kälteschaden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Kälteschaden um 1W6 erhöht.

Eissturm

Hervorrufungszauber 4. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 90 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Fausthandschuh)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

In einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt in Reichweite fällt Hagel. Jede Kreatur im Zylinder führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 2W10 Wuchtschaden und 4W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Die Hagelkörner machen den Boden im Zylinder bis zum Ende deines nächsten Zugs zu schwierigem Gelände.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der Wuchtschaden um 1W10 erhöht.

Eiswand

Hervorrufungszauber 6. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Quarz)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst auf einer festen Oberfläche in Reichweite eine Eiswand. Du kannst sie auch zu einer halbkugelförmigen Kuppel oder zu einer Kugel mit einem Radius von bis zu drei Metern formen, oder du kannst eine flache Oberfläche aus zehn Platten mit je drei Metern Kantenlänge erschaffen. Jede Platte muss an mindestens eine andere angrenzen. Die Wand ist in jeder Form 30 Zentimeter dick und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Erschaffst du die Wand so, dass sie den Bereich einer Kreatur durchdringt, so wird die Kreatur auf eine Seite der Wand (nach deiner Wahl) gestoßen und führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 10W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Die Wand ist ein Gegenstand, der beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Sie besitzt eine RK von 12 und 30 Trefferpunkte pro Abschnitt von drei Metern. Sie ist gegen Gift-, Kälte- und psychischen Schaden immun und anfällig für Feuerschaden. Sinken die Trefferpunkte eines Abschnitts von drei Metern der Wand auf 0, so wird dieser Abschnitt zerstört und hinterlässt in seinem Bereich eine eisige Luftschicht.

Eine Kreatur, die sich erstmals in einem Zug durch die kalte Luftschicht bewegt, führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 5W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. wird der Schaden, den die Wand beim Erscheinen bewirkt, um 2W6 erhöht, und der Schaden beim Durchqueren der eisigen Luftschicht wird um 1W6 erhöht.

Elementalismus

Zaubertrick der Verwandlung (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du kontrollierst die Elemente und erzeugst in Reichweite einen der folgenden Effekte.

Element formen: Du lässt eine Menge von Erde, Sand, Feuer, Rauch, Nebel oder Wasser, die in einen Würfel mit 30 Zentimetern Kantenlänge passt, eine Stunde lang eine grobe Gestalt annehmen (beispielsweise die einer Kreatur).

Erde anlocken: Du erzeugst eine dünne Staub- oder Sandschicht, die Oberflächen in einem Bereich von 2,3 Quadratmetern bedeckt, oder du lässt in einem Flecken Erde oder Sand ein einzelnes Wort in deiner Handschrift erscheinen.

Feuer anlocken: Du erzeugst in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge eine dünne Wolke aus harmlosen Funken und farbigem duftendem Rauch. Du wählst Farbe und Duft aus. Die Funken können Kerzen, Fackeln und Lampen im Bereich entzünden. Der Duft des Rauchs bleibt eine Minute lang erhalten.

Luft anlocken: Du erzeugst in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge einen Windstoß, der stark genug ist, um Stoff und Laub zu bewegen, Staub aufzuwirbeln und offene Türen und Fensterläden zu schließen. Türen und Fensterläden, die von jemandem oder etwas festgehalten werden, sind nicht betroffen.

Wasser anlocken: Du erzeugst in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge kühlen Nebel, der Kreaturen und Gegenstände benetzt. Alternativ erzeugst du eine Tasse sauberen Wassers entweder in einem Behälter oder auf einer Oberfläche. Das Wasser ist nach einer Minute verdampft.

Elementar beschwören

Beschwörungszauber 5. Grades (Druide, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du beschwörst einen großen immateriellen Geist von den Elementarebenen, der in einem freien Bereich in Reichweite erscheint. Wähle das Element des Geistes aus, durch das seine Schadensart bestimmt wird: Erde (Schall), Feuer (Feuer), Luft (Blitz) oder Wasser (Kälte). Der Geist bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wann immer eine Kreatur, die du sehen kannst, den Bereich des Geistes betritt oder ihren Zug im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Geist beginnt, kannst du die Kreatur zu einem Geschicklichkeitsrettungswurf zwingen, sofern der Geist keine Kreatur festgesetzt hat. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 8W8 Schaden je nach Art des Geists und ist festgesetzt, bis der Zauber endet. Das festgesetzte Ziel wiederholt den Rettungswurf zu Beginn jedes seiner Züge. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 4W8 Schaden je nach Art des Geists. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel nicht mehr vom Geist festgesetzt.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Energiekäfig

Hervorrufungszauber 7. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 30 Meter

Komponenten: V, G, M (Rubinstaub im Wert von mindestens 1.500 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Um einen Bereich deiner Wahl in Reichweite entsteht ein unbewegliches, unsichtbares würfelförmiges Gefängnis aus magischer Energie. Dabei kann es sich um einen Käfig oder um einen soliden Kasten handeln (nach deiner Wahl).

In Käfigform kann das Gefängnis eine Seitenlänge von bis zu sechs Metern haben. Es besteht aus Stangen und Zwischenräumen von jeweils einem Zentimeter Durchmesser. In Kastenform kann das Gefängnis eine Seitenlänge von bis zu drei Metern haben. Es handelt sich um eine solide, für Materie undurchdringliche Barriere, die außerdem in den Bereich hinein oder aus ihm heraus gewirkte Zauber blockiert.

Wenn du den Zauber wirkst, ist jede Kreatur gefangen, die sich vollständig im Bereich des Käfigs befindet. Kreaturen, die sich nur zum Teil im Bereich befinden oder zu groß sind, um komplett hineinzupassen, werden von der Mitte des Bereichs aus weggestoßen, bis sie sich vollständig außerhalb befinden.

Eine Kreatur im Energiekäfig kann diesen nur auf magische Art verlassen. Wenn sie versucht, ihn mit Teleportation oder Ebenenreisen zu verlassen, muss sie einen Charismarettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf gelingt es ihr, den Käfig mit dieser Magie zu verlassen. Misslingt der Wurf, so verlässt die Kreatur den Käfig nicht, und der Zauber oder Effekt ist vergeudet. Der Käfig erstreckt sich auch auf die Ätherebene und blockiert damit Reisen über diese Ebene.

Dieser Zauber kann durch *Magie bannen* nicht aufgehoben werden.

Energiewand

Hervorrufungszauber 5. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Glasscherbe)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

An einem Punkt deiner Wahl in Reichweite erscheint eine unsichtbare Energiewand. Es kann sich um eine senkrechte, waagerechte oder abgewinkelte Barriere in einer Ausrichtung deiner Wahl handeln. Sie kann frei schweben oder auf einer festen Oberfläche stehen. Du kannst sie auch zu einer halbkugelförmigen Kuppel oder zu einer Kugel mit einem Radius von bis zu drei Metern formen, oder

du kannst eine flache Oberfläche aus zehn Platten mit je drei Metern Kantenlänge erschaffen. Jede Platte muss an mindestens eine andere angrenzen. Die Wand ist in jeder Form einen halben Zentimeter dick und bleibt für die Wirkungskdauer bestehen. Erschaffst du die Wand so, dass sie den Bereich einer Kreatur durchdringt, so wird die Kreatur auf eine Seite der Wand (nach deiner Wahl) gestoßen.

Nichts kann die Wand physisch durchdringen. Sie ist gegen alle Schadensarten immun und kann durch *Magie bannen* nicht aufgehoben werden. Der Zauber *Auflösung* zerstört die Wand jedoch sofort. Die Wand erstreckt sich auch in die Ätherebene und blockiert damit Reisen über diese Ebene.

Erdbeben

Verwandlungszauber 8. Grades (Druide, Kleriker, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 150 Meter

Komponenten: V, G, M (ein geborstener Stein)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen Punkt in Reichweite auf dem Boden aus, den du sehen kannst. Für die Wirkungskdauer erschüttert ein gewaltiges Beben die Erde in einem Radius von 30 Metern um diesen Punkt. Der Boden dort ist schwieriges Gelände.

Wenn du diesen Zauber wirkst, sowie am Ende jedes deiner Züge während der Wirkungskdauer, führt jede Kreatur auf dem Boden in dem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so wird die Kreatur umgestoßen und hat den Zustand Liegend, und ihre Konzentration ist unterbrochen.

Du kannst außerdem die folgenden Effekte bewirken.

Erdspalten: Am Ende des Zugs, in dem du den Zauber wirkst, öffnen sich insgesamt 1W6 Erdspalten im Wirkungsbereich. Du wählst die Orte der Erdspalten aus. Sie können sich nicht unter Gebäuden öffnen. Jede Erdspalte ist 1W10 mal drei Meter tief, drei Meter breit und erstreckt sich von einem Rand des Wirkungsbereichs zu einem anderen. Eine Kreatur, die sich im Bereich einer Erdspalte befindet, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie fällt hinein. Ist der Rettungswurf erfolgreich, so bewegt die Kreatur sich mit dem Rand der Erdspalte, während sich diese öffnet.

Gebäude: Wenn du den Zauber wirkst, sowie am Ende jedes deiner Züge für die Wirkungskdauer, fügt das Beben allen Gebäuden, die den Boden im Wirkungsbereich berühren, 50 Wuchtschaden zu. Wenn die Trefferpunkte eines Gebäudes auf 0 sinken, stürzt das Gebäude ein.

Jede Kreatur im Abstand von bis zur halben Höhe des Gebäudes führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet

die Kreatur 12W6 Wuchtschaden, wird umgestoßen und ist unter den Trümmern begraben. Sie muss einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) als Aktion bestehen, um sich zu befreien. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Erde bewegen

Verwandlungsauber 6. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Miniaturschaukel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 2 Stunden

Wähle einen viereckigen Bereich des Geländes in Reichweite mit einer Seitenlänge von höchstens zwölf Metern aus. Für die Wirkungsdauer kannst du Erde, Lehm oder Sand in dem Bereich beliebig umformen. Du kannst den Bereich anheben oder absenken, einen Graben erschaffen oder zuschütten, eine Mauer errichten oder niederreißen oder eine Säule errichten. Das Ausmaß dieser Änderungen darf die Hälfte der größten Abmessung des Bereichs nicht überschreiten. Beeinflusst du beispielsweise einen Bereich mit einer Seitenlänge von zwölf Metern, so kannst du eine bis zu sechs Meter hohe Säule erschaffen, den Bereich um bis zu sechs Meter anheben oder absenken, einen Graben mit bis zu sechs Metern Tiefe ausheben und so weiter. Es dauert zehn Minuten, diese Änderungen zu bewirken. Da die Veränderung des Geländes langsam erfolgt, können Kreaturen im Bereich normalerweise nicht durch die Bodenbewegung gefangen oder verletzt werden.

Nach jeweils zehn Minuten Konzentration auf den Zauber kannst du einen neuen Bereich in Reichweite auswählen und beeinflussen.

Dieser Zauber kann weder Naturgestein noch Steingebäude beeinflussen. Felsen und Gebäude verschieben sich, um sich dem neuen Gelände anzupassen. Wenn deine Veränderung des Geländes ein Gebäude instabil macht, so stürzt es möglicherweise ein.

Dieser Zauber hat keinen direkten Einfluss auf Pflanzenwachstum. Die bewegte Erde nimmt Pflanzen mit sich.

Erinnerung verändern

Verzauberungsauber 5. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, die Erinnerungen einer anderen Kreatur umzuformen. Eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, führt einen

Weisheitsrettungswurf aus. Wenn du gegen die Kreatur kämpfst, ist sie bei ihrem Rettungswurf im Vorteil. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel für die Wirkungskdauer bezaubert. Ein auf diese Art bezaubertes Ziel ist außerdem kampfunfähig und sich seiner Umgebung nicht bewusst, es kann dich jedoch hören. Erleidet es Schaden oder wird es von einem anderen Zauber betroffen, so endet dieser Zauber, und die Erinnerungen bleiben unverändert.

Während diese Bezauberung anhält, kannst du die Erinnerungen des Ziels an ein Ereignis der letzten 24 Stunden verändern, das maximal zehn Minuten gedauert hat. Du kannst sämtliche Erinnerungen an das Ereignis dauerhaft entfernen, dem Ziel ermöglichen, sich mit absoluter Klarheit an das Ereignis zu erinnern, seine Erinnerungen an die Details des Ereignisses verändern oder eine andere Erinnerung erschaffen.

Du musst mit dem Ziel sprechen und beschreiben, wie seine Erinnerungen beeinflusst werden. Das Ziel muss deine Sprache sprechen, damit die veränderten Erinnerungen Fuß fassen können. Sein Verstand füllt etwaige Lücken in den von dir beschriebenen Details. Endet der Zauber, bevor du die veränderten Erinnerungen beschrieben hast, so werden die Erinnerungen der Kreatur nicht modifiziert. Anderenfalls setzen sich die neuen Erinnerungen fest, wenn der Zauber endet.

Veränderte Erinnerungen beeinflussen nicht notwendigerweise das Verhalten der Kreatur – insbesondere dann nicht, wenn sie mit den natürlichen Neigungen, der Gesinnung oder dem Glauben der Kreatur im Widerspruch stehen. Eine unlogische veränderte Erinnerung, beispielsweise daran, wie gerne die Kreatur in Säure gebadet hat, wird als Albtraum abgetan. Der SL kann eine veränderte Erinnerung als zu unsinnig erklären, um die Kreatur signifikant zu beeinflussen.

Die Zauber *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* stellen die wahren Erinnerungen der Kreatur wieder her.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Du kannst die Erinnerung des Ziels an ein Ereignis verändern, das in den vergangenen sieben Tagen (6. Zauberplatzgrad), in den vergangenen 30 Tagen (7. Zauberplatzgrad), den vergangenen 365 Tagen (8. Zauberplatzgrad) oder zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Vergangenheit der Kreatur (9. Zauberplatzgrad) stattgefunden hat.

Erschaffung

Illusionszauber 5. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Farbpinsel)

Wirkungsdauer: Besonders

Du ziehst Fäden aus Schattenmaterial aus dem Schattensaum und erschaffst einen Gegenstand in Reichweite. Es kann sich entweder um einen Gegenstand aus pflanzlichem Material (Textilien, Seil, Holz und dergleichen) oder um einen Gegenstand aus mineralischem Material (Stein, Kristall, Metall und dergleichen) handeln. Der Gegenstand darf nicht größer als ein Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge sein und muss aus einem Material bestehen sowie eine Form besitzen, die du bereits gesehen hast.

Die Wirkungsdauer des Zaubers hängt vom Material des Gegenstands ab, wie in der Tabelle „Materialien“ dargestellt. Besteht der Gegenstand aus mehreren Materialien, so verwende die kürzeste Wirkungsdauer. Wenn ein mit diesem Zauber erschaffener Gegenstand als Materialkomponente für einen anderen Zauber verwendet wird, misslingt der andere Zauber.

Materialien

Material	Dauer
Pflanzliches Material	24 Stunden
Stein oder Kristall	12 Stunden
Edelmetalle	1 Stunde
Edelsteine	10 Minuten
Adamant oder Mithral	1 Minute

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird der Würfel um 1,5 Meter vergrößert.

Erwecken

Verwandlungsauber 5. Grades (Barde, Druiden)

Zeitaufwand: 8 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Achat im Wert von mindestens 1.000 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verbringst den Zeitaufwand damit, magische Pfade in einen kostbaren Edelstein zu zeichnen, und berührst anschließend ein Ziel. Beim Ziel muss es sich um ein Tier, um eine Pflanzenkreatur mit einem Intelligenzwert von höchstens 3 oder um eine natürliche Pflanze handeln, die keine Kreatur ist. Das Ziel erhält einen Intelligenzwert von 10 sowie die Fähigkeit, eine dir bekannte Sprache zu sprechen. Wenn es sich um eine natürliche Pflanze handelt, wird diese zu einer Pflanzenkreatur, die ihre Wurzeln, Triebe, Ranken und Ähnliches bewegen kann und Sinne ähnlich denen eines Menschen hat. Dein SL wählt geeignete Spielwerte aus, beispielsweise die des **erwachten Buschs** oder des **erwachten Baums** im Monsterhandbuch.

Die erweckte Kreatur ist bezaubert. Die Bezauberung endet nach 30 Tagen, oder wenn du oder deine Verbündeten der Kreatur Schaden zufügen.

Wenn die Bezauberung endet, wählt die Kreatur ihre Haltung dir gegenüber aus.

Explosion der Zauberei

Zaubertrick der Hervorrufung (Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wirkst zauberische Energie auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Schaden von einer Art deiner Wahl: Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Psychisch, Säure oder Schall.

Wenn du mit einem W8 eine 8 für diesen Zauber würfelst, kannst du mit einem weiteren W8 würfeln und das Ergebnis dem Schaden hinzufügen. Wenn du diesen Zauber wirkst, entspricht die maximale Anzahl von W8, die du dem Zauberschaden hinzufügen kannst, deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. (2W8), die 11. (3W8) und die 17. (4W8) Stufe erreichst.

Fallen finden

Erkenntniszauber 2. Grades (Druide, Kleriker, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erspürst alle Fallen, die sich in Reichweite und in deiner Sichtlinie befinden. Für diesen Zauber zählt jeder Gegenstand oder Mechanismus als Falle, der geschaffen wurde, um Schaden zu bewirken oder eine sonstige Gefahr darzustellen. Dazu zählen Zauber wie *Alarm* oder *Glyphe des Schutzes* oder mechanische Fallgruben, jedoch keine natürlichen Schwachstellen im Boden, keine instabilen Decken oder verborgene Senklöcher.

Dieser Zauber enthüllt, dass eine Falle vorhanden ist, jedoch nicht, wo sie sich befindet. Du erfährst jedoch die allgemeine Art der Gefahr der Falle.

Falsches Leben

Nekromantiezauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Alkohol)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erhältst 2W4+4 temporäre Trefferpunkte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. erhältst du 5 zusätzliche temporäre Trefferpunkte.

Federfall

Verwandlungszauber 1. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Reaktion, die du ausführst, wenn du oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, die du sehen kannst, stürzt

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, M (eine kleine Feder oder Daune)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Wähle bis zu fünf Kreaturen in Reichweite aus, die gerade stürzen. Ihre Fallgeschwindigkeit verlangsamt sich für die Wirkungsdauer auf 18 Meter pro Runde. Wenn eine Kreatur während der Wirkungsdauer landet, erleidet sie keinen Schaden durch den Sturz, und der Zauber endet bei dieser Kreatur.

Feenfeuer

Hervorrufungszauber 1. Grades (Barde, Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Gegenstände innerhalb eines Würfels mit sechs Metern Kantenlänge in Reichweite werden von blauem, grünem oder violetter Licht (nach deiner Wahl) umrahmt. Auch Kreaturen im Würfel werden umrahmt, es sei denn, sie bestehen einen Geschicklichkeitsrettungswurf. Betroffene Gegenstände und Kreaturen spenden für die Wirkungsdauer in einem Radius von drei Metern dämmriges Licht und profitieren nicht von Unsichtbarkeit.

Angreifer sind bei Angriffswürfen gegen betroffene Kreaturen oder Gegenstände im Vorteil, sofern sie ihr Ziel sehen können.

Feenwesen beschwören

Beschwörungszauber 6. Grades (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du beschwörst einen mittelgroßen Geist aus der Feenwildnis in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst. Der Geist bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und gleicht einem Feenwesen deiner Wahl. Wenn der Geist erscheint, kannst du einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Geist ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel psychischen Schaden in Höhe von 3W12 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator. Außerdem ist das Ziel bis zum Beginn deines nächsten Zugs verängstigt. Dabei seid sowohl du als auch der Geist die Quelle seiner Angst.

Als Bonusaktion in deinen folgenden Zügen kannst du den Geist in einen freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern von seinem ursprünglichen Bereich teleportieren, den du sehen kannst, und den Angriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Geist ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. wird der Schaden um 1W12 erhöht.

Fesseln

Verzauberungszauber 2. Grades (Barde, Hexenmeister)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du intonierst eine ablenkende Folge von Worten. Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, führen einen Weisheitsrettungswurf aus. Jede Kreatur, gegen die du oder deine Gefährten kämpfen, besteht diesen Rettungswurf automatisch. Misslingt der Wurf, so hat das Ziel einen Malus von -10 auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung) sowie auf Passive Wahrnehmung, bis der Zauber endet.

Fesselnder Schlag

Beschwörungszauber 1. Grades (Waldläufer)

Zeitaufwand: Bonusaktion, die du sofort ausführst,

wenn du eine Kreatur mit einer Waffe getroffen hast

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wenn du das Ziel triffst, erscheinen greifende Ranken an ihm, und es führt einen Stärkerettungswurf aus. Kreaturen von mindestens großer Größe sind bei diesem Rettungswurf im Vorteil. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel festgesetzt, bis der Zauber endet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf verwelken die Ranken, und der Zauber endet.

Während das Ziel festgesetzt ist, erleidet es zu Beginn jedes seiner Züge 1W6 Stichschaden. Das Ziel oder eine Kreatur in seiner Reichweite kann mit einer Aktion einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Feuerball

Hervorrufungszauber 3. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Kugel aus Fledermaus-Guano und Schwefel)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verschießt einen hellen Lichtstrahl auf einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, wo er unter dumpfem Grollen zu einer Flammenexplosion detoniert. Jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um diesen Punkt führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 8W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Brennbare Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, beginnen zu brennen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Feuerpfel

Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst einen Feuerfunken auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Feuerschaden. Der Zauber setzt brennbare Gegenstände in Brand, die er trifft und die nicht getragen oder gehalten werden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W10 erhöht, wenn du die 5. (2W10), die 11. (3W10) und die 17. (4W10) Stufe erreichst.

Feuerschild

Hervorrufungszauber 4. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (etwas Phosphor oder ein Glühwürmchen)

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer umgeben feine Flammen deinen Körper und spenden in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Die Flammen verleihen dir einen Wärmeschild oder einen Kälteschild (nach deiner Wahl). Der Wärmeschild gewährt dir Resistenz gegen Kälteschaden, der Kälteschild Resistenz gegen Feuerschaden.

Wann immer dich eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir mit einem Nahkampfangriffswurf trifft, geht der Schild außerdem in Flammen auf. Der Angreifer erleidet 2W8 Feuerschaden durch einen Wärmeschild oder 2W8 Kälteschaden durch einen Kälteschild.

Feuersturm

Hervorrufungszauber 7. Grades (Druide, Kleriker, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein Feuersturm erscheint in Reichweite. Der Bereich des Sturms besteht aus bis zu zehn Würfeln mit drei Metern Kantenlänge, die du beliebig anordnest. Jeder Würfel muss an mindestens einen anderen angrenzen. Jede Kreatur im Bereich führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 7W10 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Brennbare Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, beginnen zu brennen.

Feuerwand

Hervorrufungszauber 4. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Kohle)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst auf einer festen Oberfläche in Reichweite eine Feuerwand. Du kannst eine gerade Wand mit bis zu 18 Metern Länge oder eine ringförmige Wand mit einem Radius von bis zu drei Metern erschaffen. In beiden Fällen ist die Wand sechs Meter hoch und 30 Zentimeter dick. Die Wand ist undurchsichtig und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn die Wand erscheint, führt jede Kreatur in ihrem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5W8 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Eine Seite der Wand, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, fügt jeder Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu drei Metern von der Seite oder in der Wand beendet, 5W8 Feuerschaden zu. Eine Kreatur erleidet den Schaden ebenfalls, wenn sie die Wand in einem Zug erstmals betritt. Die andere Seite der Wand bewirkt keinen Schaden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Finger des Todes

Nekromantiezauber 7. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst negative Energie auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 7W8+30 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn ein Humanoide durch diesen Zauber getötet wird, steht er zu Beginn deines nächsten Zugs als **Zombie** (siehe „Monster“) wieder auf und folgt deinen verbalen Befehlen.

Flammen erzeugen

Zaubertrick der Beschwörung (Druide)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 10 Minuten

In deiner Hand erscheint für die Wirkungsdauer eine flackernde Flamme. Sie strahlt keine Wärme aus und kann nichts entzünden, spendet jedoch in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst.

Bis der Zauber endet, kannst du eine magische Aktion ausführen, um Feuer auf eine Kreatur oder einen Gegenstand im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu schleudern. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Feuerschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. (2W8), die 11. (3W8) und die 17. (4W8) Stufe erreichst.

Flammende Wolke

Beschwörungszauber 8. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine wirbelnde Wolke aus Funken und Rauch erfüllt eine Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt in Reichweite. Der Bereich der Wolke ist komplett verschleiert. Die Wolke bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, oder bis starker Wind (wie solcher durch *Windstoß*) sie auflöst.

Wenn die Wolke erscheint, führt jede Kreatur darin einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 10W8 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte. Eine Kreatur muss den Konstitutionsrettungswurf auch dann ausführen, wenn die Kugel sich in ihren Bereich bewegt, wenn die Kreatur die Kugel betritt oder wenn sie ihren Zug darin beendet. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Zu Beginn jedes deiner Züge bewegt sich die Wolke um drei Meter in einer Richtung deiner Wahl von dir weg.

Flammenklinge

Hervorrufungszauber 2. Grades (Druide, Zauberer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Sumach-Blatt)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine feurige Klinge in deiner freien Hand. Die Klinge ähnelt einem Krummsäbel und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Wenn du die Klinge loslässt, verschwindet sie. Du kannst sie jedoch als Bonusaktion erneut beschwören.

Du kannst als magische Aktion einen Nahkampf-Zauberangriff mit der Flammenklinge ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Feuerschaden in Höhe von 3W6 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator.

Die Flammenklinge spendet in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Flammenkugel

Beschwörungszauber 2. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Kugel aus Wachs)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erzeugst in einem freien Bereich in Reichweite auf dem Boden eine flammende Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern. Die Kugel bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Jede Kreatur, die ihren Zug in im Abstand von bis zu 1,5 Metern um die Kugel beendet, führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 2W6 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Als Bonusaktion kannst du die Kugel bis zu neun Meter weit über den Boden rollen lassen. Wenn du die Kugel in den Bereich einer Kreatur bewegst, muss diese den Rettungswurf gegen die Kugel ausführen, und die Kugel beendet ihre Bewegung für diesen Zug.

Bewegst du die Kugel, so kannst du sie über bis zu 1,5 Meter hohe Hindernisse dirigieren und über bis zu drei Meter breite Gruben springen lassen. Brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden, beginnen zu brennen, wenn sie von der Kugel berührt werden. Die Kugel spendet in einem Radius von sechs Metern helles Licht

sowie in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Flammenschlag

Hervorrufungszauber 5. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Prise Schwefel)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine vertikale Säule aus strahlendem Feuer fährt von oben herab. Jede Kreatur in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt in Reichweite führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5W6 Feuerschaden und 5W6 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. werden Feuerschaden und gleißender Schaden um 1W6 erhöht.

Fleisch zu Stein

Verwandlungszauber 6. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Schreckhahn-Feder)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in Stein zu verwandeln. Das Ziel führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so ist es für die Wirkungsdauer festgesetzt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf beträgt seine Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs 0. Konstrukte bestehen den Rettungswurf automatisch.

Eine festgesetzte Kreatur führt am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Konstitutionsrettungswurf aus. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen endet dieser Zauber. Bei drei Misserfolgen wird sie zu Stein und hat für die Wirkungsdauer den Zustand Versteinert. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinanderfolgen. Notiere einfach beide, bis das Ziel drei von einem hat.

Wenn du dich für die gesamte Wirkungsdauer auf diesen Zauber konzentrierst, versteinert die Kreatur, bis der Effekt durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie aufgehoben wird.

Flimmern

Verwandlungszauber 3. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Würfle während der Wirkungsdauer am Ende jedes deiner Züge mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 4–6 verschwindest du von deiner aktuellen Existenzebene und erscheinst auf der Ätherebene (der Zauber endet sofort, wenn du dich bereits auf dieser Ebene befindest). Von der Ätherebene aus kannst du die Ebene, die du verlassen hast, wahrnehmen. Du siehst sie jedoch nur in Graustufen, und deine Sichtweite beträgt höchstens 18 Meter. Du kannst nur andere Kreaturen auf der Ätherebene beeinflussen oder von ihnen beeinflusst werden. Kreaturen auf der anderen Ebene können dich nicht wahrnehmen, es sei denn, eine Spezialfähigkeit erlaubt ihnen, Dinge auf der Ätherebene wahrzunehmen.

Du kehrst zu Beginn deines nächsten Zugs – oder wenn der Zauber endet, während du dich auf der Ätherebene befindest – auf die andere Ebene zurück. Du kehrst in einen freien Bereich deiner Wahl, den du sehen kannst, im Abstand von bis zu drei Metern vom Bereich zurück, den du verlassen hast. Ist innerhalb dieser Reichweite kein freier Bereich vorhanden, so erscheinst du im nächstgelegenen freien Bereich.

Fluch

Nekromantiezauber 3. Grades (Barde, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine Kreatur. Diese muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist für die Wirkungsdauer verflucht. Bis der Fluch endet, erleidet das Ziel einen der folgenden Effekte deiner Wahl:

- Wähle ein Attribut aus. Das Ziel ist bei allen Attributs- und Rettungswürfen mit diesem Attribut im Nachteil.
- Das Ziel ist bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil.
- Im Kampf muss das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist gezwungen, die Ausweichaktion auszuführen.
- Wenn du dem Ziel mit einem Angriffswurf oder einem Zauber Schaden zufügst, erleidet es zusätzlich 1W8 nekrotischen Schaden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Bei einem Zauberplatz des 4. Grades kannst du deine Konzentration auf diesen Zauber bis zu zehn Minuten lang aufrechterhalten. Bei einem Zauberplatz ab dem 5. Grad erfordert der Zauber keine Konzentration, und die Wirkungsdauer beträgt acht Stunden (Zauberplatzgrad 5–6) oder 24 Stunden (Zauberplatzgrad 7–8). Bei einem Zauberplatz des 9. Grades hält der Zauber an, bis er gebannt wird.

Fluch brechen

Bannzauber 3. Grades (Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Auf deine Berührung hin enden alle Flüche, die auf eine Kreatur oder einen Gegenstand wirken. Ist ein verfluchter Gegenstand magisch, so bleibt der Fluch zwar bestehen, aber der Zauber bricht die Einstimmung des Besitzers, sodass der Gegenstand entfernt oder weggeworfen werden kann.

Flug

Verwandlungszauber 3. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Feder)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Wirkungsdauer erhält das Ziel eine Flugbewegungsrate von 18 Metern und kann schweben. Wenn der Zauber endet und das Ziel noch fliegt, stürzt es ab, sofern es den Sturz nicht verhindern kann.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Frostsphäre

Hervorrufungszauber 6. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 90 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Miniatur-Kristallkugel)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verschießt eine eisige Kugel an einen Punkt deiner Wahl in Reichweite, wo sie zu einer Kugel mit einem Radius von 18 Metern explodiert. Jede Kreatur in diesem Bereich führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 10W6 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn die Kugel ein Gewässer trifft, so gefriert dieses in einem quadratischen Bereich von neun Metern Kantenlänge bis in eine Tiefe von 15 Zentimetern.

Das Eis bleibt eine Minute lang bestehen. Kreaturen, die an der Oberfläche des gefrorenen Wassers schwimmen, werden im Eis gefangen und sind festgesetzt. Eine gefangene Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen, um sich zu befreien.

Du musst die Kugel nach dem Wirken des Zaubers nicht sofort verschießen. In diesem Fall erscheint eine kleine kühle Kugel von der Größe eines Schleudersteins in deiner Hand. Du oder eine Kreatur, der du die Kugel gibst, kann sie jederzeit bis zu zwölf Meter weit werfen oder mit einer Schleuder innerhalb ihrer Grundreichweite verschießen. Die Kugel zerbricht beim Aufprall und bewirkt den gleichen Effekt wie das normale Wirken des Zaubers. Du kannst die Kugel auch ablegen, ohne dass sie zerbricht. Ist sie nach einer Minute nicht zerborsten, so explodiert sie.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Furcht

Illusionszauber 3. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine weiße Feder)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie lässt fallen, was auch immer sie hält, und ist für die Wirkungsdauer verängstigt.

Eine verängstigte Kreatur führt in jedem ihrer Züge die Spurt-Aktion aus und entfernt sich auf dem sichersten Weg von dir, sofern möglich. Beendet eine Kreatur ihren Zug in einem Bereich, in dem du nicht in ihrer Sichtlinie bist, führt sie einen Weisheitsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber bei der Kreatur.

Fürchterlicher Lachanfall

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Torte und eine Feder)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so hat sie für die Wirkungsdauer die Zustände Liegend sowie Kampfunfähig. Während dieser Dauer lacht sie unkontrollierbar, sofern sie lachen kann, und kann den Zustand Liegend bei sich nicht beenden.

Am Ende jedes ihrer Züge und jedes Mal, wenn sie Schaden erleidet, führt die Kreatur einen weiteren Weisheitsrettungswurf aus. Dabei ist sie im Vorteil, wenn der Rettungswurf durch Schaden ausgelöst wurde. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Gasförmige Gestalt

Verwandlungszauber 3. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Stück Gaze)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verwandelt sich eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, mitsamt ihrer Ausrüstung in eine Nebelwolke. Der Zauber endet beim Ziel, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder es den Zauber mithilfe einer magischen Aktion selbst beendet.

In dieser Gestalt verfügt das Ziel als einzige Bewegungsrate über eine Flugbewegungsrate von drei Metern, und es kann schweben. Das Ziel kann den Bereich einer anderen Kreatur betreten und besetzen. Es ist gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent, gegen den Zustand Liegend immun und bei Stärke-, Geschicklichkeits- und Konstitutionsrettungswürfen im Vorteil. Es kann kleine Öffnungen passieren, behandelt jedoch Flüssigkeiten wie solide Oberflächen.

Das Ziel kann weder sprechen noch mit Gegenständen interagieren. Es kann Gegenstände, die es getragen oder gehalten hat, nicht fallenlassen, verwenden oder anderweitig mit ihnen interagieren. Außerdem kann es weder angreifen noch Zauber wirken.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Geas

Verzauberungszauber 5. Grades (Barde, Druiden, Kleriker, Magier, Paladin)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 30 Tage

Du erteilst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, den verbalen Befehl, eine Aufgabe zu erfüllen oder eine bestimmte Aktion oder Handlungsrichtung deiner Wahl zu unterlassen. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer bezaubert.

Es besteht den Rettungswurf automatisch, wenn es deinen Befehl nicht verstehen kann.

Die bezauberte Kreatur erleidet 5W10 psychischen Schaden, wenn sie sich deinem Befehl gegensätzlich verhält. Sie kann diesen Schaden höchstens einmal täglich erleiden.

Du kannst einen beliebigen Befehl erteilen, jedoch keine Handlungen, die zum sicheren Tod führen würden. Erteilst du einen selbstmörderischen Befehl, so endet der Zauber.

Auch die Zauber *Fluch brechen*, *Vollständige Genesung* oder *Wunsch* beenden den Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Bei einem Zauberplatz des 7. oder 8. Grades beträgt die Wirkungsdauer 365 Tage. Bei einem Zauberplatz des 9. Grades hält der Zauber an, bis er durch einen der oben genannten Zauber gebannt wird.

Gebet der Heilung

Bannzauber 2. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Bis zu fünf Kreaturen deiner Wahl, die während des gesamten Zeitaufwands in Reichweite verbleiben, erhalten die Vorzüge einer kurzen Rast. Außerdem erhalten sie jeweils 2W8 Trefferpunkte zurück. Eine Kreatur kann erst nach einer langen Rast erneut Ziel dieses Zaubers werden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird die Heilung um 1W8 Trefferpunkte erhöht.

Gedanken wahrnehmen

Erkenntniszauber 2. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (1 Kupfermünze)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du aktivierst einen der nachstehenden Effekte. Bis der Zauber endet, kannst du jeweils einen der Effekte als magische Aktion in deinen folgenden Zügen aktivieren.

Gedanken spüren: Du spürst Gedanken von Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die Sprachen oder Telepathie beherrschen. Du kannst die Gedanken zwar nicht lesen, weißt aber, dass eine denkende Kreatur anwesend ist.

Der Zauber wird von 30 Zentimetern Stein, Erde oder Holz sowie von 2,5 Zentimetern Metall oder einer dünnen Bleischicht blockiert.

Gedanken lesen: Ziele auf eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst oder mit der Option Gedanken spüren entdeckt hast. Du erfährst, was die Kreatur im

Augenblick am meisten beschäftigt. Wenn das Ziel weder Sprachen noch Telepathie beherrscht, erfährst du nichts.

Als magische Aktion im nächsten Zug kannst du versuchen, tiefer in den Verstand des Ziels einzudringen. In diesem Fall führt das Ziel einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erhältst du Einsicht in seine Beweggründe und Emotionen sowie in etwas, das seine Gedanken beherrscht (beispielsweise Sorgen, Liebe oder Hass). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber. In jedem Fall merkt das Ziel, dass du in seinen Verstand eindringst. Solange du deine Aufmerksamkeit auf seinen Verstand richtest, kann es als Aktion in seinem Zug einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Gedankendorn

Erkenntniszauber 2. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: S

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du treibst einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, einen desorientierenden Stachel psionischer Energie in den Geist. Das Ziel führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet es 3W8 psychischen Schaden, anderenfalls die Hälfte. Misslingt der Wurf, so kennst du außerdem stets den Aufenthaltsort des Ziels, bis der Zauber endet, sofern ihr euch beide auf derselben Existenzebene befindet. Solange du über dieses Wissen verfügst, kann das Ziel sich nicht vor dir verstecken, und wenn es unsichtbar ist, gibt ihm dieser Zustand gegen dich keine Vorzüge.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Gedankenleere

Bannzauber 8. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, ist für die Wirkungsdauer gegen psychischen Schaden und den Zustand Bezaubert immun. Das Ziel ist außerdem nicht von Effekten zum Erkennen seiner Gefühle und Gedanken, seiner Gesinnung sowie zum Bestimmen seines Aufenthaltsorts auf magische Art betroffen. Kein Zauber – auch nicht *Wunsch* – kann Informationen über das Ziel sammeln, es aus der Ferne beobachten oder seinen Verstand kontrollieren.

Gefühle besänftigen

Verzauberungszauber 2. Grades (Barde, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jeder Humanoide innerhalb einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite muss einen Charismarettungswurf bestehen, oder einer der folgenden Effekte wirkt auf ihn (wähle für jede Kreatur einen Effekt aus):

- Die Kreatur ist für die Wirkungsdauer gegen die Zustände Bezaubert und Verängstigt immun. Wenn die Kreatur bereits bezaubert oder verängstigt war, werden diese Zustände für die Wirkungsdauer unterdrückt.
- Die Kreatur wird Kreaturen deiner Wahl gegenüber gleichgültig, denen es feindlich gesinnt war. Diese Gleichgültigkeit endet, wenn das Ziel Schaden erleidet oder sieht, dass seine Verbündeten Schaden erleiden. Wenn der Zauber endet, wird die Haltung der Kreatur wieder normal.

Gegenstand aufspüren

Erkenntniszauber 2. Grades (Barde, Druiden, Kleriker, Magier, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein gegabelter Zweig)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Beschreibe oder nenne einen Gegenstand, mit dem du vertraut bist. Sofern der Gegenstand sich im Abstand von bis zu 300 Metern von dir befindet, spürst du, in welcher Richtung sein Aufenthaltsort liegt. Wenn sich der Gegenstand in Bewegung befindet, weißt du, in welche Richtung er bewegt wird.

Der Zauber kann einen bestimmten dir bekannten Gegenstand aufspüren, sofern du diesen mindestens einmal aus der Nähe – aus höchstens neun Metern Entfernung – gesehen hast. Alternativ kann der Zauber den nächstgelegenen Gegenstand einer bestimmten Art aufspüren, wie eine bestimmte Art von Kleidung, Möbel, Schmuck, Waffe oder Werkzeug.

Dieser Zauber kann den Gegenstand nicht aufspüren, wenn Blei den direkten Weg zwischen dir und dem Gegenstand blockiert – egal, welche Dicke das Blei hat es hat.

Gegenstände beleben

Verwandlungszauber 5. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Auf deinen Befehl hin werden Gegenstände belebt. Wähle eine Anzahl nichtmagischer Gegenstände in Reichweite aus, die nicht getragen oder gehalten werden, nicht an einer Oberfläche fixiert und kleiner als gigantisch sind. Die maximale Anzahl von Gegenständen entspricht deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator. Dabei zählt ein Ziel von höchstens mittelgroßer Größe als ein Gegenstand, ein großes Ziel zählt als zwei Gegenstände, und ein riesiges Ziel zählt als drei Gegenstände.

Jedes Ziel wird belebt, es erhält Beine und wird zu einem Konstrukt, das den Wertekasten eines **belebten Gegenstands** verwendet. Diese Kreatur steht unter deiner Kontrolle, bis der Zauber endet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Jede Kreatur, die du mit diesem Zauber erzeugst, ist mit dir und deinen Verbündeten verbündet. Im Kampf teilt sie deinen Initiativwert und ist unmittelbar nach dir am Zug.

Bis der Zauber endet, kannst du als Bonusaktion jede Kreatur, die du mit diesem Zauber erschaffen hast und die sich im Abstand von bis zu 150 Metern von dir befindet, mental befehligen. Handelt es sich um mehrere Kreaturen, so kannst du beliebig viele von ihnen gleichzeitig befehligen, wobei jeweils der gleiche Befehl erteilt wird. Wenn du keine Befehle erteilst, führt die Kreatur die Ausweichaktion aus und bewegt sich nur, um Schaden zu vermeiden. Wenn die Trefferpunkte der Kreatur auf 0 sinken, nimmt sie wieder ihre Gegenstandsgestalt an. Überschüssiger Schaden wird auf diese Form übertragen.

Verwenden von Zauberplätzen höherer Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird der Hiebsschaden der Kreatur um 1W4 (höchstens mittelgroß), 1W6 (groß) oder 1W12 (riesig) erhöht.

Belebter Gegenstand

Konstrukt von höchstens riesiger Größe, gesinnungslos

RK 15

TP 10 (höchstens mittelgroß), 20 (groß), 40 (riesig)

Bewegungsrate 9 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	16	+3	+3		GES	10	+0	+0		KON	10	+0	+0	
INT	3	-4	-4		WEI	3	-4	-4		CHA	1	-5	-5	

Immunitäten Gift, Psychisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 6

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

HG – (EP 0, ÜB entspricht deinem Übungsbonus)

Aktionen

Hieb: Nahkampfangriffswurf: Bonus in Höhe deines Zauberangriff-Modifikators, Reichweite 1,5 m.

Treffer: Energieschaden in Höhe von 1W4+3 (höchstens mittelgroß), 2W6+3 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator (groß) oder 2W12+3 + deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator (riesig).

Gegenzauber

Bannzauber 3. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Reaktion, die du ausführst, wenn du siehst, wie eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir einen Zauber mit Gesten-, Material- oder Verbalkomponenten wirkt

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du versuchst, eine Kreatur beim Wirken eines Zaubers zu unterbrechen. Die Kreatur führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so löst der Zauber sich ohne Effekt auf, und die Aktion, Bonusaktion oder Reaktion, mit der er gewirkt wurde, ist vergeudet. Wenn der Zauber mit einem Zauberplatz gewirkt wurde, so wird dieser nicht verbraucht.

Gehässiger Spott

Zaubertrick der Verzauberung (Barde)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst eine Reihe von Beleidigungen mit subtilen Verzauberungen auf eine Kreatur in Reichweite, die du hören oder sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 1W6 psychischen Schaden und ist beim nächsten Angriffswurf vor dem Ende seines nächsten Zugs im Nachteil.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W6 erhöht, wenn du die 5. (2W6), die 11. (3W6) und die 17. (4W6) Stufe erreichst.

Geheime Truhe

Beschwörungszauber 4. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Truhe in den Abmessungen 90 mal 60 mal 60 Zentimeter aus seltenen Materialien im Wert von mindestens 5.000 GM und eine winzige Nachbildung der Truhe aus den gleichen Materialien im Wert von mindestens 50 GM)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du versteckst eine Truhe mit ihrem gesamten Inhalt auf der Ätherebene. Dazu musst du beide Materialkomponenten für den Zauber berühren, die Truhe und die winzige Nachbildung. Die Truhe fasst bis zu 324 Liter anorganischen Materials (90 mal 60 mal 60 Zentimeter).

Solange sich die Truhe auf der Ätherebene befindet, kannst du mit einer magischen Aktion die Nachbildung berühren, um die Truhe herbeizurufen.

Sie erscheint in einem freien Bereich auf dem Boden im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir. Du kannst die Truhe wieder auf die Ätherebene zurückschicken, indem du mit einer magischen Aktion die Truhe und ihre Nachbildung gleichzeitig berührst.

Nach 60 Tagen besteht am Ende jedes Tages eine kumulative Chance von fünf Prozent, dass der Zauber endet. Er endet auch dann, wenn du den Zauber erneut wirkst oder die winzige Nachbildung zerstört wird. Wenn der Zauber endet, während sich die große Truhe auf der Ätherebene befindet, bleibt sie dort, bis sie von dir oder jemand anderem gefunden wird.

Geisterross

Illusionszauber 3. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

In einem freien Bereich deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, erscheint eine große, quasi reale, pferdeartige Kreatur. Du bestimmst das Erscheinungsbild der Kreatur. Sie ist stets mit einem Sattel und Zaumzeug ausgerüstet. Durch diesen Zauber erschaffene Ausrüstung löst sich in Rauch auf, wenn sie weiter als drei Meter vom Ross entfernt wird.

Für die Wirkungsdauer kann eine Kreatur deiner Wahl (auch du selbst) auf dem Ross reiten. Die Kreatur verwendet den Wertekasten eines **Reitpferds** (siehe „Monster“), verfügt jedoch über eine Bewegungsrate von 30 Metern und kann in einer Stunde 20,8 Kilometer zurücklegen. Wenn der Zauber endet, verblasst das Ross allmählich, und der Reiter hat eine Minute zum Absteigen Zeit. Wenn das Ross Schaden erleidet, endet der Zauber vorzeitig.

Gestalt verändern

Verwandlungszauber 2. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du veränderst deine physische Gestalt. Entscheide dich für eine der folgenden Optionen. Die Effekte bleiben für die Wirkungsdauer bestehen. Währenddessen kannst du eine magische Aktion ausführen, um die ausgewählte Option durch eine andere zu ersetzen.

Aquatische Anpassung: Dir wachsen Kiemen und Schwimmhäute. Du kannst unter Wasser atmen und erhältst eine Schwimmbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate.

Erscheinungsbild ändern: Du veränderst dein Erscheinungsbild. Du bestimmst, wie du aussiehst: Größe, Gewicht, Gesichtszüge, Stimme, Haarlänge, Haarfarbe und andere besondere Merkmale. Du kannst dich auch als Mitglied einer anderen Spezies ausgeben. Deine Spielwerte bleiben jedoch unverändert. Du kannst nicht als Kreatur einer anderen Größenkategorie erscheinen. Deine grundlegende Gestalt bleibt ebenfalls gleich, beispielsweise kannst du dich mit diesem Zauber nicht von einem Zweibeiner in einen Vierbeiner verwandeln. Für die Wirkungskdauer kannst du eine magische Aktion ausführen, um dein Erscheinungsbild erneut auf diese Art zu ändern.

Natürliche Waffen: Dir wachsen Klauen (Hieb), Fangzähne (Stich), Hörner (Stich) oder Hufe (Wucht). Verwendest du deinen waffenlosen Angriff, um mit diesen natürlichen Waffen Schaden zu bewirken, so bewirkt dieser Angriff 1W6 Schaden der in Klammern angegebenen Art statt des normalen Schadens deines waffenlosen Angriffs, und du verwendest für die Angriffs- und Schadenswürfe deinen Zauberwirken-Attributsmodifikator statt Stärke.

Gestaltwandel

Verwandlungszauber 9. Grades (Druide, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Jadediadem im Wert von mindestens 1.500 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du nimmst die Gestalt einer anderen Kreatur an, bis der Zauber endet oder du eine magische Aktion ausführst, um eine andere mögliche Gestalt anzunehmen. Bei der neuen Gestalt muss es sich um eine Kreatur handeln, deren Herausforderungsgrad höchstens deiner Stufe oder deinem Herausforderungsgrad entspricht. Du musst diese Art von Kreatur mindestens einmal gesehen haben, und es darf sich weder um ein Konstrukt noch um einen Untoten handeln.

Wenn du den Zauber wirkst, erhältst du eine Anzahl von temporären Trefferpunkten, die der Anzahl von Trefferpunkten der ersten Gestalt entspricht, die du annimmst. Nach der Wirkungsdauer dieses Zaubers verbleibende temporäre Trefferpunkte gehen verloren.

Deine Spielwerte werden durch den Wertekasten der ausgewählten Gestalt ersetzt. Du behältst jedoch Folgendes bei: Kreaturentyp, Gesinnung, Persönlichkeit, Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma, Trefferpunkte, Trefferpunktewürfel, Übungen sowie die Fähigkeit zu kommunizieren. Auch das Merkmal Zauberwirken behältst du bei, sofern du darüber verfügst.

Bei der Verwandlung entscheidest du, ob deine Ausrüstung zu Boden fällt oder ihre Form und Größe ändert, sodass sie zu deiner neuen Gestalt passt, solange du diese beibehältst.

Gift und Krankheit entdecken

Erkenntniszauber 1. Grades (Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Eibenblatt)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer nimmst du die Position von Giften, giftigen Kreaturen und magischen Krankheiten im Abstand von bis zu neun Metern von dir wahr. Du erkennst auch die jeweilige Art des Gifts, der giftigen Kreatur oder der Ansteckung.

Der Zauber wird von 30 Zentimetern Stein, Erde oder Holz sowie von 2,5 Zentimetern Metall oder einer dünnen Bleischicht blockiert.

Gift versprühen

Zaubertrick der Nekromantie (Druide, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprühst giftigen Nebel auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W12 Giftschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W12 erhöht, wenn du die 5. (2W12), die 11. (3W12) und die 17. (4W12) Stufe erreichst.

Glyphe des Schutzes

Bannzauber 3. Grades (Barde, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Diamantpulver im Wert von mindestens 200 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt oder die Glyphe ausgelöst wird

Du erzeugst eine Glyphe, die später einen magischen Effekt bewirkt. Diese Glyphe zeichnest du entweder auf eine Oberfläche (wie einen Tisch oder den Fußboden) oder in einen Gegenstand (wie ein Buch oder eine Truhe), der geschlossen werden kann, um die Glyphe zu verbergen. Die Glyphe kann höchstens in einem Radius von 1,5 Metern wirken. Wenn die Oberfläche oder der Gegenstand um mehr als drei Meter von der Stelle entfernt wird, an der du den Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerstört, und der Zauber endet, ohne ausgelöst zu werden.

Die Glyphe ist kaum wahrnehmbar. Es ist ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG erforderlich, um sie zu bemerken.

Wenn du die Glyphe zeichnest, bestimmst du ihren Auslöser und legst fest, ob es sich um eine explosive Rune oder eine Zauberglyphe wie unten beschrieben handelt.

Auslöser bestimmen: Wenn du den Zauber wirkst, bestimmst du einen Auslöser für die Glyphe. Glyphen auf Oberflächen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand sie berührt oder betritt, einen Gegenstand bewegt, der die Glyphe verdeckt, oder einen Mindestabstand zur Glyphe unterschreitet. Glyphen in Gegenständen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand den Gegenstand öffnet oder die Glyphe sieht. Sobald die Glyphe ausgelöst wurde, endet der Zauber.

Du kannst den Auslöser verfeinern, sodass die Glyphe nur von bestimmten Kreaturentypen ausgelöst wird (beispielsweise könnte die Glyphe nur auf Aberrationen wirken). Du kannst auch Bedingungen festlegen, unter denen die Glyphe nicht ausgelöst wird, beispielsweise wenn ein bestimmtes Kennwort ausgesprochen wird.

Explosive Rune: Wird die Glyphe ausgelöst, so explodiert ihre magische Energie in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um sie. Jede Kreatur in diesem Bereich führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5W8 Blitz-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden (nach deiner Wahl beim Schreiben der Glyphe), anderenfalls die Hälfte.

Zauberglyphe: Beim Erschaffen der Glyphe kannst du einen vorbereiteten Zauber des höchstens 3. Grades wirken und in der Glyphe speichern. Der Zauber muss eine einzelne Kreatur oder einen Bereich zum Ziel haben. Wenn er auf diese Weise gewirkt wird, hat der Zauber keinen unmittelbaren Effekt.

Er wirkt erst, wenn die Glyphe ausgelöst wird. Wenn der Zauber ein Ziel braucht, wird die Kreatur ausgewählt, welche die Glyphe auslöst. Wirkt der Zauber auf einen Bereich, so ist dieser auf die Kreatur zentriert. Wenn der Zauber feindlich gesinnte Kreaturen beschwört oder schädliche Gegenstände oder Fallen erschafft, erscheinen sie so nahe wie möglich beim Eindringling und greifen ihn an. Erfordert der Zauber Konzentration, so hält diese bis zum Ende der vollen Wirkungsdauer an.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird der Schaden einer explosiven Rune um 1W8 erhöht. In einer Zauberglyphe kannst du Zauber bis zum Grad des Zauberplatzes speichern, den du zum Wirken der *Glyphe des Schutzes* verwendet hast.

Göttliche Führung

Zaubertrick der Erkenntnis (Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst eine Fertigkeit aus. Bis der Zauber endet, fügt die Kreatur jedem Attributswurf, der die ausgewählte Fertigkeit verwendet, 1W4 hinzu.

Göttliche Gunst

Verwandlungsauber 1. Grades (Paladin)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

Für die Wirkungsdauer bewirkst du mit Angriffen, die du mit Waffen ausführst, bei jedem Treffer zusätzlich 1W4 gleißenden Schaden.

Göttliches Niederstrecken

Hervorrufungszauber 1. Grades (Paladin)

Zeitaufwand: Bonusaktion, die du sofort ausführst, wenn du ein Ziel mit einer Nahkampfwaffe oder einem waffenlosen Angriff getroffen hast

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Das Ziel erleidet zusätzlich 2W8 gleißenden Schaden durch den Angriff. Der zusätzliche Schaden wird um 1W8 erhöht, wenn das Ziel ein Unhold oder ein Untoter ist.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Göttliches Wort

Hervorrufungszauber 7. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst ein Wort, das von der Macht der Oberen Ebenen erfüllt ist. Jede Kreatur deiner Wahl in Reichweite führt einen Charismarettungswurf aus. Mislingt der Wurf, so erleidet ein Ziel mit höchstens 50 Trefferpunkten einen Effekt gemäß seiner aktuellen Trefferpunkte wie in der Tabelle „Effekte von Göttliches Wort“ gezeigt. Unabhängig von ihren Trefferpunkten werden Ziele, die celestische Wesen, Elementare, Feenwesen oder Unholde sind und deren Rettungswurf mislingt, auf ihre Heimatebene verbannt, sofern sie sich nicht bereits dort befinden. In den nächsten 24 Stunden

können sie nur mit dem Zauber *Wunsch* auf deine aktuelle Ebene zurückkehren.

Effekte von Göttliches Wort

Trefferpunkte	Effekt
0–20	Das Ziel stirbt.
21–30	Das Ziel ist eine Stunde lang betäubt, blind und taub.
31–40	Das Ziel ist zehn Minuten lang blind und taub.
41–50	Das Ziel ist eine Minute lang taub.

Gute Beeren

Beschwörungszauber 1. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Mistelzweig)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

In deiner Hand erscheinen zehn Beeren, die für die Wirkungsdauer von Magie erfüllt sind. Kreaturen können eine Bonusaktion ausführen, um eine Beere zu verzehren. Dadurch wird 1 Trefferpunkt wiederhergestellt, und die Beere bietet der Kreatur genügend Nahrung für einen Tag.

Wenn der Zauber endet, verschwinden Beeren, die nicht verzehrt wurden.

Gutes und Böses bannen

Bannzauber 5. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Silber- und Eisenpulver)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer sind celestische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde und Untote bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Du kannst den Zauber vorzeitig beenden, indem du einen der folgenden besonderen Effekte verwendest:

Vertreiben: Als magische Aktion zielst du auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir, die du sehen kannst und die einen der genannten Kreaturentypen hat. Das Ziel muss einen Charismarettungswurf bestehen, oder es wird auf seine Heimatebene verbannt, sofern es sich nicht bereits dort befindet. Untote werden in den Schattensaum und Feenwesen in die Feenwildnis verbannt, sofern sie sich nicht schon auf ihrer Heimatebene befinden.

Verzauberungsmagie brechen: Als magische Aktion berührst du eine Kreatur in Reichweite, die von mindestens einer solchen Kreatur bezaubert, verängstigt oder besessen ist. Das Ziel ist nun nicht mehr von solchen Kreaturen besessen, bezaubert oder verängstigt.

Gutes und Böses entdecken

Erkenntniszauber 1. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer spürst du, ob und wo genau sich Aberrationen, celestische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde oder Untote im Abstand von bis zu neun Metern von dir befinden. Außerdem spürst du, ob und wo genau der Zauber *Weihen* in diesem Bereich aktiv ist.

Der Zauber wird von 30 Zentimetern Stein, Erde oder Holz sowie von 2,5 Zentimetern Metall oder einer dünnen Bleischicht blockiert.

Halbebene

Beschwörungszauber 8. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: S

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du erschaffst auf einer festen Oberfläche in Reichweite, die du sehen kannst, eine mittelgroße schattenhafte Tür. Diese Tür kann geöffnet und geschlossen werden. Sie führt zu einer Halbebene: einem leeren Raum mit neun Metern Kantenlänge aus Holz oder Stein (nach deiner Wahl).

Wenn der Zauber endet, verschwindet die Tür, und alle Gegenstände in der Halbebene verbleiben dort. Auch Kreaturen bleiben darin, sofern sie nicht entscheiden, dass sie durch die Tür geschoben werden, wenn diese verschwindet. In diesem Fall gelangen sie in freie Bereiche, die dem Bereich der verschwundenen Tür am nächsten liegen, und sind liegend.

Jedes Mal, wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du entweder eine neue Halbebene erschaffen oder die schattenhafte Tür mit einer Halbebene verbinden, die du beim vorigen Wirken des Zaubers erschaffen hast. Sind dir außerdem Natur und Inhalt einer Halbebene bekannt, die von einer anderen Kreatur mit diesem Zauber erschaffen wurde, so kannst du die schattenhafte Tür stattdessen auch mit dieser Halbebene verbinden.

Hast

Verwandlungszauber 3. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Span Süßholzwurzel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine bereitwillige Kreatur in Reichweite aus, die du sehen kannst. Für die Wirkungsdauer ist die Bewegungsrate des Ziels verdoppelt.

Außerdem erhält das Ziel einen Bonus von +2 auf seine Rüstungsklasse, ist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil und kann in jedem seiner Züge eine zusätzliche Aktion ausführen. Diese Aktion kann nur für Folgendes eingesetzt werden: Angriff (nur ein Angriff), Rückzug, Spurt, Verstecken, Verwenden.

Wenn der Zauber endet, ist das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig und hat eine Bewegungsrate von 0, weil es von einer Welle der Lethargie ergriffen wird.

Heilendes Wort

Bannzauber 1. Grades (Barde, Druiden, Kleriker)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhält Trefferpunkte in Höhe von 2W4 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird die Heilung um 2W4 Trefferpunkte erhöht.

Heilige Aura

Bannzauber 8. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Reliquie im Wert von mindestens 1.000 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer geht eine Ausströmung von neun Metern von dir aus. In der Aura sind Kreaturen deiner Wahl bei allen Rettungswürfen im Vorteil, und andere Kreaturen sind bei Angriffswürfen gegen sie im Nachteil. Wenn außerdem ein Unhold oder ein Untoter eine betroffene Kreatur mit einem Nahkampfangriffswurf trifft, muss der Angreifer einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er ist bis zum Ende seines nächsten Zugs blind.

Heilige Flamme

Zaubertrick der Hervorrufung (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, schießt ein Strahl aus gleißenden Flammen herab. Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 1W8 gleißenden Schaden. Teildeckung sowie Dreivierteldeckung bieten ihm bei diesem Rettungswurf keine Vorzüge.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. (2W8), die 11. (3W8) und die 17. (4W8) Stufe erreichst.

Heiliges Gespräch

Erkenntniszauber 5. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Weihrauch)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du nimmst mit einer Gottheit oder dem Stellvertreter einer Gottheit Kontakt auf und stellst bis zu drei Fragen, die mit Ja oder Nein beantwortet werden können. Du musst deine Fragen stellen, bevor der Zauber endet. Du erhältst auf jede Frage eine korrekte Antwort.

Göttliche Wesen sind nicht unbedingt allwissend. Bezieht sich die Frage auf Informationen, die das Wissen der Gottheit übersteigen, könntest du als Antwort „Unklar“ erhalten. Falls eine Antwort mit nur einem Wort irreführend sein oder nicht dem Interesse der Gottheit entsprechen könnte, kann der SL stattdessen einen kurzen Satz als Antwort geben.

Wenn du den Zauber vor einer langen Rast häufiger als einmal wirkst, erhöht dies das Risiko, keine Antwort zu erhalten, mit jedem Wirken nach dem ersten um jeweils 25 Prozent.

Heiligtum

Bannzauber 1. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Spiegelscherbe)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du schützt eine Kreatur in Reichweite. Für die Wirkungsdauer muss jede Kreatur, die mit einem Angriffswurf oder Schadenszauber auf die geschützte Kreatur zielt, einen Weisheitsrettungswurf bestehen. Misslingt der Wurf, so muss sie ein neues Ziel auswählen, oder sie verliert den Angriff oder Zauber. Dieser Zauber schützt das Ziel nicht vor Wirkungsbereichen. Der Zauber endet, wenn die geschützte Kreatur einen Angriffswurf ausführt, einen Zauber wirkt oder Schaden bewirkt.

Heilung

Bannzauber 6. Grades (Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur in Reichweite aus, die du sehen kannst. Positive Energie durchströmt das Ziel, das 70 Trefferpunkte zurückerhält. Außerdem beendet dieser Zauber die Zustände Blind, Taub und Vergiftet beim Ziel.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. wird die Heilung um 10 Trefferpunkte erhöht.

Heldenmahl

Beschwörungszauber 6. Grades (Barde, Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine mit Edelsteinen verzierte Schale im Wert von mindestens 1.000 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du beschwörst ein Festmahl, das auf einer Oberfläche in einem freien Würfel von drei Metern Kantenlänge neben dir erscheint. Der Verzehr des Festmahls dauert eine Stunde. Nach dieser Dauer verschwindet das Mahl, und die positiven Effekte treten in Kraft. Bis zu zwölf Kreaturen können am Festmahl teilnehmen.

Eine Kreatur, die teilnimmt, erhält mehrere Vorzüge, die 24 Stunden lang anhalten: Sie ist gegen Giftschaden resistent und gegen die Zustände Verängstigt und Vergiftet immun. Zudem wird ihr Trefferpunktemaximum um 2W10 erhöht, und sie erhält die gleiche Anzahl von Trefferpunkten dazu.

Heldenmut

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und erfüllst sie mit Tapferkeit. Für die Wirkungsdauer ist die Kreatur gegen den Zustand Verängstigt immun und erhält zu Beginn jedes ihrer Züge temporäre Trefferpunkte in Höhe deines Zauberwirken-Attributsmodifikators.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Hellsehen

Erkenntniszauber 3. Grades (Barde, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 1,6 Kilometer

Komponenten: V, G, M (ein Fokus im Wert von mindestens 100 GM – entweder ein juwelenbesetztes Horn zum Hören oder ein Glasauge zum Sehen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst an einem dir bekannten Ort (den du bereits gesehen oder besucht hast) oder an einem offensichtlichen Ort, der dir unbekannt ist (beispielsweise hinter einer Tür, einer Ecke oder in einem Hain), einen unsichtbaren Sensor in Reichweite.

Der Sensor ist immateriell und unverwundbar. Er bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn du den Zauber wirkst, wähle Hören oder Sehen aus. Du nimmst den ausgewählten Sinn durch den Sensor wahr, als würdest du dich in dessen Bereich befinden. Als Bonusaktion kannst du zwischen Hören und Sehen wechseln.

Eine Kreatur, die den Sensor sehen kann (beispielsweise mit Wahrer Blick oder *Unsichtbares sehen*), sieht eine etwa faustgroße leuchtende Kugel.

Herrliches Herrenhaus

Beschwörungszauber 7. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 90 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Miniatur-Tür im Wert von mindestens 15 GM)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du beschwörst in Reichweite eine schimmernde Tür, die für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Sie ist 1,5 Meter breit und drei Meter hoch, und sie führt zu einem extradimensionalen Anwesen. Du und jede Kreatur, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, könnt das extradimensionale Anwesen betreten, solange die Tür geöffnet ist. Du kannst sie öffnen oder schließen (keine Aktion erforderlich), wenn du dich im Abstand von bis zu neun Metern davon befindest. Ist die Tür geschlossen, so ist sie nicht wahrnehmbar.

Hinter der Tür liegt eine herrliche Eingangshalle mit zahlreichen Zimmern. Die Atmosphäre des Anwesens ist sauber, frisch und warm.

Du kannst einen beliebigen Grundriss erstellen, der allerdings 50 zusammenhängende Würfel mit je drei Metern Kantenlänge nicht überschreiten kann. Das Anwesen ist nach deinen Wünschen eingerichtet und dekoriert. Es gibt ausreichend Nahrung, um bis zu 100 Personen ein Festmahl mit neun Gängen zu servieren. Möbel und andere Gegenstände, die durch diesen Zauber erschaffen wurden, lösen sich in Rauch auf, wenn sie aus dem Anwesen entfernt werden.

100 nahezu durchsichtige Diener nehmen sich der Wünsche aller Gäste an. Du bestimmst, wie die Diener aussehen und welche Kleidung sie tragen. Sie sind unverwundbar und gehorchen deinen Befehlen. Dabei können sie Aufgaben ausführen, die auch Menschen ausführen könnten. Sie können jedoch nicht angreifen oder Aktionen ausführen, die anderen Kreaturen direkten Schaden zufügen würden. Die Diener können Gegenstände holen und reinigen, Kleidung zusammenlegen, Feuer entfachen, Essen servieren, Wein einschenken und dergleichen. Sie können das Anwesen jedoch nicht verlassen.

Wenn der Zauber endet, werden alle Kreaturen und Gegenstände aus dem extradimensionalen Bereich in die freien Bereiche ausgestoßen, die dem Eingang am nächsten liegen.

Höllischer Tadel

Hervorrufungszauber 1. Grades (Hexenmeister)

Zeitaufwand: Reaktion, die du ausführst, wenn du Schaden durch eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir erlitten hast, die du sehen kannst

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Die Kreatur, die dir Schaden zugefügt hat, ist kurz von grünen Flammen umgeben. Sie führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 2W10 Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W10 erhöht.

Hüter des Glaubens

Beschwörungszauber 4. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 8 Stunden

In einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst, erscheint ein großer geisterhafter Wächter und schwebt dort für die Wirkungsdauer. Der Wächter besetzt diesen Bereich und ist unverwundbar. Er erscheint in einer Gestalt, die deiner Gottheit oder deinem Pantheon entspricht.

Ein Gegner, der sich in einem Zug erstmals in einen Bereich im Abstand von bis zu drei Metern vom Wächter bewegt oder den Zug dort beginnt, führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet er 20 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn der Wächter insgesamt 60 Schaden bewirkt hat, verschwindet er.

Hypnotisches Muster

Illusionszauber 3. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Prise Konfetti)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst ein wirbelndes Muster aus Farben in einem Würfel mit neun Metern Kantenlänge in Reichweite. Das Muster erscheint für einen Moment und verschwindet dann. Jede Kreatur im Bereich, die das Muster sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist für die Wirkungsdauer bezaubert. Auf diese Art bezauberte Kreaturen sind kampfunfähig und haben eine Bewegungsrate von 0.

Der Zauber endet bei einer betroffenen Kreatur, wenn sie Schaden erleidet oder jemand anders eine Aktion verwendet, um die Kreatur aus ihrer Starre zu rütteln.

Identifizieren

Erkenntniszauber 1. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Perle im Wert von mindestens 100 GM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst einen Gegenstand, solange du den Zauber wirkst. Falls es sich um einen magischen Gegenstand handelt, erkennst du seine Eigenschaften und ihre Anwendung, und du weißt, ob er Einstimmung erfordert und wie viele Ladungen er besitzt, falls zutreffend. Du erfährst, ob aktuell Zauber auf den Gegenstand wirken, und wenn ja, welche. Falls der Gegenstand durch einen Zauber erzeugt wurde, erfährst du dessen Namen.

Wenn du stattdessen beim Wirken des Zaubers eine Kreatur durchgehend berührst, erfährst du, von welchen Zaubern sie derzeit betroffen ist, falls zutreffend.

Illusionsschrift

Illusionszauber 1. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Berührung

Komponenten: G, M (Tinte im Wert von mindestens 10 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: 10 Tage

Du schreibst auf Pergament, Papier oder ein anderes geeignetes Material und erfüllst die Schrift mit einer Illusion, die für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Für dich und alle Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, erscheint die Schrift ganz normal in deiner Handschrift und gibt den Inhalt wieder, den du niedergeschrieben hast. Für alle anderen erscheint eine unbekannte oder magische Schrift, die unverständlich ist. Alternativ kann die Illusion die Bedeutung der Nachricht, die Handschrift oder die Sprache verändern, in der die Nachricht verfasst ist. Die Sprache muss dir jedoch bekannt sein.

Falls der Zauber gebannt wird, verschwinden sowohl die echte Schrift als auch die Illusion.

Eine Kreatur mit Wahrer Blick kann die versteckte Nachricht lesen.

Insektenplage

Beschwörungszauber 5. Grades (Druide, Kleriker, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 90 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Heuschrecke)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

In einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite erscheint ein Heuschreckenschwarm. Die Kugel bleibt für die Wirkungskdauer bestehen. Ihr Bereich ist leicht verschleiert sowie schwieriges Gelände.

Wenn der Schwarm erscheint, führt jede Kreatur darin einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 4W10 Stichschaden, anderenfalls die Hälfte. Wenn eine Kreatur den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, führt sie diesen Rettungswurf ebenfalls aus. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird der Schaden um 1W10 erhöht.

Irrgarten

Beschwörungszauber 8. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du verbannst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, auf eine labyrinthartige Halbebene. Sie bleibt für die Wirkungskdauer dort, oder bis sie dem Irrgarten entkommt.

Das Ziel kann die Studieren-Aktion ausführen, um zu entkommen zu versuchen. Dazu führt es einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) aus. Bei einem Erfolg entkommt es, und der Zauber endet.

Wenn der Zauber endet, erscheint das Ziel in dem Bereich, aus dem es wegteleportiert wurde, oder im nächstgelegenen freien Bereich wieder, falls der ursprüngliche inzwischen besetzt ist.

Kalte Hand

Zaubertrick der Nekromantie (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du kanalisierst Grabeskälte und führst einen Nahkampf-Zauberangriff auf ein Ziel in Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 nekrotischen Schaden und kann bis zum Ende deines nächsten Zugs keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W10 erhöht, wenn du die 5. (2W10), die 11. (3W10) und die 17. (4W10) Stufe erreichst.

Kältekegel

Hervorrufungszauber 5. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein kleiner Kegel aus Kristall oder Glas)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst einen Stoß eiskalter Luft. Jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern, der von dir ausgeht, führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 8W8 Kälteschaden, anderenfalls die Hälfte. Wird eine Kreatur durch diesen Zauber getötet, so wird sie zu einer gefrorenen Statue, bis sie auftaut.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Kältestrahl

Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein eisiger Strahl blau-weißen Lichts schießt auf eine Kreatur in Reichweite zu. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 1W8 Kälteschaden, und seine Bewegungsrate ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs um drei Meter verringert.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. (2W8), die 11. (3W8) und die 17. (4W8) Stufe erreichst.

Kettenblitz

Hervorrufungszauber 6. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (drei Silbernadeln)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst einen Blitz auf ein Ziel in Reichweite, das du sehen kannst. Dann springen drei Blitze von diesem Ziel auf bis zu drei weitere Ziele deiner Wahl über, die sich im Abstand von bis zu neun Metern vom ersten Ziel befinden müssen. Beim Ziel kann es sich um eine Kreatur oder einen Gegenstand handeln. Es kann nur von einem der Blitze getroffen werden.

Jedes Ziel führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet es 10W8 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. springt ein zusätzlicher Blitz vom ersten Ziel auf ein weiteres über.

Klingenbarriere

Hervorrufungszauber 6. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Wand wirbelnder Klingen aus magischer Energie. Sie erscheint in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Du erschaffst entweder eine gerade Wand, die bis zu 30 Meter lang ist, oder eine ringförmige Wand mit einem Radius von bis zu neun Metern. Sie ist in beiden Fällen sechs Meter hoch und 1,5 Meter dick. Die Wand bietet Dreivierteldeckung, und ihr Bereich stellt schwieriges Gelände dar.

Jede Kreatur im Bereich der Wand führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 6W10 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte. Auch Kreaturen, die sich in den Bereich der Wand begeben oder ihren Zug darin beenden, führen den Rettungswurf aus. Jede Kreatur führt den Rettungswurf nur einmal pro Zug aus.

Klon

Nekromantiezauber 8. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 1.000 GM, den der Zauber verbraucht, und ein verschleißbares Gefäß im Wert von mindestens 2.000 GM, das groß genug ist, um die zu klonende Kreatur aufzunehmen)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur oder mindestens 16 Kubikzentimeter von ihrem Fleisch. Im Gefäß, das du für den Zauber verwendet hast, wächst ein regloses Duplikat der Kreatur. Es ist nach 120 Tagen ausgewachsen. Du bestimmst, ob es so alt wie die Kreatur oder jünger ist. Der Klon bleibt reglos und beliebig lange erhalten, sofern das Gefäß nicht geöffnet wird.

Stirbt die ursprüngliche Kreatur, wenn der Klon ausgewachsen ist, so wird ihre Seele auf den Klon übertragen, sofern sie frei und bereitwillig ist. Der Klon ist körperlich mit dem Original identisch und besitzt dessen Persönlichkeit, seine Erinnerungen und Fähigkeiten, jedoch nicht seine Ausrüstung. Überreste der ursprünglichen Kreatur werden gegebenenfalls reglos und können nicht wiederbelebt werden, da sich die Seele der Kreatur anderswo befindet.

Klopfen

Verwandlungszauber 2. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle einen Gegenstand in Reichweite aus, den du sehen kannst. Es kann sich um eine Tür, eine Truhe, ein Paar Handschellen, ein Vorhängeschloss oder einen anderen Gegenstand handeln, der auf magische oder gewöhnliche Art verschlossen ist.

Wenn das Ziel mit einem gewöhnlichen Schloss verschlossen, verriegelt oder verklemmt ist, wird es geöffnet, entriegelt oder gelöst. Wenn der Gegenstand mehrere Schlösser besitzt, wird nur eines davon geöffnet.

Ist das Ziel durch den Zauber *Arkane Schloss* verriegelt, so wird dieser Zauber zehn Minuten lang unterdrückt. In dieser Zeit kann das Ziel geöffnet und geschlossen werden.

Wenn du den Zauber wirkst, gibt dein Ziel ein lautes Klopfgeräusch von sich, welches bis zu 90 Meter weit zu hören ist.

Kontakt zu anderen Ebenen

Erkenntniszauber 5. Grades (Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du trittst mental mit einem Halbgott, dem Geist eines lange verstorbenen Weisen oder einem anderen kundigen Wesen von einer anderen Ebene in Kontakt. Der Kontakt zu dieser außerweltlichen Intelligenz kann deinen Verstand brechen. Wenn du diesen Zauber wirkst, führe einen SG-15-Intelligenzrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kannst du dem Wesen bis zu fünf Fragen stellen. Du musst deine Fragen stellen, bevor der Zauber endet. Der SL beantwortet jede Frage mit einem einzelnen Wort wie „Ja“, „Nein“, „Vielleicht“, „Niemals“, „Irrelevant“ oder „Unklar“ (wenn das Wesen die Antwort nicht kennt). Falls eine Antwort mit nur einem Wort irreführend wäre, kann der SL stattdessen einen kurzen Satz als Antwort geben.

Misslingt der Wurf, so erleidest du 6W6 psychischen Schaden und bist kampfunfähig, bis du eine lange Rast beendest. Der Zauber *Vollständige Genesung* beendet diesen Effekt.

Kreatur aufspüren

Erkenntniszauber 4. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Magier, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (etwas Fell von einem Bluthund)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Beschreibe oder nenne eine Kreatur, mit der du vertraut bist. Sofern die Kreatur sich im Abstand von bis zu 300 Metern von dir befindet, spürst du, in welcher Richtung ihr Aufenthaltsort liegt. Bewegt sich die Kreatur, so weißt du, in welche Richtung.

Der Zauber kann eine bestimmte dir bekannte Kreatur aufspüren oder die nächste Kreatur einer bestimmten Art – wie ein Mensch oder ein Einhorn –, sofern du eine solche Kreatur mindestens einmal aus höchstens neun Metern Entfernung gesehen hast. Hat die beschriebene oder genannte Kreatur eine andere Gestalt angenommen, beispielsweise durch die Zauber *Fleisch zu Stein* oder *Verwandlung*, so kann dieser Zauber die Kreatur nicht aufspüren.

Der Zauber kann die Kreatur auch dann nicht aufspüren, wenn Blei den direkten Weg zwischen dir und ihr blockiert – egal, welche Dicke das Blei hat.

Kreis der Teleportation

Beschwörungszauber 5. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, M (seltene Tinten im Wert von mindestens 50 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: 1 Runde

Wenn du den Zauber wirkst, zeichnest du einen Kreis mit einem Radius von 1,5 Metern auf den Boden. In den Kreis arbeitest du Siegel ein, die deine aktuelle Position mit einem anderen dauerhaften Kreis der Teleportation deiner Wahl verbinden, dessen Siegelsequenz du kennst und der sich auf derselben Existenzebene befindet. Im Kreis öffnet sich ein schimmerndes Portal, das bis zum Ende deines nächsten Zugs geöffnet bleibt. Jede Kreatur, die durch das Portal tritt, erscheint sofort in einem freien Bereich im Abstand von bis zu 1,5 Metern um den Zielkreis, falls verfügbar, ansonsten im nächsten freien Bereich.

Viele größere Tempel, Gildenhallen und weitere wichtige Orte verfügen über dauerhafte Kreise der Teleportation. Jeder Kreis besitzt eine einzigartige Siegelsequenz, eine Reihe von Runen, die in einem bestimmten Muster angeordnet sind.

Wenn du diesen Zauber erlernst, erhältst du die Siegelsequenzen zweier Zielorte auf der materiellen Ebene nach Wahl des SL. Im Laufe deiner Abenteuer könntest du weitere Siegelsequenzen erfahren. Um eine neue Siegelsequenz zu erlernen, musst du sie eine Minute lang studieren.

Wenn du diesen Zauber 365 Tage lang täglich am selben Ort wirkst, erschaffst du einen dauerhaften Kreis der Teleportation.

Kugel der Unverwundbarkeit

Bannzauber 6. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Glasperle)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

In einer Ausströmung von drei Metern erscheint für die Wirkungsdauer eine unbewegliche schimmernde Barriere um dich herum.

Jeder Zauber des höchstens 5. Grades, der von außerhalb der Barriere gewirkt wird, hat keinen Effekt auf Kreaturen oder Gegenstände im Innern. Ein solcher Zauber kann Kreaturen und Gegenstände innerhalb der Barriere zum Ziel haben, hat jedoch keinen Effekt auf sie. Gleichmaßen ist der Bereich innerhalb der Barriere von Wirkungsbereichen solcher Zauber ausgeschlossen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. blockiert die Barriere einen Grad höhere Zauber.

Lange Schritte

Verwandlungszauber 1. Grades (Barde, Druiden, Magier, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Prise Erde)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur. Für die Wirkungsdauer ist die Bewegungsrate des Ziels um drei Meter erhöht.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Lautloses Trugbild

Illusionszauber 1. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Vlies)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst das Abbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer als ein Würfel mit 4,5 Metern Kantenlänge sein darf. Das Abbild erscheint an einem Punkt in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Es ist ein rein visueller Eindruck ohne Geräusche, Gerüche oder andere Sinneseffekte.

Als magische Aktion kannst du das Abbild an jeden beliebigen Punkt in Reichweite bewegen. Dabei kannst du das Abbild so verändern, dass seine Bewegung natürlich erscheint. Beispiel: Wenn du das Abbild einer Kreatur erschaffst und bewegst, kannst du es so verändern, dass es zu laufen scheint.

Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die das Abbild mit der Studieren-Aktion untersucht, kann mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, so wird das Abbild für sie durchscheinend.

Leicht

Zaubertrick der Hervorrufung (Barde, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, M (ein Glühwürmchen oder phosphoreszierendes Moos)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst einen Gegenstand von höchstens großer Größe, der nicht von jemand anderem getragen oder gehalten wird. Für die Wirkungsdauer spendet dieser Gegenstand in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht. Du kannst die Farbe des Lichts frei wählen.

Wird der Gegenstand mit etwas Undurchsichtigem abgedeckt, so wird das Licht blockiert. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst.

Leid

Nekromantiezauber 6. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst virulente Magie auf eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet es 14W6 nekrotischen Schaden, und sein Trefferpunktemaximum wird um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden. Dieser Zauber kann das Trefferpunktemaximum des Ziels nicht unter 1 verringern.

Lenkendes Geschoss

Hervorrufungszauber 1. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Du schleuderst einen Lichtblitz auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet es 4W6 gleißenden Schaden, und der nächste Angriffswurf, der vor dem Ende deines nächsten Zugs gegen es ausgeführt wird, ist im Vorteil.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Leuchtfeuer der Hoffnung

Bannzauber 3. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine beliebige Anzahl von Kreaturen in Reichweite aus. Für die Wirkungsdauer ist jedes Ziel bei Weisheits- und Todesrettungswürfen im Vorteil und erhält bei jeder Heilung die höchstmögliche Anzahl von Trefferpunkten zurück.

Macht der Vorstellungskraft

Illusionszauber 2. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Vlies)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, im Verstand einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, eine Illusion zu erschaffen. Das Ziel führt einen Intelligenzrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erzeugst du ein geisterhaft sichtbares Phänomen, beispielsweise einen Gegenstand oder eine Kreatur. Das Phänomen kann nicht größer sein als ein Würfel mit drei Metern Kantenlänge. Es ist nur für die Wirkungsdauer und nur für das Ziel sichtbar. Das Phänomen umfasst auch Geräusche, Temperaturen und andere Stimuli.

Das Ziel kann die Studieren-Aktion ausführen, um das Phänomen mit einem Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG zu untersuchen. Bei einem Erfolg bemerkt das Ziel, dass es sich um eine Illusion handelt, und der Zauber endet.

Solange das Ziel vom Zauber betroffen ist, behandelt es das Phänomen, als wäre dieses real. Unlogische Ergebnisse der Interaktion mit dem Phänomen rationalisiert es. Beispiel: Wenn das Ziel eine geisterhafte Brücke betreten will und den Absturz überlebt, so glaubt es weiterhin, die Brücke würde existieren, und sucht sich eine andere Erklärung für den Sturz.

Das betroffene Ziel kann sogar Schaden durch das Phänomen erleiden, wenn dieses eine gefährliche Kreatur oder eine anderweitige Gefahr repräsentiert. Das Phänomen kann dem Ziel in jedem deiner Züge 2W8 psychischen Schaden zufügen, sofern das Ziel sich im Bereich des Phänomens oder im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm aufhält. Das Ziel erlebt den Schaden als von einer Art, die zur Illusion passt.

Mächtiges Trugbild

Illusionszauber 3. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Vlies)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst das Abbild eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens, das nicht größer als ein Würfel mit sechs Metern Kantenlänge sein darf. Das Abbild erscheint an einem Punkt in Reichweite und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Es wirkt echt, einschließlich passender Geräusche, Gerüche und Temperaturen, kann jedoch weder Schaden noch Zustände bewirken.

Wenn du dich in Reichweite der Illusion befindest, kannst du sie mit einer magischen Aktion an einen anderen Ort deiner Wahl in Reichweite bewegen. Dabei kannst du das Abbild so verändern, dass seine Bewegung natürlich erscheint. Beispiel: Wenn du das Abbild einer Kreatur erschaffst und bewegst, kannst du es so verändern, dass es zu laufen scheint. Außerdem kannst du die Illusion verschiedene Geräusche erzeugen oder sogar ein Gespräch führen lassen.

Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als Illusion, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die das Abbild mit der Studieren-Aktion untersucht, kann mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. In diesem Fall sieht sie das Abbild als durchscheinend und nimmt auch die anderen sensorischen Eigenschaften abgeschwächt wahr.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Bei einem Zauberplatz ab dem 4. Grad wirkt der Zauber, bis er gebannt wird, ohne dass er Konzentration erfordert.

Mächtige Unsichtbarkeit

Illusionszauber 4. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet.

Magie bannen

Bannzauber 3. Grades (Barde, Druide, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur, einen Gegenstand oder einen magischen Effekt in Reichweite aus. Jeder Zauber des höchstens 3. Grades, der aktuell auf das Ziel wirkt, wird beendet. Führe für jeden Zauber des mindestens 4. Grades, der auf das Ziel wirkt, einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zaubern (SG 10 plus Zaubergrad) aus. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:
Du beendest automatisch einen Zauber, der auf das Ziel wirkt, wenn dessen Grad höchstens dem des Zauberplatzes entspricht, den du verwendest.

Magie entdecken

Erkenntniszauber 1. Grades (Barde, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Während der Wirkungsdauer nimmst du magische Effekte im Abstand von bis zu neun Metern von dir wahr. Wenn du magische Effekte wahrnimmst, kannst du die magische Aktion ausführen, um rund um sichtbare Kreaturen und Gegenstände im Bereich, auf welche die Magie wirkt, eine schwache Aura zu sehen. Wurde der Effekt durch einen Zauber hervorgerufen, so erkennst du dessen Schule der Magie.

Der Zauber wird von 30 Zentimetern Stein, Erde oder Holz sowie von 2,5 Zentimetern Metall oder einer dünnen Bleischicht blockiert.

Magierhand

Zaubertrick der Beschwörung (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

An einem Punkt deiner Wahl in Reichweite erscheint eine geisterhafte schwebende Hand. Sie bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Die Hand verschwindet, wenn sie weiter als neun Meter von dir entfernt ist oder du den Zauber erneut wirkst.

Wenn du den Zauber wirkst, kannst du mithilfe der Hand mit Gegenständen interagieren, unverschlossene Türen oder Behälter öffnen, Gegenstände in einem Behälter verstauen oder daraus hervorholen oder den Inhalt einer Phiole ausgießen.

In deinen folgenden Zügen kannst du die Hand als magische Aktion erneut auf diese Art kontrollieren. Als Teil dieser Aktion kannst du die Hand bis zu neun Meter weit bewegen.

Die Hand kann nicht angreifen, keine magischen Gegenstände aktivieren und nicht mehr als fünf Kilogramm Gewicht tragen.

Magierrüstung

Bannzauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Stück gehärtetes Leder)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur, die keine Rüstung trägt. Für die Wirkungsdauer erhält das Ziel eine Basis-RK von 13 plus ihrem Geschicklichkeitsmodifikator. Der Zauber endet vorzeitig, wenn das Ziel eine Rüstung anlegt.

Magische Aura des Arkanisten

Illusionszauber 2. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein kleines Quadrat aus Seide)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur oder einen Gegenstand, der nicht getragen oder gehalten wird, und platzierst eine Illusion auf dem Ziel. Eine Kreatur erhält den Effekt Maskierung, ein Gegenstand den Effekt Falsche Aura (beide Effekte siehe unten). Der Effekt bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Wenn du diesen Zauber 30 Tage lang täglich auf dasselbe Ziel wirkst, bleibt die Illusion bestehen, bis sie gebannt wird.

Maskierung (Kreatur): Wähle einen Kreaturentyp aus, der nicht dem tatsächlichen Typ des Ziels entspricht. Andere Zauber und magische Effekte behandeln das Ziel, als wäre es eine Kreatur des ausgewählten Typs.

Falsche Aura (Gegenstand): Du veränderst die Art, wie das Ziel für Zauber und magische Effekte wie *Magie entdecken* erscheint, die magische Auren entdecken. Du kannst einen nichtmagischen Gegenstand magisch, einen magischen Gegenstand nichtmagisch erscheinen lassen oder die magische Aura des Gegenstands so manipulieren, dass er einer Schule der Magie deiner Wahl anzugehören scheint.

Magisches Gefäß

Nekromantiezauber 6. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Edelstein, ein Kristall oder eine Reliquie im Wert von mindestens 500 GM)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Dein Körper verfällt in einen katatonischen Zustand, während deine Seele ihn verlässt und in den Behälter eindringt, den du als Materialkomponente des Zaubers verwendest. Während sich deine Seele im Behälter befindet, nimmst du deine Umgebung wahr, als würdest du dich im Bereich des Behälters aufhalten. Du kannst dich weder bewegen noch Reaktionen ausführen. Als einzige mögliche Aktion kannst du deine Seele bis zu 30 Meter außerhalb des Behälters projizieren und entweder in deinen lebendigen Körper zurückkehren – und damit den Zauber beenden – oder versuchen, dich des Körpers eines Humanoiden zu bemächtigen.

Du kannst versuchen, von einem beliebigen Humanoiden im Abstand von bis zu 30 Metern von dir, den du sehen kannst, Besitz zu ergreifen. Ausgenommen sind Kreaturen, die unter einem der Zauber *Schutz vor Gut und Böse* oder *Schutzkreis* stehen. Das Ziel führt einen Charismarettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so besetzt deine Seele den Körper des Ziels, und seine Seele wird im Behälter gefangen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf widersteht das Ziel dir, und du kannst 24 Stunden lang keinen weiteren Versuch unternehmen.

Sobald du vom Körper einer Kreatur Besitz ergriffen hast, kontrollierst du ihn. Deine Trefferpunkte und Trefferpunktewürfel, deine Werte für Geschicklichkeit, Konstitution und Stärke, deine Bewegungsrate sowie deine Sinne werden durch die der Kreatur ersetzt. Deine übrigen Spielwerte behältst du bei.

Währenddessen kann die Seele der Kreatur die Umgebung um den Behälter mit ihren eigenen Sinnen wahrnehmen. Sie ist jedoch kampfunfähig und kann sich nicht bewegen.

Während du von einem Körper Besitz ergriffen hast, kannst du als magische Aktion vom Wirtskörper zum Behälter zurückkehren, sofern sich dieser im Abstand von bis zu 30 Metern von dir befindet. Dadurch wird die Seele der Kreatur in ihren Körper zurückbefördert. Wenn der Wirtskörper stirbt, während du dich darin befindest, stirbt die Kreatur, und du führst einen Charismarettungswurf gegen deinen eigenen Zauberrettungswurf-SG aus. Bei einem Erfolg kehrst du in den Behälter zurück, sofern er sich im Abstand von bis zu 30 Metern von dir befindet. Anderenfalls stirbst du.

Wenn der Behälter zerstört wird oder der Zauber endet, kehrt deine Seele in deinen Körper zurück. Befindet sich dein Körper weiter als 30 Meter von dir entfernt oder ist er tot, so stirbst du. Befindet sich die Seele einer anderen Kreatur im Behälter, wenn er zerstört wird, so kehrt sie in ihren Körper zurück, sofern er lebendig ist und sich im Abstand von bis zu 30 Metern von ihr befindet. Anderenfalls stirbt die Kreatur.

Wenn der Zauber endet, wird der Behälter zerstört.

Magisches Geschoss

Hervorrufungszauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst drei leuchtende Wurfpeile aus magischer Energie. Jeder Wurfpfeil trifft eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen

kannst. Ein Wurfpfeil fügt seinem Ziel 1W4+1 Energieschaden zu. Die Wurfpeile treffen alle gleichzeitig. Du kannst bestimmen, ob sie dieselbe oder verschiedene Kreaturen treffen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. erzeugt der Zauber einen weiteren Wurfpfeil.

Magischer Mund

Illusionszauber 2. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (Jadestaub im Wert von mindestens 10 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du implantierst eine Botschaft in einen Gegenstand in Reichweite. Diese Botschaft wird bei einer bestimmten Auslösebedingung ausgesprochen. Wähle einen Gegenstand aus, den du sehen kannst und der nicht von einer anderen Kreatur getragen oder gehalten wird. Sprich dann die Botschaft aus. Sie kann höchstens 25 Worte enthalten, jedoch über einen Zeitraum von bis zu zehn Minuten übermittelt werden. Lege zum Schluss den Umstand fest, unter dem der Zauber ausgelöst und deine Botschaft übermittelt wird.

Wenn dieser Auslöser eintritt, erscheint ein magischer Mund auf dem Gegenstand und spricht die Botschaft mit deiner Stimme und deiner Sprachlautstärke. Verfügt der ausgewählte Gegenstand über einen Mund oder etwas, das wie ein Mund aussieht, beispielsweise den Mund einer Statue, so erscheint der magische Mund dort, sodass die Worte aus dem Mund des Gegenstands zu kommen scheinen. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du entscheiden, ob er nach einmaligem Übermitteln der Botschaft endet oder aber bestehen bleibt und die Botschaft jeweils wiederholt wird, wenn die Auslösebedingung erneut erfüllt ist.

Der Auslöser kann beliebig allgemein oder detailliert sein. Er muss jedoch auf sichtbaren und hörbaren Umständen basieren, die im Abstand von bis zu neun Metern um den Gegenstand auftreten. Beispielsweise könntest du bestimmen, dass die Botschaft übermittelt wird, sobald eine Kreatur sich dem Gegenstand auf neun Meter nähert oder wenn im Abstand von bis zu neun Metern vom Gegenstand eine Silberglocke geläutet wird.

Magische Waffe

Verwandlungszauber 2. Grades (Magier, Paladin, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine nichtmagische Waffe. Für die Wirkungsdauer ist diese Waffe eine magische Waffe mit einem Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Bei einem Zauberplatz des 3. bis 5. Grades wird der Bonus auf +2 erhöht. Bei einem Zauberplatz ab dem 6. Grad wird der Bonus auf +3 erhöht.

Massen-Einflüsterung

Verzauberungszauber 6. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, M (eine Schlangenzunge)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du schlägst bis zu zwölf Kreaturen in Reichweite, die du sehen kannst und die dich hören und verstehen können, mit höchstens 25 Worten eine Vorgehensweise vor. Der Vorschlag muss realistisch klingen und darf nichts enthalten, was den Zielen oder ihren Verbündeten Schaden zufügen würde. Du könntest beispielsweise sagen: „Geht ins Dorf an dieser Straße und helft den Leuten dort bis zum Sonnenuntergang bei der Ernte.“ Oder du könntest sagen: „Dies ist nicht die Zeit für Gewalt. Lasst Eure Waffen fallen und tanzt! Hört in einer Stunde wieder auf damit.“

Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer – oder bis du oder deine Verbündeten ihm Schaden zufügen – bezaubert. Jedes bezauberte Ziel führt den Vorschlag nach besten Kräften aus. Die vorgeschlagene Aktivität kann während der gesamten Wirkungsdauer fortgesetzt werden. Wenn sie jedoch in kürzerer Zeit abgeschlossen werden kann, endet der Zauber bei einem Ziel, sobald es die Aktivität ausgeführt hat.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Die Wirkungsdauer wird erhöht: bei einem Zauberplatzgrad von 7 auf 10 Tage, bei einem Zauberplatzgrad von 8 auf 30 Tage und bei einem Zauberplatzgrad von 9 auf 366 Tage.

Massen-Heilendes Wort

Bannzauber 3. Grades (Barde, Kleriker)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, erhalten Trefferpunkte in Höhe von 2W4 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird die Heilung um 1W4 Trefferpunkte erhöht.

Massen-Heilung

Bannzauber 9. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von dir strömt eine Flut aus heilender Energie zu Kreaturen um dich herum. Du kannst bis zu 700 Trefferpunkte wiederherstellen und nach deiner Wahl auf eine beliebige Anzahl von Kreaturen in Reichweite verteilen, die du sehen kannst. Von diesem Zauber geheilte Kreaturen werden außerdem von den Zuständen Blind, Taub und Vergiftet befreit.

Massen-Wunden heilen

Bannzauber 5. Grades (Barde, Druiden, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite geht eine Woge heilender Energie aus. Wähle bis zu sechs Kreaturen innerhalb einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um den Zielort aus. Jedes Ziel erhält Trefferpunkte in Höhe von 5W8 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird die Heilung um 1W8 Trefferpunkte erhöht.

Metall erhitzen

Verwandlungszauber 2. Grades (Barde, Druiden)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Eisen und eine Flamme)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen verarbeiteten Gegenstand aus Metall in Reichweite aus, den du sehen kannst – beispielsweise eine metallene Waffe oder eine schwere oder mittelschwere metallene Rüstung. Du lässt den Gegenstand glühend heiß werden. Wenn du den Zauber wirkst, erleiden alle Kreaturen in physischem Kontakt mit dem Gegenstand 2W8 Feuerschaden. Für die Wirkungsdauer kannst du in jedem deiner folgenden Züge eine Bonusaktion ausführen, um diesen Schaden erneut zu bewirken, sofern der Gegenstand sich in Reichweite befindet.

Trägt eine Kreatur den Gegenstand oder hält ihn in der Hand, während sie den Schaden erleidet, so muss sie einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um den Gegenstand fallenzulassen, falls möglich. Wenn sie den Gegenstand nicht fallen lässt, ist sie bis zum Beginn deines nächsten Zugs bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Meteoritenschwarm

Hervorrufungszauber 9. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 1,6 Kilometer

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

An vier verschiedenen Punkten in Reichweite, die du sehen kannst, stürzen lodernde Feuerkugeln zu Boden. Alle Kreaturen in Kugeln mit einem Radius von zwölf Metern um diese Punkte müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet die jeweilige Kreatur 20W6 Feuerschaden und 20W6 Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. Kreaturen im Wirkungsbereich von mehr als einer Feuerkugel sind nur einmal betroffen.

Nichtmagische Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden den gleichen Schaden und fangen Feuer, sofern sie brennbar sind.

Mit Pflanzen sprechen

Verwandlungszauber 3. Grades (Barde, Druiden, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 10 Minuten

In einer unbeweglichen Ausströmung von neun Metern um dich herum erfüllst du Pflanzen mit begrenztem Bewusstsein, sodass sie mit dir kommunizieren und einfache Befehle befolgen können. Du kannst die Pflanzen über Ereignisse des letzten Tages im Bereich des Zaubers befragen und so Informationen über vorbeiziehende Kreaturen, das Wetter und andere Umstände erhalten.

Außerdem kannst du schwieriges Gelände aufgrund von Pflanzenwachstum – beispielsweise Dickicht oder Unterholz – für die Wirkungsdauer in normales Gelände verwandeln. Umgekehrt kannst du normales Gelände für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände durch Pflanzenwachstum machen.

Der Zauber ermöglicht es ihnen zwar nicht, sich zu entwurzeln und umherzulaufen, aber sie sind in der Lage, ihre Zweige, Ranken und Stiele für dich zu bewegen.

Wenn sich eine Pflanzenkreatur in der Umgebung befindet, kannst du mit ihr kommunizieren, als würdest ihr dieselbe Sprache sprechen.

Mit Stein verschmelzen

Verwandlungszauber 3. Grades (Druiden, Kleriker, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du betrittst einen steinernen Gegenstand oder eine Oberfläche von ausreichender Größe, um deinen Körper aufzunehmen, und verschmilzt für die Wirkungsdauer mitsamt deiner Ausrüstung mit dem Stein. Dazu musst du den Stein berühren. Deine Anwesenheit ist nicht erkennbar und kann nur auf magische Weise wahrgenommen werden.

Während du mit dem Stein verschmolzen bist, kannst du nicht sehen, was außerhalb vor sich geht. Du bist zudem bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), um Geräusche von außen zu hören, im Nachteil. Du bemerkst, wie die Zeit vergeht, und kannst Zauber auf dich selbst wirken. Zudem kannst du 1,5 Meter deiner Bewegungsrate verwenden, um den Stein dort zu verlassen, wo du ihn betreten hast. Dadurch endet der Zauber. Ansonsten kannst du dich nicht bewegen.

Geringer physischer Schaden am Stein verletzt dich nicht. Wenn er teilweise zerstört oder seine Form verändert wird, sodass du nicht mehr hineinpasst, wirst du ausgestoßen und erleidest 6W6 Energieschaden. Wird der Stein vollständig zerstört oder in eine andere Substanz verwandelt, so wirst du ausgestoßen und erleidest 50 Energieschaden. Wenn du ausgestoßen wirst, gelangst du in den freien Bereich, der deinem Eintrittspunkt am nächsten liegt, und hast den Zustand Liegend.

Mit Tieren sprechen

Erkenntniszauber 1. Grades (Barde, Druiden, Hexenmeister, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kannst du Tiere verstehen und verbal mit ihnen kommunizieren, und du kannst beliebige Fertigkeitsoptionen der Beeinflussen-Aktion auf sie anwenden.

Die meisten Tiere haben zu Themen abseits von Überleben oder Gefährtschaft nicht viel zu sagen. Sie sind jedoch zumindest in der Lage, Informationen über nahe Orte und Monster sowie über Ereignisse mitzuteilen, die sie innerhalb des letzten Tages erlebt haben.

Mit Toten sprechen

Nekromantiezauber 3. Grades (Barde, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch)

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Du erfüllst einem Leichnam deiner Wahl in Reichweite mit einem Hauch von Leben, damit er Fragen beantworten kann, die du ihm stellst.

Der Leichnam muss einen Mund besitzen. Wenn die Kreatur untot war, als sie starb, misslingt dieser Zauber. Er misslingt auch dann, wenn die Leiche innerhalb der letzten zehn Tage bereits Ziel dieses Zaubers war.

Für die Wirkungsdauer kannst du der Leiche bis zu fünf Fragen stellen. Die Leiche besitzt nur das Wissen, das sie zu Lebzeiten hatte, und spricht nur die ihr zu Lebzeiten bekannten Sprachen. Die Antworten sind normalerweise kurz, kryptisch oder monoton. Der Leichnam muss dir nicht wahrheitsgemäß antworten, wenn du ihm feindselig gesinnt bist oder er dich als Feind erkennt. Dieser Zauber bringt nicht die Seele der Kreatur in ihren Körper zurück, nur ihren belebenden Geist. Daher kann die Leiche keine neuen Informationen erhalten, weiß nichts, was nach ihrem Tod geschehen ist, und kann nicht über zukünftige Ereignisse mutmaßen.

Mondstrahl

Hervorrufungszauber 2. Grades (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (Blatt einer Mondsamenpflanze)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

In einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von bis zu 1,5 Metern um einen Punkt in Reichweite scheint ein silbriger Strahl fahlen Lichts herab. Für die Wirkungsdauer ist der Zylinder von dämmrigem Licht erfüllt, und du kannst in deinen folgenden Zügen eine magische Aktion ausführen, um den Zylinder bis zu 18 Meter weit zu bewegen.

Wenn der Zylinder erscheint, führt jede Kreatur darin einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet eine Kreatur 2W10 gleißenden Schaden. Wenn ihre Gestalt gewandelt ist (beispielsweise infolge des Zaubers *Verwandlung*), nimmt sie außerdem ihre wahre Gestalt an und kann sich erst wieder verwandeln, wenn sie den Zylinder verlässt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Eine Kreatur führt diesen Rettungswurf auch dann aus, wenn der Bereich des Zaubers sich in ihren Bereich bewegt, wenn die Kreatur den Bereich des Zaubers betritt oder ihren Zug darin beendet. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W10 erhöht.

Monster beherrschen

Verzauberungszauber 8. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist für die Wirkungsdauer bezaubert. Wenn du oder deine Verbündeten gegen das Ziel kämpfen, ist es beim Rettungswurf im Vorteil. Wann immer das Ziel Schaden erleidet, wiederholt es den Rettungswurf. Bei einem Erfolg endet der Zauber bei ihm.

Du verfügst über eine telepathische Verbindung mit dem bezauberten Ziel, solange ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Diese Verbindung kannst du in deinem Zug nutzen, um dem Ziel Befehle zu erteilen (keine Aktion erforderlich), beispielsweise „Greife diese Kreatur an“, „Laufe dorthin“ oder „Hole diesen Gegenstand“. Das Ziel gehorcht in seinem Zug, so gut es kann. Wenn es den Befehl ausgeführt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verhält es sich nach seinen Wünschen und versucht vor allem, sich zu schützen.

Du kannst dem Ziel befehlen, eine Reaktion auszuführen, musst dazu allerdings selbst eine Reaktion ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Deine Konzentration kann länger andauern: bei einem Zauberplatz des 9. Grades bis zu acht Stunden.

Monster bezaubern

Verzauberungszauber 4. Grades (Barde, Druide, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Dabei ist sie im Vorteil, wenn du oder deine Verbündeten gegen sie kämpfen. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel bezaubert, bis der Zauber endet oder du oder deine Verbündeten ihm Schaden zufügen. Die bezauberte Kreatur ist dir freundlich gesinnt. Nach Ende des Zaubers weiß das Ziel, dass es von dir bezaubert wurde.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Monster festhalten

Verzauberungszauber 5. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein gerades Stück Eisen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle eine Kreatur in Reichweite aus, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer gelähmt.

Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Nahrung und Wasser erschaffen

Beschwörungszauber 3. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erschaffst 22,5 Kilogramm Nahrung und 120 Liter Wasser auf dem Boden oder in Behältern in Reichweite – nützlich, um den Gefahren von Unterernährung und Dehydrierung vorzubeugen. Die Nahrung sieht aus wie Essen deiner Wahl und ist schlicht, aber nahrhaft. Das Wasser ist sauber. Die Nahrung verdirbt innerhalb von 24 Stunden, wenn sie nicht gegessen wird.

Nahrung und Wasser reinigen

Verwandlungszauber 1. Grades (Druide, Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfernst Gifte und Verderbnis aus nichtmagischen Speisen und Getränken in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite.

Nebelschritt

Beschwörungszauber 2. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du bist kurz von einem silbrigen Nebel umgeben und teleportierst dich bis zu neun Meter weit in einen freien Bereich, den du sehen kannst.

Nebelwolke

Beschwörungszauber 1. Grades (Druide, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du erschaffst eine Kugel aus Nebel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt in Reichweite. Der Bereich in der Kugel ist komplett verschleiert.

Die Kugel bleibt für die Wirkungskdauer bestehen, oder bis starker Wind (wie solcher durch *Windstoß*) sie auflöst.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Radius des Nebels um sechs Meter erhöht.

Notfall

Bannzauber 6. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine mit Edelsteinen verzierte Statuette von dir im Wert von mindestens 1.500 GM)

Wirkungsdauer: 10 Tage

Wähle einen Zauber des höchstens 5. Grades aus, den du auf dich selbst wirken kannst und der einen Zeitaufwand von einer Aktion hat. Du wirkst diesen Zauber (auch Notfallzauber genannt) gemeinsam mit *Notfall* und verbrauchst Zauberplätze für beide. Der Notfallzauber tritt allerdings erst auf einen bestimmten Auslöser hin in Kraft. Diesen Auslöser beschreibst du, wenn du die beiden Zauber wirkst. Beispiel: Wirkst du *Notfall* gemeinsam mit *Wasser atmen*, so kannst du bestimmen, dass *Wasser atmen* in Kraft tritt, wenn du in Wasser oder einer ähnlichen Flüssigkeit untertauchst.

Der Notfallzauber tritt sofort in Kraft, wenn der Auslöser das erste Mal auftritt – ob du willst oder nicht. Danach endet *Notfall*.

Der Zauber wirkt nur auf dich, selbst wenn er normalerweise auch auf andere Ziele gewirkt werden könnte. Du kannst immer nur jeweils einen *Notfall*-Zauber verwenden. Wirkst du diesen Zauber erneut, so endet der Effekt eines anderen *Notfall*-Zaubers auf dich. *Notfall* endet auch dann, wenn du die Materialkomponente nicht mehr bei dir hast.

Person beherrschen

Verzauberungszauber 5. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Humanoide deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder er ist für die Wirkungskdauer bezaubert. Wenn du oder deine Verbündeten gegen das Ziel kämpfen, ist es beim Rettungswurf im Vorteil. Wann immer das Ziel Schaden erleidet, wiederholt es den Rettungswurf. Bei einem Erfolg endet der Zauber bei ihm.

Du verfügst über eine telepathische Verbindung mit dem bezauberten Ziel, solange ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Diese Verbindung kannst

du in deinem Zug nutzen, um dem Ziel Befehle zu erteilen (keine Aktion erforderlich), beispielsweise „Greife diese Kreatur an“, „Laufe dorthin“ oder „Hole diesen Gegenstand“. Das Ziel gehorcht in seinem Zug, so gut es kann. Wenn es den Befehl ausgeführt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verhält es sich nach seinen Wünschen und versucht vor allem, sich zu schützen.

Du kannst dem Ziel befehlen, eine Reaktion auszuführen, musst dazu allerdings selbst eine Reaktion ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Deine Konzentration kann länger andauern: bei einem Zauberplatz des 6. Grades bis zu zehn Minuten, bei einem Zauberplatz des 7. Grades bis zu einer Stunde und bei einem Zauberplatz ab dem 8. Grad bis zu acht Stunden.

Person bezaubern

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde, Druiden, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion
Reichweite: 9 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Stunde

Ein Humanoide in Reichweite, den du sehen kannst, führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Dabei ist er im Vorteil, wenn du oder deine Verbündeten gegen ihn kämpfen. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel bezaubert, bis der Zauber endet oder du oder deine Verbündeten ihm Schaden zufügen. Die bezauberte Kreatur ist dir freundlich gesinnt. Nach Ende des Zaubers weiß das Ziel, dass es von dir bezaubert wurde.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Person festhalten

Verzauberungszauber 2. Grades (Barde, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion
Reichweite: 18 Meter
Komponenten: V, G, M (ein gerades Stück Eisen)
Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Wähle einen Humanoiden in Reichweite aus, den du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer gelähmt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. kannst du auf einen weiteren Humanoiden zielen.

Pflanzentor

Beschwörungszauber 6. Grades (Druiden)

Zeitaufwand: Aktion
Reichweite: 3 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: 1 Minute

Dieser Zauber erschafft eine magische Verbindung zwischen einer unbelebten Pflanze von mindestens großer Größe in Reichweite und einer anderen Pflanze in beliebiger Entfernung auf derselben Existenzebene. Du musst die Zielpflanze mindestens einmal gesehen oder berührt haben. Für die Wirkungsdauer kann jede Kreatur die verzauberte Pflanze betreten und steigt dann aus der Zielpflanze wieder heraus. Dafür benötigt sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate.

Pflanzenwachstum

Verwandlungszauber 3. Grades (Barde, Druiden, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion (Mehr Wachstum) oder 8 Stunden (Mehr Ertrag)
Reichweite: 45 Meter
Komponenten: V, G
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber kanalisiert Vitalität in Pflanzen. Der Zeitaufwand, den du verwendest, bestimmt, ob der Zauber den Effekt Mehr Wachstum oder den Effekt Mehr Ertrag (beide unten beschrieben) bewirkt.

Mehr Wachstum: Wähle einen Punkt in Reichweite aus. Alle normalen Pflanzen in einem Radius von 30 Metern um diesen Punkt gedeihen und wuchern. Jede Kreatur in diesem Bereich muss für jeden Meter, den sie sich bewegt, vier Meter ihrer Bewegungsrate verbrauchen. Du kannst mindestens einen Bereich beliebiger Größe im Wirkungsbereich vom Effekt ausschließen.

Mehr Ertrag: Alle Pflanzen in einem Radius von 0,8 Kilometern um einen Punkt in Reichweite werden 365 Tage lang ertragreich. Bei der Ernte spenden sie doppelt so viel Nahrung wie gewöhnlich. Sie können nur von einem *Pflanzenwachstum*-Zauber pro Jahr profitieren.

Privates Heiligtum

Bannzauber 4. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten
Reichweite: 36 Meter
Komponenten: V, G, M (ein dünnes Bleiblech)
Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du sicherst einen Bereich in Reichweite auf magische Art. Dabei handelt es sich um einen Würfel mit einer Kantenlänge zwischen 1,5 und 30 Metern. Der Zauber bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn du den Zauber wirkst, entscheidest du, welche Sicherheit er bietet. Du kannst eine beliebige der folgenden Eigenschaften auswählen:

- Geräusche können die Barriere am Rand des geschützten Bereichs nicht durchdringen.
- Die Barriere des geschützten Bereichs erscheint dunkel und neblig und verhindert jegliche Sicht (auch Dunkelsicht).
- Sensoren von Erkenntniszaubern können weder im geschützten Bereich erscheinen noch den Rand der Barriere durchdringen.
- Kreaturen in dem Bereich können nicht zum Ziel von Erkenntniszaubern werden.
- Nichts kann in den bewachten Bereich hinein- oder aus ihm herausteleportiert werden.
- Ebenenreisen werden innerhalb des geschützten Bereichs blockiert.

Wenn du diesen Zauber 365 Tage lang täglich am selben Ort wirkst, wird der Effekt dauerhaft.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. kannst du die Kantenlänge des Würfels um 30 Meter vergrößern.

Rascher Rückzug

Verwandlungszauber 1. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du führst die Spurt-Aktion aus, und bis der Zauber endet, kannst du sie erneut als Bonusaktion ausführen.

Redegewandtheit

Verzauberungszauber 8. Grades (Barde, Hexenmeister)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer kannst du das Ergebnis deiner Charismawürfe durch eine 15 ersetzen. Magie, die ermittelt, ob du die Wahrheit sagst, zeigt stets an, dass du die Wahrheit sagst – egal, was du in Wirklichkeit von dir gibst.

Regenbogenspiel

Hervorrufungszauber 7. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verschießt in einem Kegel von 18 Metern acht Lichtstrahlen. Alle Kreaturen im Kegel führen einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus.

Würfle für jedes Ziel mit 1W8, um die Farbe des Strahls zu ermitteln, der es trifft (Effekt siehe Tabelle „Regenbogenstrahlen“).

Regenbogenstrahlen

1W8 Strahl

- 1 **Rot:** *Misslungener Rettungswurf:* 12W6 Feuerschaden. *Erfolgreicher Rettungswurf:* Halb so viel Schaden.
- 2 **Orange:** *Misslungener Rettungswurf:* 12W6 Säureschaden. *Erfolgreicher Rettungswurf:* Halb so viel Schaden.
- 3 **Gelb:** *Misslungener Rettungswurf:* 12W6 Blitzschaden. *Erfolgreicher Rettungswurf:* Halb so viel Schaden.
- 4 **Grün:** *Misslungener Rettungswurf:* 12W6 Giftschaden. *Erfolgreicher Rettungswurf:* Halb so viel Schaden.
- 5 **Blau:** *Misslungener Rettungswurf:* 12W6 Kälteschaden. *Erfolgreicher Rettungswurf:* Halb so viel Schaden.
- 6 **Indigoblau:** *Misslungener Rettungswurf:* Das Ziel ist festgesetzt und führt am Ende jedes seiner Züge einen Konstitutionsrettungswurf aus. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen endet der Zustand. Bei drei misslungenen Rettungswürfen wird das Ziel versteinert, bis es durch einen Effekt wie den des Zaubers *Vollständige Genesung* befreit wird. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinanderfolgen. Notiere einfach beide, bis das Ziel drei von einem hat.
- 7 **Violett:** *Misslungener Rettungswurf:* Das Ziel ist blind und führt zu Beginn deines nächsten Zugs einen Weisheitsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zustand. Misslingt der Wurf, so endet der Zustand, und die Kreatur wird auf eine andere Existenzebene (nach Wahl des SL) teleportiert.
- 8 **Besonders:** Das Ziel wird von zwei Strahlen getroffen. Würfle zweimal. Bei einem Ergebnis von 8 würfelst du erneut.

Regenbogenwand

Bannzauber 9. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Um einen Punkt in Reichweite entsteht eine undurchsichtige vertikale Wand aus bunt schimmerndem Licht. Die Wand ist bis zu 27 Meter lang, neun Meter hoch und 2,5 Zentimeter dick.

Alternativ formst du eine Kugel mit einem Radius von bis zu 4,5 Metern um einen Punkt in Reichweite. Wand oder Kugel bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Platziest du die Wand in einem Bereich, der von einer Kreatur besetzt ist, so endet der Zauber sofort ohne Effekt.

Die Wand spendet in einem Radius von 30 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 30 Metern dämmriges Licht. Du und Kreaturen, die du beim Wirken des Zaubers bestimmst, könnt die Wand durchqueren und sich in ihrer Nähe aufhalten, ohne Schaden zu erleiden. Wenn eine andere Kreatur, welche die Wand sehen kann, sich ihr auf höchstens sechs Meter nähert oder ihren Zug in diesem Bereich beginnt, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind.

Die Wand besteht aus sieben Schichten, jede in einer anderen Farbe. Wenn eine Kreatur durch die Wand greift oder geht, geschieht dies Schicht für Schicht durch alle sieben Schichten der Wand. Jede Schicht zwingt die Kreatur zu einem Geschicklichkeitsrettungswurf. Misslingt der Wurf, so ist die Kreatur von den Eigenschaften der Schicht betroffen, wie in der Tabelle „Regenbogenschichten“ beschrieben.

Die Wand besitzt eine RK von 10. Sie kann auch Schicht für Schicht von Rot nach Violett auf jeweils spezifische Weise zerstört werden. Eine zerstörte Schicht bleibt für die Wirkungsdauer verschwunden. Der Zauber *Antimagisches Feld* hat keine Wirkung auf die Mauer, und der Zauber *Magie bannen* kann nur auf die violette Schicht wirken.

Regenbogenschichten

Reihen-
folge Effekte

1	Rot: <i>Misslungener Rettungswurf:</i> 12W6 Feuerschaden. <i>Erfolgreicher Rettungswurf:</i> Halb so viel Schaden. <i>Zusätzliche Effekte:</i> Nichtmagische Fernkampfangriffe können diese Schicht nicht durchdringen. Die Schicht wird zerstört, wenn sie mindestens 25 Kälteschaden erleidet.
2	Orange: <i>Misslungener Rettungswurf:</i> 12W6 Säureschaden. <i>Erfolgreicher Rettungswurf:</i> Halb so viel Schaden. <i>Zusätzliche Effekte:</i> Magische Fernkampfangriffe können diese Schicht nicht durchdringen. Die Schicht wird durch einen starken Wind (wie solchen durch <i>Windstoß</i>) zerstört.
3	Gelb: <i>Misslungener Rettungswurf:</i> 12W6 Blitzschaden. <i>Erfolgreicher Rettungswurf:</i> Halb so viel Schaden. <i>Zusätzliche Effekte:</i> Die Schicht wird zerstört, wenn sie mindestens 60 Energieschaden erleidet.

Reihen-
folge Effekte

4	Grün: <i>Misslungener Rettungswurf:</i> 12W6 Giftscha- den. <i>Erfolgreicher Rettungswurf:</i> Halb so viel Schaden. <i>Zusätzliche Effekte:</i> Die Schicht wird durch den Zauber <i>Wände passieren</i> oder einen Zauber des mindestens gleichen Grades zerstört, der auf einer festen Oberfläche ein Portal öffnet.
5	Blau: <i>Misslungener Rettungswurf:</i> 12W6 Kälteschaden. <i>Erfolgreicher Rettungswurf:</i> Halb so viel Schaden. <i>Zusätzliche Effekte:</i> Die Schicht wird zerstört, wenn sie mindestens 25 Feuerschaden erleidet.
6	Indigoblau: <i>Misslungener Rettungswurf:</i> Das Ziel ist festgesetzt und führt am Ende jedes seiner Züge einen Konstitutionsrettungswurf aus. Bei drei erfolgreichen Rettungswürfen endet der Zustand. Bei drei misslungenen Rettungswürfen wird das Ziel versteinert, bis es durch einen Effekt wie den des Zaubers <i>Vollständige Genesung</i> befreit wird. Die Erfolge und Misserfolge müssen nicht aufeinanderfolgen. Notiere einfach beide, bis das Ziel drei von einem hat. <i>Zusätzliche Effekte:</i> Zauber können diese Schicht nicht durchdringen. Die Schicht wird von hellem Licht des Zaubers <i>Tageslicht</i> zerstört.
7	Violett: <i>Misslungener Rettungswurf:</i> Das Ziel ist blind und führt zu Beginn deines nächsten Zugs einen Weisheitsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zustand. Misslingt der Wurf, so endet der Zustand, und die Kreatur wird auf eine andere Existenzebene (nach Wahl des SL) teleportiert. <i>Zusätzliche Effekte:</i> Diese Schicht wird durch den Zauber <i>Magie bannen</i> zerstört.

Regeneration

Verwandlungszauber 7. Grades (Barde, Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Gebetsmühle)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Eine Kreatur, die du berührst, erhält 4W8+15 Trefferpunkte zurück. Für die Wirkungsdauer erhält das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 1 Trefferpunkt zurück, und fehlende Gliedmaßen wachsen nach zwei Minuten nach.

Reittier finden

Beschwörungszauber 2. Grades (Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du rufst ein außerweltliches Wesen herbei, das sich als treues Reittier in einem freien Bereich deiner Wahl in Reichweite manifestiert. Es verwendet den Wertekasten eines **außerweltlichen Reittieres**. Wenn du bereits über ein Reittier durch diesen Zauber verfügst, wird dieses durch das neue ersetzt.

Das Reittier sieht aus wie ein reitaugliches Tier deiner Wahl – beispielsweise ein Pferd, ein Kamel, ein Schreckenswolf oder ein Elch. Wann immer du diesen Zauber wirkst, wählst du den Kreaturentyp des Reittieres aus: celestisches Wesen, Feenwesen oder Unhold. Der Typ beeinflusst bestimmte Merkmale im Wertekasten.

Kampf: Das Reittier ist mit dir und deinen Verbündeten verbündet. Im Kampf nutzt es deinen Initiativwert und fungiert als kontrolliertes Reittier, während du es reitest (wie in den Regeln zu berittenem Kampf definiert). Wenn du kampfunfähig bist, ist das Reittier unmittelbar nach dir am Zug, agiert unabhängig und fokussiert sich darauf, dich zu beschützen.

Verschwinden des Reittieres: Das Reittier verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder wenn du stirbst. Wenn es verschwindet, hinterlässt es alles, was es getragen oder gehalten hat. Wenn du diesen Zauber erneut wirkst, entscheidest du, ob du erneut das verschwundene Reittier oder ein anderes herbeirufst.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Verwende den Zauberplatzgrad als Zaubergrad im Wertekasten.

Außerweltliches Reittier

Großes celestisches Wesen, Feenwesen oder Unhold (nach deiner Wahl), neutral

RK 10 + 1 pro Zaubergrad

TP 5 + 10 pro Zaubergrad (das Reittier verfügt über eine Anzahl von W10-Trefferwürfeln in Höhe des Zaubergrades)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (erfordert einen Zauber des mindestens 4. Grades)

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	18	+4	+4		GES	12	+1	+1		KON	14	+2	+2	
INT	6	-2	-2		WEI	12	+1	+1		CHA	8	-1	-1	

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Telepathie auf 1,6 Kilometer (nur mit dir)

HG – (EP 0, ÜB entspricht deinem Übungsbonus)

Merkmale

Lebensbindung: Wenn du Trefferpunkte durch einen Zauber ab dem 1. Grad zurückerhältst, erhält das Reittier die gleiche Anzahl von Trefferpunkten zurück, sofern du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindest.

Aktionen

Außerweltlicher Hieb: Nahkampfangriffswurf: Bonus in Höhe deines Zauberangriff-Modifikators, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 1W8 plus Zaubergrad gleißender (celestisches Wesen), psychischer (Feenwesen) oder nekrotischer (Unhold) Schaden.

Bonusaktionen

Böses Starren (nur Unhold, wird nach langer Rast aufgeladen): Weisheitsrettungswurf: Der SG entspricht deinem Zauberrettungswurf-SG, eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern, die vom Reittier gesehen werden kann. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Ende deines nächsten Zugs verängstigt.

Feenschritt (nur Feenwesen, wird nach langer Rast aufgeladen): Das Reittier teleportiert sich samt Reiter bis zu 18 Meter weit in einen freien Bereich deiner Wahl.

Heilende Berührung (nur celestisches Wesen, wird nach langer Rast aufgeladen): Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Reittier erhält eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe von 2W8 plus Zaubergrad zurück.

Rieseninsekt

Beschwörungszauber 4. Grades (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du rufst einen Riesentaufendfüßler, eine Riesenspinne oder eine Riesenespe (nach deiner Wahl, wenn du den Zauber wirkst) herbei. Die Kreatur manifestiert sich in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst, und verwendet den Wertekasten eines **Rieseninsekts**. Einige Details im Wertekasten werden von der ausgewählten Gestalt bestimmt. Die Kreatur verschwindet, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken oder der Zauber endet.

Die Kreatur ist mit dir und deinen Verbündeten verbündet. Im Kampf nutzt sie deinen Initiativwert und ist direkt nach dir am Zug. Sie gehorcht deinen mündlichen Befehlen (keine Aktion deinerseits erforderlich). Befiehst du ihr nichts, so führt sie die Ausweichaktion aus und nutzt ihre Bewegung, um Gefahren zu vermeiden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Verwende den Zauberplatzgrad als Zaubergrad im Wertekasten.

Rieseninsekt

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 + Zaubergrad

TP 30 + 10 für jeden Zaubergrad ab dem 4.

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Fliegen 12 m
(nur Wespe)

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	13	+1	+1	KON	15	+2	+2
INT	4	-3	-3	WEI	14	+2	+2	CHA	3	-4	-4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Versteht die Sprachen, die du sprichst

HG – (EP 0, ÜB entspricht deinem Übungsbonus)

Merkmale

Spinnenklettern: Das Insekt kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Insekt führt eine Anzahl von Angriffen aus, die der Hälfte des Zaubergrads entspricht (abgerundet).

Giftstich: Nahkampfangriffswurf: Bonus in Höhe deines Zauberangriff-Modifikators, Reichweite 3 m. *Treffer:* 1W6+3 plus Zaubergrad Stichschaden sowie 1W4 Giftschaden.

Netzbolzen (nur Spinne): Fernkampfangriffswurf: Bonus in Höhe deines Zauberangriff-Modifikators, Reichweite 18 m. *Treffer:* 1W10+3 plus Zaubergrad Wuchtschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs auf 0 verringert.

Bonusaktionen

Giftspeien (nur Tausendfüßler): Konstitutionsrettungswurf: Dein Zauberrettungswurf-SG, eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern, die vom Insekt gesehen werden kann. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Insekts vergiftet.

Rindenhaut

Verwandlungszauber 2. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Rinde)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Wirkungsdauer nimmt die Haut des Ziels ein rindenartiges Erscheinungsbild an, und das Ziel erhält eine Rüstungsklasse von 17, sofern seine RK niedriger ist.

Sagenkunde

Erkenntniszauber 5. Grades (Barde, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 250 GM, den der Zauber verbraucht, und vier Stücke Elfenbein im Wert von jeweils mindestens 50 GM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Nenne oder beschreibe eine berühmte Person, einen berühmten Ort oder einen berühmten Gegenstand. Der Zauber übermittelt dir mental eine Zusammenfassung der wichtigen Legenden über das Genannte wie vom SL beschrieben.

Dabei kann es sich um wichtige Details, amüsante Enthüllungen oder sogar geheimes Wissen handeln. Je mehr Informationen du bereits kennst, desto präzisere und detailliertere Informationen erhältst du durch den Zauber. Die erhaltenen Informationen sind korrekt, können aber nach Ermessen des SL in bildlicher Sprache oder in Versform übermittelt werden.

Wenn das Objekt deines Interesses eigentlich nicht berühmt ist, hörst du einige traurige Posauntentöne, und der Zauber misslingt.

Sanfte Ruhe

Nekromantiezauber 2. Grades (Kleriker, Magier, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (2 Kupfermünzen, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: 10 Tage

Du berührst einen Leichnam oder andere sterbliche Überreste. Für die Wirkungsdauer ist das Ziel vor Verwesung geschützt und kann nicht untot werden.

Der Zauber verlängert dadurch auch die Dauer, in der das Ziel wiederbelebt werden kann, da die Tage unter dem Einfluss dieses Zaubers bei Zaubern wie *Tote erwecken* nicht als verstrichene Zeit zählen.

Säurepfeil

Hervorrufungszauber 2. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein zerstoßenes Rhabarberblatt)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Auf ein Ziel in Reichweite schießt ein schimmernder grüner Pfeil, der in einem Sprühregen aus Säure explodiert. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 4W4 Säureschaden sowie 2W4 Säureschaden am Ende seines nächsten Zugs. Bei einem Misserfolg spritzt dennoch genügend Säure auf das Ziel, um ihm die Hälfte des anfänglichen Schadens zuzufügen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. werden anfänglicher sowie späterer Schaden jeweils um 1W4 erhöht.

Säurespritzer

Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erzeugst an einem Punkt in Reichweite eine Säureblase, die in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern explodiert. Jede Kreatur in der Kugel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W6 Säureschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W6 erhöht, wenn du die 5. (2W6), die 11. (3W6) und die 17. (4W6) Stufe erreichst.

Schauriger Strahl

Zaubertrick der Hervorrufung (Hexenmeister)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst einen Strahl aus knisternder Energie. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W10 Energieschaden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Zauber erzeugt mehr Strahlen, wenn du die 5. (zwei Strahlen), die 11. (drei Strahlen) und die 17. (vier Strahlen) Stufe erreichst. Du kannst die Strahlen alle auf dasselbe Ziel oder auf jeweils unterschiedliche Ziele lenken. Führe für jeden Strahl einen eigenen Angriffswurf aus.

Scheingelände

Illusionszauber 4. Grades (Barde, Druiden, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 90 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Pilz)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du lässt natürliches Gelände innerhalb eines Würfels mit 45 Metern Kantenlänge wie ein anderes natürliches Gelände aussehen, klingen und riechen. Weite Felder oder eine Straße können so als Sumpf, Berg, Erdspalte oder anderes schwieriges oder unpassierbares Gelände erscheinen. Ein Tümpel kann wie eine grüne Wiese wirken, ein Steilhang wie ein sanftes Gefälle, ein Graben voller Felsbrocken wie eine breite Straße. Gebäude, Ausrüstung und Kreaturen im Bereich verändern sich nicht.

Die ertastbaren Eigenschaften des Geländes bleiben unverändert, sodass Kreaturen, die den Bereich betreten, die Illusion wahrscheinlich als solche bemerken. Ist der Unterschied bei Berührung

nicht offensichtlich, so kann eine Kreatur, welche die Illusion untersucht, die Studieren-Aktion und einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen, um sie zu durchschauen. Wenn eine Kreatur die Illusion als solche erkennt, sieht sie diese als ein dem eigentlichen Gelände überlagertes vages Bild.

Schild

Bannzauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Reaktion, die du ausführst, wenn du von einem Angriffswurf getroffen oder als Ziel des Zaubers *Magisches Geschoss* ausgewählt wirst

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Runde

Eine nicht wahrnehmbare Barriere aus magischer Energie schützt dich. Bis zum Beginn deines nächsten Zugs hast du einen Bonus von +5 auf deine RK (auch gegen den auslösenden Angriff), und du erleidest keinen Schaden durch *Magisches Geschoss*.

Schild des Glaubens

Bannzauber 1. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Gebetsschriftrolle)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Ein schimmerndes Feld umgibt eine Kreatur deiner Wahl in Reichweite und gewährt ihr für die Wirkungsdauer einen Bonus von +2 auf ihre RK.

Schlaf

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Prise Sand oder Rosenblütenblätter)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jede Kreatur deiner Wahl in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern um einen Punkt in Reichweite muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig und muss den Rettungswurf dann wiederholen. Wenn das Ziel auch beim zweiten Rettungswurf scheitert, ist es für die Wirkungsdauer bewusstlos. Der Zauber endet bei einem Ziel, wenn es Schaden erleidet oder jemand im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um es zu schütteln.

Kreaturen, die wie Elfen nicht schlafen oder die gegen den Zustand Erschöpft immun sind, bestehen Rettungswürfe gegen diesen Zauber automatisch.

Schmieren

Beschwörungszauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Schweineschwarte oder Butter)

Wirkungsdauer: 1 Minute

In einem quadratischen Bereich mit drei Metern Kantenlänge um einen Punkt in Reichweite bedeckt nichtbrennbares Fett den Boden und macht ihn für die Wirkungsdauer zu schwierigem Gelände.

Wenn das Schmierfett erscheint, muss jede Kreatur in diesem Bereich einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie rutscht aus und stürzt hin, sodass sie den Zustand Liegend hat. Auch Kreaturen, die den Bereich betreten oder ihren Zug darin beginnen, müssen diesen Rettungswurf bestehen, um nicht auszurutschen.

Schneesturm

Beschwörungszauber 3. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Miniaturregenschirm)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer fallen in einem zwölf Meter hohen Zylinder mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite Schnee und Graupel. Der Bereich ist komplett verschleiert, und offene Flammen erlöschen darin.

Der Boden im Zylinder ist schwieriges Gelände. Wenn eine Kreatur den Zylinder in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie stürzt hin, sodass sie liegend ist, und verliert ihre Konzentration.

Schockgriff

Zaubertrick der Hervorrufung (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von dir springt ein Blitz auf eine Kreatur über, die du zu berühren versuchst. Führe einen Nahkampfszauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 Blitzschaden und kann bis zum Beginn seines nächsten Zugs keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. (2W8), die 11. (3W8) und die 17. (4W8) Stufe erreichst.

Schutz vor Energie

Bannzauber 3. Grades (Druide, Kleriker, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer ist eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, gegen eine Schadensart deiner Wahl resistent: Blitz, Feuer, Kälte, Säure oder Schall.

Schutz vor Gift

Bannzauber 2. Grades (Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine Kreatur und beendest bei ihr den Zustand Vergiftet. Für die Wirkungsdauer ist das Ziel bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil und gegen Giftschaden resistent.

Schutz vor Gut und Böse

Bannzauber 1. Grades (Druide, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Flasche Weihwasser im Wert von mindestens 25 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer ist eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, vor bestimmten Kreaturentypen geschützt: vor Aberrationen, celestischen Wesen, Elementaren, Feenwesen, Unholden und Untoten. Der Schutz gewährt mehrere Vorzüge: Angriffswürfe von Kreaturen dieses Typs sind gegen das Ziel im Nachteil. Außerdem kann das Ziel nicht von Kreaturen dieses Typs besessen, bezaubert oder verängstigt werden. Wenn das Ziel bereits von einer solchen Kreatur besessen, bezaubert oder verängstigt ist, so ist es bei jedem neuen Rettungswurf gegen den entsprechenden Effekt im Vorteil.

Schützendes Band

Bannzauber 2. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Paar Platinringe im Wert von jeweils mindestens 50 GM, die du und das Ziel für die Wirkungsdauer tragen müsst)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und erzeugst eine mystische Verbindung zwischen euch, die bestehen bleibt, bis der Zauber endet. Solange sich das Ziel im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet, erhält es einen Bonus von +1 auf seine RK sowie auf Rettungswürfe und ist gegen alle Schadensarten resistent. Allerdings erleidest du jedes Mal, wenn dem Ziel Schaden zugefügt wird, die gleiche Menge Schaden.

Der Zauber endet, falls deine Trefferpunkte auf 0 sinken oder ihr euch weiter als 18 Meter voneinander entfernt. Der Zauber endet auch, wenn er auf einen der beiden Beteiligten erneut gewirkt wird.

Schutzgeister

Beschwörungszauber 3. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Gebetsschriftrolle)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Beschützende Naturgeister umschwirren dich für die Wirkungsdauer in einer Ausströmung von 4,5 Metern. Wenn du guter oder neutraler Gesinnung bist, erscheint ihre Spektralform engel- oder feenhaft (nach deiner Wahl). Wenn du böser Gesinnung bist, erscheinen sie als Unholde.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du Kreaturen bestimmen, die vom Zauber nicht betroffen sind. Die Bewegungsrate betroffener Kreaturen ist innerhalb der Ausströmung halbiert, und wann immer die Ausströmung in den Bereich einer Kreatur gelangt, eine Kreatur die Ausströmung betritt oder ihren Zug darin beendet, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 3W8 gleißenden Schaden (wenn du guter oder neutraler Gesinnung bist) oder 3W8 nekrotischen Schaden (wenn du böser Gesinnung bist). Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Schutzhülle gegen Lebendes

Bannzauber 5. Grades (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer geht eine Aura in einer Ausströmung von drei Metern von dir aus. Die Aura verhindert, dass Kreaturen außer Konstrukten und Untoten sich hineinbewegen oder hineingreifen. Sie können jedoch Zauber hineinwirken und mit

Fernkampfwaffen oder Waffen mit Reichweite durch die Barriere angreifen.

Wenn du dich so bewegst, dass eine betroffene Kreatur die Barriere passieren muss, endet der Zauber.

Schutzkreis

Bannzauber 3. Grades (Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G, M (Salz und Silberpulver im Wert von mindestens 100 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du erschaffst einen sechs Meter hohen Zylinder aus magischer Energie mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Wo der Zylinder den Boden oder eine andere Oberfläche schneidet, erscheinen leuchtende Runen.

Wähle mindestens einen der folgenden Kreaturentypen aus: celestische Wesen, Elementare, Feenwesen, Unholde oder Untote. Der Kreis beeinflusst eine Kreatur des ausgewählten Typs wie folgt:

- Die Kreatur kann den Zylinder nicht freiwillig auf nichtmagische Weise betreten. Versucht die Kreatur, Teleportation oder Ebenenreisen zu verwenden, so muss sie zuerst einen Charismarettungswurf bestehen.
- Die Kreatur ist bei Angriffswürfen gegen Ziele innerhalb des Zylinders im Nachteil.
- Ziele innerhalb des Zylinders können von der Kreatur nicht besessen, bezaubert oder verängstigt werden.

Jedes Mal, wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du seine Wirkung umkehren, sodass Kreaturen des ausgewählten Typs den Zylinder nicht verlassen können und Ziele außerhalb des Zylinders geschützt sind.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird die Wirkungsdauer um eine Stunde erhöht.

Schwache Elementare beschwören

Beschwörungszauber 4. Grades (Druide, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du beschwörst Geister von den Elementarebenen, die dich für die Wirkungsdauer in einer Ausströmung von 4,5 Metern umschwirren. Für die Wirkungsdauer bewirken all deine Angriffe zusätzlich 2W8 Schaden, wenn sie eine Kreatur innerhalb der Ausströmung treffen. Dieser Schaden ist Blitz-, Feuer-, Kälte- oder

Säureschaden (nach deiner Wahl, wenn du den Angriff ausführst).

Außerdem ist der Boden innerhalb der Ausströmung schwieriges Gelände für deine Gegner.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Schwache Genesung

Bannzauber 2. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und beendest einen Zustand bei ihr: Blind, Gelähmt, Taub oder Vergiftet.

Schwächestrahle

Nekromantiezauber 2. Grades (Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du verschießt einen Strahl aus entkräftender Energie auf eine Kreatur in Reichweite. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist das Ziel bei seinem nächsten Angriffswurf bis zum Beginn deines nächsten Zuges im Nachteil.

Misslingt der Wurf, so ist das Ziel für die Wirkungsdauer bei W20-Prüfungen, die auf Stärke basieren, im Nachteil. Während dieser Dauer zieht es außerdem 1W8 von all seinen Schadenswürfen ab. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Schwarze Tentakel

Beschwörungszauber 4. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Tentakel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein quadratischer Bodenbereich mit sechs Metern Kantenlänge in Reichweite, den du sehen kannst, wird von tiefschwarzen zuckenden Tentakeln erfüllt. Die Tentakel verwandeln diesen Bereich für die Wirkungsdauer in schwieriges Gelände.

Jede Kreatur in diesem Bereich führt einen Stärkerettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3W6 Wuchtschaden und ist festgesetzt, bis der Zauber endet. Auch Kreaturen, die sich in den Bereich begeben oder ihren Zug darin beenden, führen den Rettungswurf aus. Jede Kreatur führt den Rettungswurf nur einmal pro Zug aus.

Eine festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg endet der Zustand bei ihr.

Schweben

Verwandlungszauber 2. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Metallfeder)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Ein Ziel – eine Kreatur oder ein loser Gegenstand – deiner Wahl in Reichweite, das du sehen kannst, steigt senkrecht sechs Meter empor und schwebt für die Wirkungsdauer in der Luft. Der Zauber kann Gegenstände mit einem Maximalgewicht von 250 Kilogramm anheben. Besteht eine nicht bereitwillige Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf, so ist sie nicht betroffen.

Das Ziel kann sich nur bewegen, indem es sich von festen Gegenständen oder Oberflächen wie Wänden oder Decken in Reichweite abstößt oder sich daran entlanghangelt. Dabei gilt die Kletterbewegungsrate. Während deines Zuges kannst du das Ziel um bis zu sechs Meter anheben oder absenken. Wenn du selbst das Ziel bist, kannst du dich im Rahmen deiner Bewegung anheben oder absenken. Anderenfalls kannst du das Ziel mit einer magischen Aktion bewegen. Dabei musst du die Reichweite des Zaubers einhalten.

Wenn der Zauber endet und das Ziel noch schwebt, sinkt es sanft zu Boden.

Schwebende Scheibe

Beschwörungszauber 1. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Quecksilber)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber erschafft eine waagerechte runde Fläche aus Energie mit einem Durchmesser von 90 Zentimetern und einer Dicke von 2,5 Zentimetern. Sie schwebt in einem freien Bereich deiner Wahl in Reichweite, den du sehen kannst, 90 Zentimeter über dem Boden. Die Scheibe bleibt für die Wirkungsdauer bestehen und kann bis zu 250 Kilogramm tragen. Wenn sie mit mehr Gewicht belastet wird, endet der Zauber, und alles auf der Scheibe fällt zu Boden.

Die Scheibe ist unbeweglich, solange du dich im Abstand von bis zu sechs Metern von ihr befindest. Entfernst du dich mehr als sechs Meter von ihr, so folgt dir die Scheibe, sodass sie im Abstand von bis zu sechs Metern von dir bleibt. Sie kann sich über unebenes Gelände, Treppen, Abhänge und dergleichen bewegen, jedoch keinen Höhenunterschied von mindestens drei Metern überwinden. Beispielsweise

kann die Scheibe nicht über eine drei Meter tiefe Grube hinwegsweben oder eine solche Grube verlassen, falls sie darin erschaffen wurde.

Wenn du dich um mehr als 30 Meter von der Scheibe entfernst (meist, weil sie sich nicht um ein Hindernis bewegen kann, um dir zu folgen), endet der Zauber.

Schwerkraft umkehren

Verwandlungszauber 7. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 30 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Magnetstein und Eisenspäne)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dieser Zauber kehrt in einem 30 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 15 Metern um einen Punkt in Reichweite die Schwerkraft um. Alle Kreaturen und Gegenstände im Bereich, die nicht mit dem Boden verbunden sind, stürzen nach oben bis zur Oberseite des Zylinders. Eine Kreatur kann einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen, um sich an einem verankerten Gegenstand in Reichweite festzuhalten und den Sturz nach oben zu vermeiden.

Wenn eine Decke oder ein fixer Gegenstand bei dem umgekehrten Sturz im Weg ist, kollidieren fallende Gegenstände und Kreaturen mit ihm wie bei einem normalen Sturz. Erreicht eine betroffene Kreatur oder ein Gegenstand die Oberseite des Zylinders, ohne mit etwas zu kollidieren, so verbleibt das Ziel für die Wirkungsdauer schwebend dort. Wenn der Zauber endet, fallen betroffene Gegenstände und Kreaturen nach unten.

Segnen

Verzauberungszauber 1. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein heiliges Symbol im Wert von mindestens 5 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du segnest bis zu drei Kreaturen in Reichweite. Wann immer ein Ziel während der Wirkungsdauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, fügt es dem Ergebnis 1W4 hinzu.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:
Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Seiltrick

Verwandlungszauber 2. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Stück Seil)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du berührst ein Seil. Ein Seilende erhebt sich in die Luft, bis das gesamte Seil senkrecht zum Boden

in der Luft hängt oder das Seilende eine Decke erreicht. Am oberen Ende des Seils öffnet sich ein unsichtbares Portal zu einem extradimensionalen Raum. Das Portal ist einen Meter mal 1,5 Meter groß und bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Der Raum kann über das Seil erreicht werden, das in den Raum hineingezogen werden oder heraushängen kann.

Der Raum fasst bis zu acht Kreaturen von höchstens mittelgroßer Größe. Angriffe, Zauber und andere Effekte können den extradimensionalen Raum weder von innen noch von außen durchdringen. Kreaturen im Raum können jedoch durch das Portal nach draußen blicken. Alles, was im Raum enthalten ist, fällt heraus, wenn der Zauber endet.

Selbstverkleidung

Illusionszauber 1. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du veränderst dein Aussehen einschließlich Kleidung, Rüstung, Waffen und anderer Habseligkeiten, bis der Zauber endet oder du ihn mit einer Aktion beendest. Du kannst 30 Zentimeter größer oder kleiner sowie schwerer oder leichter erscheinen. Allerdings musst du eine Gestalt mit der gleichen Grundanordnung von Gliedmaßen annehmen. Abgesehen davon sind die Einzelheiten der Illusion dir überlassen.

Einer genauen körperlichen Untersuchung halten die Veränderungen dieser Illusion nicht stand. Wenn du diesen Zauber beispielsweise nutzt, um dir einen Hut aufzusetzen, durchdringen Gegenstände diesen einfach. Will jemand den Hut berühren, so fühlt er dort nichts.

Um deine Verkleidung als solche zu erkennen, muss eine Kreatur die Studieren-Aktion ausführen, um dein Erscheinungsbild zu untersuchen, und einen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen.

Sengender Strahl

Hervorrufungszauber 2. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst drei feurige Strahlen. Du kannst sie auf ein Ziel oder auf mehrere Ziele in Reichweite schleudern. Führe für jeden Strahl einen Fernkampf-Zauberangriff aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W6 Feuerschaden pro Strahl.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:
Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. kannst du einen zusätzlichen Strahl erzeugen.

Sengendes Niederstrecken

Hervorrufungszauber 1. Grades (Paladin)

Zeitaufwand: Bonusaktion, die du sofort ausführst, wenn du ein Ziel mit einer Nahkampfwaffe oder einem waffenlosen Angriff getroffen hast

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: 1 Minute

Wenn du das Ziel triffst, erleidet es zusätzlich 1W6 Feuerschaden durch den Angriff. Für die Wirkungsdauer erleidet das Ziel zu Beginn jedes seiner Züge 1W6 Feuerschaden und führt dann einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so wirkt der Zauber weiter. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird jeder Schaden um 1W6 erhöht.

Shillelagh

Zaubertrick der Verwandlung (Druide)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Mistelzweig)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Das Holz eines Knüppels oder Kampfstabs, den du in der Hand hältst, wird von der Macht der Natur erfüllt. Für die Wirkungsdauer kannst du bei Angriffs- und Schadenswürfen von Nahkampfangriffen mit dieser Waffe dein Attribut zum Zaubern anstatt Stärke verwenden, und der Schadenswürfel der Waffe wird zu einem W8. Wenn der Angriff Schaden bewirkt, kann dies Energieschaden oder die normale Schadensart der Waffe sein (nach deiner Wahl).

Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst oder die Waffe loslässt.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schadenswürfel ändert sich, wenn du die 5. (W10), die 11. (W12) und die 17. (2W6) Stufe erreichst.

Simulakrum

Illusionszauber 7. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 12 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Rubinpulver im Wert von mindestens 1.500 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst das Abbild eines Tieres oder eines Humanoiden. Das Original muss sich während des gesamten Zeitaufwands im Abstand von bis zu drei Metern von dir befinden. Du schließt das Zaubern ab, indem du sowohl die Kreatur als auch einen Haufen Eis oder Schnee von gleicher Größe berührst. Der Haufen verwandelt sich in das Simulakrum, welches eine Kreatur ist. Es verwendet

die Spielwerte der ursprünglichen Kreatur zum Zeitpunkt des Zaubers, ist allerdings ein Konstrukt, sein Trefferpunktemaximum beträgt die Hälfte, und es kann diesen Zauber nicht wirken.

Das Simulakrum ist dir und allen von dir bestimmten Kreaturen freundlich gesinnt. Es gehorcht deinen Befehlen und agiert im Kampf in deinem Zug. Ihm sind weder Stufenaufstiege noch kurze oder lange Rasten möglich.

Wenn das Simulakrum Schaden erleidet, besteht die einzige Möglichkeit, seine Trefferpunkte wiederherzustellen, in einer Reparatur während deiner langen Rast, wobei du Komponenten im Wert von 100 GM pro wiederhergestelltem Trefferpunkt verbrauchen musst. Bei der Reparatur muss es im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir bleiben.

Das Simulakrum bleibt bestehen, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Dann wird es wieder zu Schnee oder Eis und schmilzt. Wirkst du diesen Zauber erneut, so wird das vorige Simulakrum sofort zerstört.

Sofortige Beschwörung

Beschwörungszauber 6. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Saphir im Wert von mindestens 1.000 GM)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du berührst den Saphir, den du zum Wirken verwendest, sowie einen Gegenstand, der höchstens 4,5 Kilogramm wiegt und keine größere Abmessung als 1,8 Meter hat. Der Zauber hinterlässt eine unsichtbare Markierung am Gegenstand und schreibt den Namen des Gegenstands unsichtbar in den Saphir ein. Jedes Mal, wenn du diesen Zauber wirkst, musst du einen anderen Saphir verwenden.

Danach kannst du eine magische Aktion ausführen, um den Namen des Gegenstands auszusprechen und den Saphir zu zerstören. Der Gegenstand erscheint unabhängig von seiner physischen oder planaren Entfernung sofort in deiner Hand, und der Zauber endet.

Wenn eine andere Kreatur den Gegenstand hält oder trägt, wird er nicht transportiert, wenn der Saphir zerstört wird. Stattdessen erfährst du, wer die Kreatur ist, die ihn bei sich hat, und wo sie sich aktuell befindet.

Sonnenfeuer

Hervorrufungszauber 8. Grades (Druide, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Sonnenstein)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kugel mit einem Radius von 18 Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite wird von gleißendem Sonnenlicht erfüllt. Jede Kreatur in der Linie führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 12W6 gleißenden Schaden und ist eine Minute lang blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

Eine von diesem Zauber geblendete Kreatur führt am Ende jedes ihrer Züge einen weiteren Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Dieser Zauber bannt durch beliebige Zauber erschaffene Dunkelheit im Bereich.

Sonnenstrahl

Hervorrufungszauber 6. Grades (Druide, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Lupe)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du verschießt einen Sonnenstrahl in einer 1,5 Meter breiten und 18 Meter langen Linie. Jede Kreatur in der Linie führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 6W8 gleißenden Schaden und ist bis zum Beginn deines nächsten Zugs blind. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

Bis der Zauber endet, kannst du eine magische Aktion ausführen, um eine neue gleißende Linie zu erschaffen.

Für die Wirkungsdauer erstrahlt ein heller Funke über dir. Er spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Beim Licht handelt es sich um Sonnenlicht.

Spätzündender Feuerball

Hervorrufungszauber 7. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Kugel aus Fledermaus-Guano und Schwefel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du verschießt einen gelben Lichtstrahl, der sich an einem Punkt deiner Wahl in Reichweite zu einer leuchtenden Perle verdichtet und für die Wirkungsdauer dort verweilt. Wenn der Zauber endet, explodiert die Perle, und jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um diesen Punkt führt einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur Feuerschaden in Höhe des gesamten angesammelten Schadens, anderenfalls die Hälfte.

Der Grundschaten des Zaubers ist 12W6, und der Schaden wird um 1W6 erhöht, wann immer während der Wirkungsdauer einer deiner Züge endet.

Wenn eine Kreatur während der Wirkungsdauer die leuchtende Perle berührt, führt die Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so endet der Zauber, und die Perle explodiert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann die Kreatur die Perle bis zu zwölf Meter weit werfen. Gelangt die geworfene Perle in den Bereich einer Kreatur oder kollidiert sie mit einem festen Gegenstand, so endet der Zauber, und die Perle explodiert.

Wenn die Perle explodiert, beginnen brennbare Gegenstände im Explosionsbereich, die nicht getragen oder gehalten werden, zu brennen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 7. wird der Grundschaten um 1W6 erhöht.

Spiegelbilder

Illusionszauber 2. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Minute

In deinem Bereich erscheinen drei illusionäre Duplikate deiner selbst. Für die Wirkungsdauer bewegen sich die Duplikate mit dir und imitieren deine Aktionen sowie deine Position, sodass die reale Version unmöglich zu erkennen ist.

Wann immer dich eine Kreatur während der Wirkungsdauer des Zaubers mit einem Angriffswurf trifft, würfle für jedes verbleibende Duplikat mit einem 1W6. Würfelst du jeweils mindestens eine 3, wird statt dir das entsprechende Duplikat getroffen und dabei zerstört. Die Duplikate ignorieren alle anderen Schadensquellen und Effekte. Wenn alle drei Duplikate zerstört wurden, endet der Zauber.

Eine Kreatur ist von diesem Zauber nicht betroffen, wenn sie den Zustand Blind hat oder aber über Blindsight oder Wahrer Blick verfügt.

Spinnenklettern

Verwandlungszauber 2. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (etwas Pech und eine Spinne)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, erhält für die Wirkungsdauer die Fähigkeit, sich in alle Richtungen und mit freien Händen über senkrechte Oberflächen sowie an Decken zu bewegen.

Außerdem erhält das Ziel eine Kletterbewegungsrate in Höhe seiner Bewegungsrate.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Spinnennetz

Beschwörungszauber 2. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (einige Spinnweben)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du beschwörst an einem Punkt in Reichweite eine Masse aus klebrigen Netzen. Für die Wirkungsdauer füllen die Netze dort einen Würfel mit sechs Metern Kantenlänge. Die Netze sind schwieriges Gelände, und ihr Bereich ist leicht verschleiert.

Wenn sich die Netze nicht zwischen zwei festen Gegenständen wie Mauern oder Bäumen befinden oder über einen Fußboden, eine Wand oder unter einer Decke gespannt sind, fallen sie in sich zusammen, und zu Beginn deines nächsten Zugs endet der Zauber. Netze, die über eine flache Oberfläche ausgebreitet sind, besitzen eine Dicke von 1,5 Metern.

Wenn eine Kreatur in einem Zug die Netze erstmals betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss sie einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie ist festgesetzt, solange sie sich in den Netzen befindet oder bis sie sich befreit.

Eine von den Netzen festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg ist sie nicht mehr festgesetzt.

Die Netze sind brennbar. Alle Netze innerhalb eines Würfels mit 1,5 Metern Kantenlänge verbrennen innerhalb von einer Runde, wenn sie mit Feuer in Kontakt kommen, und fügen dabei allen Kreaturen, die ihren Zug im Feuer beginnen, 2W4 Feuerschaden zu.

Sprachen verstehen

Erkenntniszauber 1. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (je eine Prise Ruß und Salz)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer verstehst du die wörtliche Bedeutung jeder Sprache, die du hörst oder liest. Außerdem verstehst du jede Schriftsprache, die du liest, sofern du die Oberfläche berührst, auf der die Worte geschrieben stehen.

Eine Seite Text zu lesen dauert etwa eine Minute. Dieser Zauber entschlüsselt weder Symbole noch Geheimbotschaften.

Sprühende Farben

Illusionszauber 1. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Prise bunter Sand)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du entfesselst schillernde bunte Lichter. Jede Kreatur in einem von dir ausgehenden Kegel von 4,5 Metern muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende deines nächsten Zugs blind.

Sprung

Verwandlungszauber 1. Grades (Druide, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Hinterbein einer Heuschrecke)

Wirkungsdauer: 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur. Für die Wirkungsdauer kann diese Kreatur in jedem ihrer Züge bis zu neun Meter weit springen, indem sie drei Meter ihrer Bewegungsrate verbraucht.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Spurloses Gehen

Bannzauber 2. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Asche eines Mistelzweigs)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Von dir geht für die Wirkungsdauer eine verhüllende Aura in einer Ausströmung von neun Metern aus. Du und jede Kreatur deiner Wahl habt in der Aura einen Bonus von +10 auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), und ihr hinterlässt keine Spuren.

Stein formen

Verwandlungszauber 4. Grades (Druide, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (weicher Lehm)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst einen steinernen Gegenstand von höchstens mittelgroßer Größe oder einen Abschnitt aus Stein, der in keiner Abmessung größer als 1,5 Meter sein darf, und verformst ihn nach deinen Wünschen. Du könntest beispielsweise eine Waffe, eine Statue oder eine Truhe aus einem Felsbrocken formen oder einen kleinen Durchgang in einer Mauer schaffen, die höchstens 1,5 Meter dick ist.

Du könntest auch eine Steintür oder ihren Rahmen teilweise umformen, um sie zu versiegeln. Der von dir erschaffene Gegenstand kann bis zu zwei Scharniere und einen Riegel besitzen, feinere mechanische Details sind jedoch nicht möglich.

Steinhaut

Verwandlungsauber 4. Grades (Druide, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 100 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Bis der Zauber endet, ist eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Steinwand

Hervorrufungsauber 5. Grades (Druide, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Granitwürfel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

An einem Punkt deiner Wahl in Reichweite erscheint eine nichtmagische Wand aus massivem Stein. Sie ist 15 Zentimeter dick und besteht aus zehn quadratischen Platten mit jeweils drei Metern Kantenlänge. Jede Platte muss an mindestens eine andere angrenzen. Alternativ kannst du drei Meter mal sechs Meter große Platten erschaffen, die nur 7,5 Zentimeter dick sind.

Erschaffst du die Wand so, dass sie den Bereich einer Kreatur durchdringt, so wird die Kreatur auf eine Seite der Wand (nach deiner Wahl) gestoßen. Wenn eine Kreatur auf allen Seiten von der Wand umschlossen (oder zwischen der Wand und einer anderen soliden Oberfläche eingeschlossen) wäre, kann diese Kreatur einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg kann sie ihre Reaktion verwenden, um sich bis zu ihrer Bewegungsrate zu bewegen, sodass sie nicht mehr eingeschlossen ist.

Die Wand kann jede gewünschte Form annehmen, jedoch nicht denselben Bereich wie eine Kreatur oder ein Gegenstand einnehmen. Sie muss nicht senkrecht sein oder auf festem Untergrund stehen. Allerdings muss sie mit bestehendem Stein verschmelzen und von ihm getragen werden. Somit kannst du diesen Zauber verwenden, um eine Schlucht zu überwinden oder eine Rampe zu erschaffen.

Wenn du eine Brücke von mehr als sechs Metern Länge erschaffen willst, musst du die halbe Größe jeder Platte für Stützpfiler verbrauchen. Du kannst die Steinwand grob formen, um Wehranlagen und dergleichen zu erschaffen.

Die Wand ist ein Gegenstand aus Stein, der beschädigt und somit durchbrochen werden kann. Jede Platte besitzt eine RK von 15, 30 Trefferpunkte pro 2,5 Zentimetern Dicke und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Wenn die Trefferpunkte einer Platte auf 0 sinken, wird sie zerstört, was angrenzende Platten nach Ermessen des SL zum Einsturz bringen könnte.

Konzentrierst du dich für die gesamte Wirkungsdauer auf diesen Zauber, so wird die Wand dauerhaft und kann nicht gebannt werden. Anderenfalls verschwindet sie, wenn der Zauber endet.

Sternenfunkle

Zaubertrick der Hervorrufung (Barde, Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du schleuderst einen Lichtfunken auf eine Kreatur oder einen Gegenstand in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W8 gleißenden Schaden, und bis zum Ende deines nächsten Zugs spendet es in einem Radius von drei Metern dämmriges Licht und kann nicht unsichtbar werden.

Zaubertrick-Aufwertung: Der Schaden wird um jeweils 1W8 erhöht, wenn du die 5. (2W8), die 11. (3W8) und die 17. (4W8) Stufe erreichst.

Stille

Illusionszauber 2. Grades (Barde, Kleriker, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kann in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern kein Geräusch erzeugt werden, und kein Geräusch kann in die Kugel dringen. Die Kugel wird an einem Ort deiner Wahl in Reichweite erzeugt. Alle Kreaturen und Gegenstände, die sich vollständig in der Kugel befinden, sind taub und gegen Schallschaden immun. In der Kugel können keine Zauber mit Verbalkomponente gewirkt werden.

Stinkende Wolke

Beschwörungsauber 3. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (ein faules Ei)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erschaffst eine Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt in Reichweite, die mit gelbem, übelriechendem Gas gefüllt ist.

Diese Gaswolke ist komplett verschleiert. Sie bleibt für die Wirkungsdauer in der Luft, oder bis starker Wind (wie solcher durch *Windstoß*) sie auflöst.

Jede Kreatur, die ihren Zug in der Kugel beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist bis zum Ende des aktuellen Zugs vergiftet. Eine auf diese Art vergiftete Kreatur kann weder eine Aktion noch eine Bonusaktion ausführen.

Strahl der Übelkeit

Nekromantiezauber 1. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du verschießt einen grünlichen Strahl auf eine Kreatur in Reichweite. Führe einen Fernkampf-Zauberangriff gegen das Ziel aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 2W8 Giftschaden und ist bis zum Ende deines nächsten Zugs vergiftet.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Strahlendes Niederstrecken

Verwandlungszauber 2. Grades (Paladin)

Zeitaufwand: Bonusaktion, die du sofort ausführst, wenn du eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe oder einem waffenlosen Angriff getroffen hast

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Das Ziel des Schlags erleidet zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden. Bis der Zauber endet, spendet das Ziel in einem Radius von 1,5 Metern helles Licht, Angriffswürfe gegen es sind im Vorteil, und es kann nicht unsichtbar werden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Sturm der Vergeltung

Beschwörungszauber 9. Grades (Druide)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 1,6 Kilometer

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer bildet sich um einen Punkt in Reichweite eine brodelnde Sturmwolke, die sich in einem Radius von 90 Metern ausbreitet. Jede Kreatur unter der Wolke muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 2W6 Schallschaden und ist für die Wirkungsdauer taub.

Zu Beginn jedes deiner folgenden Züge bringt die Sturmwolke andere Effekte hervor wie unten ausgeführt.

Runde 2: Es fällt Säureregen. Alle Kreaturen und Gegenstände unter der Wolke erleiden 4W6 Säureschaden.

Runde 3: Du rufst sechs Blitze aus der Wolke hervor, die sechs verschiedene Kreaturen oder Gegenstände darunter treffen. Jedes Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet es 10W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Runde 4: Hagelkörner prasseln herab. Jede Kreatur unter der Wolke erleidet 2W6 Wuchtschaden.

Runden 5–10: Durch den Bereich unter der Wolke peitschen Windstöße und Eisregen. Jede Kreatur im Bereich erleidet 1W6 Kälteschaden. Bis der Zauber endet, ist der Bereich schwieriges Gelände sowie komplett verschleiert, Fernkampfangriffe mit Waffen sind darin nicht möglich, und es fegen starke Stürme hindurch.

Symbol

Bannzauber 7. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Diamantpulver im Wert von mindestens 1.000 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt oder die Glyphe ausgelöst wird

Du zeichnest eine schädliche Glyphe entweder auf eine Oberfläche (wie den Fußboden oder eine Wand) oder in einen Gegenstand (wie ein Buch oder eine Truhe), der geschlossen werden kann. Die Glyphe kann höchstens in einem Radius von 1,5 Metern wirken. Wählst du einen Gegenstand aus, so muss dieser an seinem Standort bleiben. Wenn er um mehr als drei Meter von der Stelle entfernt wird, an der du den Zauber gewirkt hast, wird die Glyphe zerstört, und der Zauber endet, ohne ausgelöst zu werden.

Die Glyphe ist kaum wahrnehmbar. Es ist ein erfolgreicher Weisheitswurf (Wahrnehmung) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG erforderlich, um sie zu bemerken.

Wenn du die Glyphe zeichnest, bestimmst du ihren Auslöser und entscheidest, welchen Effekt das Symbol trägt: Betäubung, Furcht, Schlaf, Schmerz, Tod oder Zwietracht. Die Effekte sind unten erläutert.

Auslöser bestimmen: Wenn du den Zauber wirkst, bestimmst du einen Auslöser für die Glyphe. Glyphen auf Oberflächen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand sie berührt oder betritt, einen Gegenstand bewegt, der die Glyphe verdeckt, oder einen Mindestabstand zur Glyphen unterschreitet. Glyphen in Gegenständen werden meist dadurch ausgelöst, dass jemand den Gegenstand öffnet oder die Glyphen sieht.

Du kannst den Auslöser verfeinern, sodass die Glyphen nur von bestimmten Kreaturentypen ausgelöst wird (beispielsweise könnte die Glyphen nur auf Aberrationen wirken). Du kannst auch Bedingungen festlegen, unter denen die Glyphen nicht ausgelöst wird, beispielsweise wenn ein bestimmtes Kennwort ausgesprochen wird.

Sobald die Glyphen ausgelöst wurde, beginnt sie zu leuchten und erfüllt eine Kugel mit einem Radius von 18 Metern zehn Minuten lang mit dämmrigem Licht. Danach endet der Zauber. Jede Kreatur, die sich beim Aktivieren der Glyphen in der Kugel befindet, diese in ihrem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, wird zum Ziel des vorher festgelegten Effekts. Eine Kreatur kann nur einmal pro Zug zum Ziel werden.

Betäubung: Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang betäubt.

Furcht: Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang verängstigt. Ein verängstigtes Ziel muss sich in jedem seiner Züge um mindestens neun Meter von der Glyphen entfernen, sofern dies möglich ist.

Schlaf: Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist zehn Minuten lang bewusstlos. Eine Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder jemand eine Aktion ausführt, um sie wachzurütteln.

Schmerz: Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang kampfunfähig.

Tod: Jedes Ziel führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 10W10 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Zwietracht: Jedes Ziel führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so streitet sich das Ziel eine Minute lang mit anderen Kreaturen. Während dieser Zeit ist es nicht zu sinnvollen Gesprächen in der Lage und bei Angriffs- sowie Attributwürfen im Nachteil.

Tageslicht

Hervorrufungszauber 3. Grades (Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer breitet sich Sonnenlicht von einem Punkt in Reichweite zu einer Kugel mit einem Radius von 18 Metern aus. Beim Bereich des Sonnenlichts handelt es sich um helles Licht. Er spendet im Radius von weiteren 18 Metern dämmriges Licht.

Alternativ kannst du den Zauber auf einen Gegenstand wirken, der nicht getragen oder gehalten wird. In diesem Fall erfüllt das Sonnenlicht eine Ausströmung von 18 Metern, die vom Gegenstand ausgeht. Wird der Gegenstand mit etwas Undurchsichtigem wie einer Schüssel oder einem Helm bedeckt, so wird das Sonnenlicht blockiert.

Wenn sich der Wirkungsbereich dieses Zaubers mit einem Bereich von Dunkelheit überschneidet, der durch einen Zauber des höchstens 3. Grades erzeugt wurde, so wird der andere Zauber gebannt.

Tanzende Lichter

Zaubertrick der Illusion (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (etwas Phosphor)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du kannst bis zu vier Lichter in Fackelgröße in Reichweite erzeugen und als Fackeln, Laternen oder Leuchtkugeln erscheinen lassen, die für die Wirkungsdauer in der Luft schweben. Alternativ kannst du die vier Lichter zu einer leuchtenden, vage humanoiden Gestalt von mittelgroßer Größe kombinieren. Unabhängig von der Form spendet jedes Licht dämmriges Licht in einem Radius von drei Metern.

Als Bonusaktion kannst du die Lichter bis zu 18 Meter weit in einen Bereich in Reichweite bewegen. Jedes Licht muss sich im Abstand von bis zu sechs Metern von einem anderen durch diesen Zauber erzeugten Licht befinden. Wenn ein Licht die Reichweite des Zaubers verlässt, erlischt es.

Taschenspielerei

Zaubertrick der Verwandlung (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Bis zu 1 Stunde

Du erzeugst einen magischen Effekt in Reichweite. Wähle den Effekt aus den Optionen unten aus. Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei der langfristigen Effekte gleichzeitig aktiv sein.

Sensorischer Effekt: Du erzeugst einen unmittelbaren, harmlosen sensorischen Effekt, beispielsweise einen Funkenregen, einen Windstoß, eine leise Melodie oder einen merkwürdigen Geruch.

Feuerspiel: Du entzündest oder löschst unmittelbar eine Kerze, eine Fackel oder ein kleines Lagerfeuer.

Sauber oder schmutzig: Du kannst unmittelbar einen Gegenstand, der nicht größer als ein Würfel mit 30 Zentimetern Metern Kantenlänge ist, säubern oder verschmutzen.

Einfache Sinneswahrnehmung: Du kannst unbelebtes Material, das nicht größer als ein Würfel mit 30 Zentimetern Kantenlänge ist, abkühlen, erhitzen oder würzen. Dies hält eine Stunde lang an.

Magisches Zeichen: Du lässt eine Stunde lang einen Farbfleck, ein Mal oder ein Symbol auf einem Gegenstand oder einer Oberfläche erscheinen.

Einfache Schöpfung: Du erzeugst ein nicht-magisches Schmuckstück oder ein illusionäres Bild, das in deine Hand passt. Es bleibt bis zum Ende deines nächsten Zugs bestehen. Diese Schöpfung kann keinen Schaden bewirken und hat keinen Geldwert.

Telekinese

Verwandlungsauber 5. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erhältst die Fähigkeit, Kreaturen oder Gegenstände mit deinen Gedanken zu bewegen oder zu manipulieren. Wenn du den Zauber wirkst – und als magische Aktion in deinen folgenden Zügen, ehe der Zauber endet –, kannst du deinen Willen auf ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) in Reichweite richten, das du sehen kannst, und den entsprechenden Effekt auslösen. Du kannst in jeder Runde dasselbe Ziel beeinflussen oder ein neues auswählen. Wenn du das Ziel wechselst, ist das vorige nicht mehr vom Zauber betroffen.

Kreatur: Du kannst versuchen, eine Kreatur von höchstens riesiger Größe zu bewegen. Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder du bewegst es um bis zu neun Meter in eine beliebige Richtung in Reichweite des Zaubers. Die Kreatur ist bis zum Ende deines nächsten Zugs festgesetzt, und wenn du sie in die Luft hebst, schwebt sie und verbleibt dort. Am Ende deines nächsten Zugs fällt sie herunter, sofern du diese Option nicht erneut auf sie anwendest und ihr Rettungswurf misslingt.

Gegenstand: Du kannst versuchen, einen Gegenstand von höchstens riesiger Größe zu bewegen. Wird der Gegenstand weder getragen noch gehalten, so bewegst du ihn automatisch um bis zu neun Meter in eine beliebige Richtung in Reichweite des Zaubers.

Wenn der Gegenstand von einer Kreatur getragen oder gehalten wird, muss diese Kreatur einen Stärkerettungswurf bestehen, oder du entwindest ihr den Gegenstand und bewegst ihn um bis zu neun Meter in eine beliebige Richtung in Reichweite des Zaubers.

Du kannst mit deinem telekinetischen Griff Gegenstände präzise steuern, beispielsweise ein einfaches Werkzeug verwenden.

Telepathische Bindung

Erkenntniszauber 5. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (zwei Eier)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Du erschaffst zwischen bis zu acht bereitwilligen Kreaturen deiner Wahl in Reichweite eine telepathische Verbindung. Dadurch sind alle Kreaturen für die Wirkungsdauer psychisch miteinander verbunden. Kreaturen, die in keiner Sprache kommunizieren können, sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Bis der Zauber endet, können die Ziele telepathisch miteinander kommunizieren, unabhängig davon, ob sie eine gemeinsame Sprache sprechen. Die Kommunikation ist auf jede Entfernung möglich, reicht allerdings nicht bis auf andere Existenzebenen.

Teleportieren

Beschwörungsauber 7. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber transportiert dich und bis zu acht bereitwillige Kreaturen (oder aber einen Gegenstand) in Reichweite, die du sehen kannst, sofort an einen von dir gewählten Ort. Ein Gegenstand muss von höchstens großer Größe sein und darf nicht von einer Kreatur gehalten oder getragen werden, die nicht bereitwillig ist.

Der Zielort muss dir bekannt sein und sich auf derselben Existenzebene wie du befinden. Deine Vertrautheit mit dem Zielort bestimmt, ob du erfolgreich dort eintriffst. Der SL würfelt mit 1W100 und konsultiert die Tabelle „Ergebnis der Teleportation“ sowie die entsprechenden Erläuterungen.

Ergebnis der Teleportation

Vertrautheit	Miss- geschick	Ähn- liches Gebiet	Abseits des Zielorts	Am Zielort
Dauerhafter Kreis	–	–	–	1–100
Bezugsgegenstand	–	–	–	1–100
Sehr vertraut	1–5	6–13	14–24	25–100
Mehrfach gesehen	1–33	34–43	44–53	54–100
Einmal gesehen oder Beschreibung erhalten	1–43	44–53	54–73	74–100
Falscher Zielort	1–50	51–100	–	–

Vertrautheit: Hier werden die Bedeutungen der Begriffe in der Spalte „Vertrautheit“ der Tabelle erläutert:

- Mit „Dauerhafter Kreis“ ist ein dauerhafter Kreis der Teleportation gemeint, dessen Siegelsequenz dir bekannt ist.
- „Bezugsgegenstand“ bedeutet, dass du einen Gegenstand besitzt, der innerhalb der letzten sechs Monate vom gewünschten Zielort genommen wurde, beispielsweise ein Buch aus der Bibliothek eines Magiers.
- „Sehr vertraut“ beschreibt einen Ort, den du oft aufgesucht oder genau studiert hast oder den du beim Wirken des Zaubers sehen kannst.
- „Mehrfach gesehen“ bezeichnet einen Ort, den du mehr als einmal gesehen hast, mit dem du jedoch nicht sehr vertraut bist.
- „Einmal gesehen oder Beschreibung erhalten“ beschreibt einen Ort, den du einmal gesehen hast, wahrscheinlich durch Magie, oder der dir beschrieben wurde, vielleicht anhand einer Karte.
- „Falscher Zielort“ bedeutet, dass ein Ort nicht existiert. Vielleicht hast du versucht, das Sanktum eines Gegners magisch auszuspähen, konntest jedoch nur eine Illusion sehen. Oder du versuchst, dich in einen Ort zu teleportieren, der nicht mehr existiert.

Missgeschick: Die unberechenbare Magie des Zaubers führt zu einer unglückseligen Reise. Jede teleportierte Kreatur (oder der Zielgegenstand) erleidet 3W10 Energieschaden. Zudem würfelt der SL anhand der Tabelle, um zu bestimmen, wo ihr landet. Es kann zu mehreren Missgeschicken kommen, die jeweils Schaden bewirken.

Ähnliches Gebiet: Du erscheinst mit deiner Gruppe (oder dem Gegenstand) in einem anderen Gebiet, das dem Zielort visuell oder thematisch ähnlich ist. Du erscheinst am nächstgelegenen ähnlichen Ort. Wenn du beispielsweise in dein Labor teleportieren wolltest, könntest du in das Labor einer anderen Person in der gleichen Stadt gelangen.

Abseits des Zielorts: Du erscheinst mit deiner Gruppe (oder dem Gegenstand) in 2W12 mal 1,6 Kilometern abseits des Zielorts. Würfle mit 1W8, um die Richtung zu bestimmen: 1: Osten, 2: Südosten, 3: Süden, 4: Südwesten, 5: Westen, 6: Nordwesten, 7: Norden, 8: Nordosten.

Am Zielort: Du erscheinst mit deiner Gruppe (oder dem Gegenstand) dort, wo du hinwolltest.

Thaumaturgie

Zaubertrick der Verwandlung (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Bis zu 1 Minute

Du manifestierst in Reichweite ein kleines Wunder. Du bewirkst in Reichweite einen der unten beschriebenen Effekte. Wenn du diesen Zauber mehrmals wirkst, können bis zu drei seiner einminütigen Effekte gleichzeitig wirken. Du kannst einen solchen Effekt verwerfen (keine Aktion erforderlich).

Beben: Du bewirkst ein harmloses Erdbeben, das eine Minute lang andauert.

Dröhnende Stimme: Deine Stimme ertönt eine Minute lang bis zu dreimal so laut wie sonst. Für die Wirkungsdauer bist du bei Charismawürfen (Einschüchtern) im Vorteil.

Feuerspiel: Du lässt eine Minute lang Flammen auflodern, stärker oder schwächer leuchten oder ihre Farbe ändern.

Phantomgeräusch: Du erzeugst ein unmittelbares Geräusch, das von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite ausgeht, beispielsweise Donnergrollen, Rabenkrächzen oder bedrohliches Flüstern.

Unsichtbare Hand: Du lässt unmittelbar eine unverschlossene Tür oder ein unverschlossenes Fenster auffliegen oder zuschlagen.

Veränderte Augen: Du veränderst für eine Minute das Aussehen deiner Augen.

Tier beherrschen

Verzauberungszauber 4. Grades (Druide, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer bezaubert. Wenn du oder deine Verbündeten gegen das Ziel kämpfen, ist es beim Rettungswurf im Vorteil. Wann immer das Ziel Schaden erleidet, wiederholt es den Rettungswurf. Bei einem Erfolg endet der Zauber bei ihm.

Du verfügst über eine telepathische Verbindung mit dem bezauberten Ziel, solange ihr euch auf derselben Existenzebene befindet. Diese Verbindung kannst du in deinem Zug nutzen, um dem Ziel Befehle zu erteilen (keine Aktion erforderlich), beispielsweise „Greife diese Kreatur an“, „Laufe dorthin“ oder „Hole diesen Gegenstand“. Das Ziel gehorcht in seinem Zug, so gut es kann. Wenn es den Befehl ausgeführt hat und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verhält es sich nach seinen Wünschen und versucht vor allem, sich zu schützen.

Du kannst dem Ziel befehlen, eine Reaktion auszuführen, musst dazu allerdings selbst eine Reaktion ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Deine Konzentration kann länger andauern: bei einem Zauberplatz des 5. Grades bis zu zehn Minuten, bei

einem Zauberplatz des 6. Grades bis zu einer Stunde und bei einem Zauberplatz ab dem 7. Grad bis zu acht Stunden.

Tierbote

Verzauberungszauber 2. Grades (Barde, Druiden, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Happen Nahrung)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Ein winziges Tier deiner Wahl in Reichweite, das du sehen kannst, muss einen Charismarettungswurf bestehen. Misslingt der Wurf, so muss das Ziel versuchen, in deinem Namen eine Botschaft zu überbringen (dies gelingt dem Ziel automatisch, sofern sein Herausforderungsgrad nicht gleich null ist). Bestimme einen Ort, an dem du schon einmal warst, und einen Empfänger, der einer allgemeinen Beschreibung wie „eine Person in Stadtwachenuniform“ oder „ein rothaariger Zwerg mit spitzem Hut“ entspricht. Dann kommunizierst du eine Botschaft mit bis zu 25 Worten. Das Tier reist für die Wirkungsdauer in Richtung Zielort, wobei es in 24 Stunden etwa 40 Kilometer zurücklegt – oder 80 Kilometer, wenn es fliegen kann.

Am Zielort übermittelt das Tier der Kreatur, die du beschrieben hast, deine Botschaft und imitiert dabei deine Art der Kommunikation. Erreicht das Tier während der Wirkungsdauer sein Ziel nicht, so geht die Botschaft verloren, und das Tier kehrt an den Ort zurück, an dem du den Zauber gewirkt hast.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird die Wirkungsdauer des Zaubers um 48 Stunden erhöht.

Tiere beschwören

Beschwörungszauber 3. Grades (Druiden, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du beschwörst Naturgeister. Diese nehmen die Form eines großen Rudels geisterhafter, immaterieller Tiere in einem freien Bereich in Reichweite an, den du sehen kannst. Das Rudel bleibt für die Wirkungsdauer bestehen. Du wählst die Tierform der Geister aus, beispielsweise Wölfe, Schlangen oder Vögel.

Du bist bei Stärkerettungswürfen im Vorteil, solange du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Rudel befindest. Wenn du dich in deinem Zug bewegst, kannst du auch das Rudel um bis zu neun Meter in einen freien Bereich bewegen, den du sehen kannst.

Wann immer das Rudel sich einer Kreatur, die du sehen kannst, auf höchstens drei Meter nähert, und wann immer eine Kreatur, die du sehen kannst, einen Bereich im Abstand von bis zu drei Metern vom Rudel betritt oder ihren Zug dort beendet, kannst du die Kreatur zu einem Geschicklichkeitsrettungswurf zwingen. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 3W10 Hiebschaden. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird der Schaden um 1W10 erhöht.

Tiere oder Pflanzen aufspüren

Erkenntniszauber 2. Grades (Barde, Druiden, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (etwas Fell von einem Bluthund)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Beschreibe oder nenne eine bestimmte Art von Tier, Pflanzenkreatur oder nichtmagischer Pflanze. Du erfährst, in welcher Entfernung und Richtung im Abstand von bis zu acht Kilometern sich die nächste Kreatur dieser Art befindet, sofern vorhanden.

Tierform

Verwandlungszauber 8. Grades (Druiden)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Wähle eine beliebige Anzahl bereitwilliger Kreaturen in Reichweite aus, die du sehen kannst. Jedes Ziel verwandelt sich in ein Tier deiner Wahl von höchstens großer Größe mit einem Herausforderungsgrad von höchstens 4. Du kannst für jedes Ziel eine andere Gestalt bestimmen. In deinen folgenden Zügen kannst du eine magische Aktion ausführen, um die Ziele erneut zu verwandeln.

Die Spielwerte eines Ziels werden durch die Werte des jeweiligen Tieres ersetzt. Das Ziel behält jedoch seinen Kreaturentyp, seine Trefferpunkte sowie Trefferpunktwürfel, seine Gesinnung, seine Kommunikationsfähigkeit sowie seine Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma bei. Die Aktionen des Ziels sind durch die Anatomie der Tiergestalt begrenzt. Das Ziel kann keine Zauber wirken. Seine Ausrüstung verschmilzt mit der neuen Gestalt, und das Ziel kann seine Ausrüstung in dieser Gestalt nicht verwenden.

Das Ziel erhält eine Anzahl von temporären Trefferpunkten, die der Anzahl von Trefferpunkten der neuen Gestalt entspricht. Nach der Wirkungsdauer dieses Zaubers verbleibende temporäre Trefferpunkte gehen verloren. Die Verwandlungsmagie hält für die Wirkungsdauer an, oder bis das Ziel sie als Bonusaktion beendet.

Tierfreundschaft

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde, Druiden, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Happen Nahrung)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Ziele auf ein Tier in Reichweite, das du sehen kannst. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer bezaubert. Wenn du oder einer deiner Verbündeten dem Ziel Schaden zufügt, endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf ein weiteres Tier zielen.

Todeskreis

Nekromantiezauber 6. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (Pulver einer zerstoßenen schwarzen Perle im Wert von mindestens 500 GM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite breitet sich negative Energie zu einer Kugel mit einem Radius von 18 Metern aus. Jede Kreatur in diesem Bereich führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 8W8 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 6. wird der Schaden um 2W8 erhöht.

Todesschutz

Bannzauber 4. Grades (Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine Kreatur und verleihst ihr einen gewissen Schutz vor dem Tod. Wenn die Trefferpunkte des Ziels während der Wirkungsdauer erstmals auf 0 sinken würden, sinken sie stattdessen auf 1 Trefferpunkt, und der Zauber endet.

Erleidet das Ziel während der Wirkungsdauer einen Effekt, der es sofort töten würde, ohne Schaden zu bewirken, so ist das Ziel nicht von diesem Effekt betroffen, und der Zauber endet.

Todeswolke

Beschwörungszauber 5. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du erschaffst eine Kugel aus gelbgrünem Nebel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt in Reichweite. Der Nebel bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, oder bis starker Wind (wie solcher durch *Windstoß*) ihn auflöst, wodurch der Zauber endet. Der Bereich der Kugel ist komplett verschleiert.

Jede Kreatur in der Kugel führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 5W8 Giftschaden, anderenfalls die Hälfte. Eine Kreatur muss den Konstitutionsrettungswurf auch dann ausführen, wenn die Kugel sich in ihren Bereich bewegt, wenn die Kreatur die Kugel betritt oder wenn sie ihren Zug darin beendet. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Zu Beginn jedes deiner Züge bewegt sich die Kugel um drei Meter von dir weg.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 5. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Tödliches Phantom

Illusionszauber 4. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du zapfst die Alpträume einer Kreatur in Reichweite an, die du sehen kannst, und erschaffst eine Illusion ihrer tiefsten Ängste, die nur für diese Kreatur sichtbar ist. Das Ziel führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 4W10 psychischen Schaden und ist für die Wirkungsdauer bei Attributs- und Angriffswürfen im Nachteil. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel halb so viel Schaden, und der Zauber endet.

Für die Wirkungsdauer kann das Ziel am Ende jedes seiner Züge einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet es den psychischen Schaden erneut. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der Schaden um 1W10 erhöht.

Tor

Beschwörungszauber 9. Grades (Hexenmeister, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 5.000 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du beschwörst ein Portal, das einen freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst, mit einem bestimmten Ort auf einer anderen Existenzebene verbindet. Bei dem Portal handelt es sich um

eine kreisrunde Öffnung mit einem Radius von 1,5 bis sechs Metern. Du kannst das Portal in eine beliebige Richtung ausrichten. Es bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, und der Zielort ist durch das Portal hindurch sichtbar.

Das Portal hat auf beiden Ebenen eine Vorder- und eine Rückseite. Reisen durch das Portal sind nur durch die Vorderseite möglich. Alles, was das Portal passiert, wird sofort auf die andere Ebene transportiert und erscheint in einem freien Bereich, der dem Portal am nächsten liegt.

Gottheiten und andere Herrscher über die Ebenen können verhindern, dass sich Portale dieses Zaubers in ihrer Gegenwart oder in ihren Domänen öffnen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du den Namen einer bestimmten Kreatur aussprechen (Pseudonyme, Titel und Spitznamen funktionieren nicht). Befindet sich die Kreatur auf einer anderen Ebene als du, so öffnet sich das Portal neben ihr und transportiert sie in den nächstgelegenen freien Bereich auf deiner Seite des Portals. Du erlangst keine besondere Macht über die Kreatur und sie handelt nach Ermessen des SL. Sie kann verschwinden, dich angreifen oder dir helfen.

Tote beleben

Nekromantiezauber 3. Grades (Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Blut, ein Stück Fleisch und eine Prise Knochenstaub)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle einen Knochenhaufen oder die Leiche eines kleinen oder mittelgroßen Humanoiden in Reichweite aus. Das Ziel wird zu einer untoten Kreatur: zu einem **Skelett**, wenn du Knochen ausgewählt hast, oder zu einem **Zombie**, wenn du eine Leiche ausgewählt hast (jeweilige Wertekästen siehe „Monster“).

Du kannst in jedem deiner Züge eine Bonusaktion ausführen, um jede Kreatur, die du mit diesem Zauber erschaffen hast und die sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet, mental zu befehligen. Handelt es sich um mehrere Kreaturen, so kannst du beliebig viele von ihnen gleichzeitig befehligen, wobei jeweils der gleiche Befehl erteilt wird. Du entscheidest über die Aktion und die Bewegung der Kreatur in ihrem nächsten Zug. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, beispielsweise eine bestimmte Kammer oder einen Korridor zu bewachen. Wenn du keine Befehle erteilst, führt die Kreatur die Ausweichaktion aus und bewegt sich nur, um Schaden zu vermeiden. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

Die Kreatur steht 24 Stunden lang unter deiner Kontrolle. Danach folgt sie keinem deiner Befehle mehr. Um für weitere 24 Stunden die Kontrolle

über die Kreatur zu behalten, musst du diesen Zauber erneut auf die Kreatur wirken, ehe die ersten 24 Stunden abgelaufen sind. In diesem Fall verlängerst du die Kontrolle über bis zu vier Kreaturen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, anstatt eine neue Kreatur zu erschaffen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. erschaffst du zwei zusätzliche untote Kreaturen oder verlängerst die Kontrolle über zwei zusätzliche untote Kreaturen. Du benötigst für jede Kreatur eine separate Leiche oder einen separaten Knochenhaufen.

Tote erwecken

Nekromantiezauber 5. Grades (Barde, Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 500 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erweckst eine tote Kreatur durch eine Berührung wieder zum Leben, sofern sie höchstens zehn Tage lang tot und nicht untot war, als sie starb.

Sie wird mit 1 Trefferpunkt wieder lebendig. Dieser Zauber neutralisiert zudem sämtliche Gifte, die zum Zeitpunkt des Todes auf das Ziel gewirkt haben.

Der Zauber schließt alle tödlichen Wunden, kann jedoch keine abgetrennten Gliedmaßen wiederherstellen. Fehlen der Kreatur lebensnotwendige Körperteile oder Organe, beispielsweise ihr Kopf, so misslingt der Zauber automatisch.

Von den Toten aufzuerstehen ist eine Tortur. Das Ziel erleidet einen Malus von -4 auf W20-Prüfungen. Nach jeder langen Rast wird der Malus um 1 verringert, bis er 0 beträgt.

Traum

Illusionszauber 5. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Besonders

Komponenten: V, G, M (eine Handvoll Sand)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du zielst auf eine Kreatur, die du kennst und die sich auf derselben Existenzebene befindet wie du. Der Zauber versetzt dich selbst oder eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, in eine Trance, um als Traumbote zu fungieren. In der Trance ist der Bote kampfunfähig und hat eine Bewegungsrate von 0.

Wenn das Ziel schläft, erscheint der Bote in seinen Träumen und kann für die Wirkungsdauer des Zaubers mit ihm sprechen. Der Bote kann zudem die Umgebung des Traums gestalten und Landschaften, Gegenstände oder andere Bilder erschaffen.

Der Bote kann die Trance und damit den Zauber jederzeit beenden. Das Ziel erinnert sich beim Aufwachen genau an den Traum.

Ist das Ziel wach, wenn du den Zauber wirkst, so weiß der Bote dies und kann entweder die Trance (und den Zauber) beenden oder warten, bis das Ziel schläft, und dann in dessen Träumen erscheinen.

Du kannst den Boten für das Ziel furchteinflößend erscheinen lassen. In diesem Fall kann der Bote eine Nachricht von höchstens zehn Worten übermitteln. Dann führt das Ziel einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so gewährt die Rast dem Ziel keine Vorzüge, und es erleidet beim Erwachen 3W6 psychischen Schaden.

Treuer Hund

Beschwörungszauber 4. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Silberpfeife)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du beschwörst in einem freien Bereich in Reichweite, den du sehen kannst, einen geisterhaften Wachhund. Dieser bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, oder bis ihr euch weiter als 90 Meter voneinander entfernt.

Niemand außer dir kann den Hund sehen, und er ist immateriell und unverwundbar. Wenn sich ihm eine Kreatur von mindestens kleiner Größe auf höchstens neun Meter nähert, ohne zuvor das Kennwort zu sprechen, das du beim Wirken des Zaubers festgelegt hast, bellt der Hund laut. Der Hund hat Wahrer Blick mit einer Reichweite von neun Metern.

Zu Beginn jedes deiner Züge versucht der Hund, einen Gegner im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich zu beißen. Der Gegner muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet 4W8 Energieschaden.

In deinen folgenden Zügen kannst du eine magische Aktion ausführen, um den Hund bis zu neun Meter weit zu bewegen.

Trugbild projizieren

Illusionszauber 7. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 800 km

Komponenten: V, G, M (eine Statuette von dir im Wert von mindestens 5 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Tag

Du erschaffst ein illusionäres Abbild von dir selbst, das für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Das Abbild kann unabhängig von Hindernissen an einem beliebigen Ort in Reichweite erscheinen, den du schon einmal gesehen hast. Die Illusion sieht aus und klingt wie du, ist aber immateriell.

Erleidet die Illusion Schaden, so verschwindet sie, und der Zauber endet.

Du kannst durch ihre Augen sehen und durch ihre Ohren hören, als befändest du dich in ihrem Bereich. Als magische Aktion kannst du die Illusion bis zu 18 Meter weit bewegen und sie gestikulieren, sprechen und auf eine beliebige Art handeln lassen. Sie ahmt dein Verhalten perfekt nach.

Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als illusionär, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die das Abbild mit der Studieren-Aktion untersucht, kann mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, so wird das Abbild für sie durchscheinend, und sämtliche Geräusche klingen für sie hohl.

Tsunami

Beschwörungszauber 8. Grades (Druide)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 1,6 Kilometer

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 6 Runden

An einem Punkt deiner Wahl in Reichweite erscheint eine Wasserwand. Du kannst sie bis zu 90 Meter lang, 90 Meter hoch und 15 Meter dick sein lassen. Die Wand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn die Wand erscheint, führt jede Kreatur in ihrem Bereich einen Stärkerettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 6W10 Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte.

Zu Beginn jedes deiner Züge nach Erscheinen der Wand bewegt diese sich und alle Kreaturen darin um 15 Meter von dir weg. Alle Kreaturen von höchstens riesiger Größe, die sich in der Wand befinden oder in deren Bereiche die Wand sich bewegt, müssen einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie erleiden 5W10 Wuchtschaden. Eine Kreatur kann diesen Schaden nur einmal pro Runde erleiden. Am Ende des Zugs ist die Höhe der Wand um 15 Meter verringert, und der Schaden, den die Wand in späteren Runden bewirkt, ist um 1W10 verringert. Wenn die Höhe der Wand auf 0 sinkt, endet der Zauber.

Eine Kreatur in der Wand kann sich schwimmend bewegen. Aufgrund der Wucht der Welle muss die Kreatur jedoch einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG bestehen, um sich überhaupt bewegen zu können. Misslingt der Wurf, so kann die Kreatur sich nicht bewegen. Wenn eine Kreatur die Wand verlässt, fällt sie zu Boden.

Unauffindbarkeit

Bannzauber 3. Grades (Barde, Magier, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Prise Diamantstaub im Wert von mindestens 25 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst ein Ziel, um es für die Wirkungsdauer vor Erkenntniszaubern zu verstecken. Das Ziel kann eine bereitwillige Kreatur, ein Ort oder ein Gegenstand sein. Es darf in keiner Abmessung größer als drei Meter sein. Es kann weder durch Erkenntniszauber noch durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden.

Unheimliches Schicksal

Illusionszauber 9. Grades (Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du versuchst, illusionäre Schrecken im Geiste anderer zu erzeugen. Jede Kreatur deiner Wahl in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um einen Punkt in Reichweite führt einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 10W10 psychischen Schaden und ist für die Wirkungsdauer verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Ein verängstigtes Ziel führt am Ende jedes seiner Züge einen Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet es 5W10 psychischen Schaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Zauber bei diesem Ziel.

Unsichtbarer Diener

Beschwörungsauber 1. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Schnur und etwas Holz)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber erschafft eine mittelgroße unsichtbare, geist- und formlose Kraft, die auf deinen Befehl einfache Aufgaben erfüllt, bis der Zauber endet. Der Diener erscheint in Reichweite in einem freien Bereich auf dem Boden. Er besitzt eine RK von 10, einen Stärkewert von 2, 1 Trefferpunkt und kann nicht angreifen. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, endet der Zauber.

Als Bonusaktion kannst du in jedem deiner Züge dem Diener mental befehlen, sich um bis zu 4,5 Meter zu bewegen und mit einem Gegenstand zu interagieren. Der Diener kann einfache Aufgaben

übernehmen, die auch ein Mensch ausführen könnte: Dinge holen, reinigen und reparieren, Kleidung zusammenlegen, Feuer entfachen, Speisen servieren und Getränke einschenken. Sobald du einen Befehl erteilst, erfüllt der Diener diesen nach Kräften, bis die Aufgabe erledigt ist. Dann wartet er auf deinen nächsten Befehl.

Wenn du dem Diener befehlst, sich für eine Aufgabe mehr als 18 Meter weit von dir zu entfernen, endet der Zauber.

Unsichtbares sehen

Erkenntniszauber 2. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Prise Talk)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer siehst du unsichtbare Kreaturen und Gegenstände, als wären sie sichtbar. Du kannst zudem in die Ätherebene blicken. Kreaturen und Gegenstände dort erscheinen geisterhaft.

Unsichtbarkeit

Illusionszauber 2. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Wimper in Gummiarabikum)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Eine Kreatur, die du berührst, wird unsichtbar, bis der Zauber endet. Der Zauber endet vorzeitig, sobald das Ziel einen Angriffswurf ausgeführt, Schaden bewirkt oder selbst einen Zauber gewirkt hat.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Untote erschaffen

Nekromantiezauber 6. Grades (Hexenmeister, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G, M (je ein schwarzer Onyx im Wert von mindestens 150 GM für jeden Leichnam)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du kannst diesen Zauber nur nachts wirken. Wähle bis zu drei Leichen von Humanoiden kleiner oder mittelgroßer Größe in Reichweite aus. Jede Leiche wird zu einem **Ghul** unter deiner Kontrolle (den Wertekasten findest du unter „Monster“).

Als Bonusaktion in jedem deiner Züge kannst du jede untote Kreatur, die du mit diesem Zauber erschaffen hast und die sich im Abstand von bis zu 36 Metern von dir befindet, mental befehlen.

Handelt es sich um mehrere Kreaturen, so kannst du beliebig viele von ihnen gleichzeitig befehligen, wobei jeweils der gleiche Befehl erteilt wird. Du entscheidest über die Aktion und die Bewegung der Kreatur in ihrem nächsten Zug. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, beispielsweise einen bestimmten Ort zu bewachen. Wenn du keine Befehle erteilst, führt die Kreatur die Ausweichaktion aus und bewegt sich nur, um Schaden zu vermeiden. Sobald die Kreatur einen Befehl erhalten hat, führt sie ihn aus, bis die Aufgabe abgeschlossen ist.

Die Kreatur steht 24 Stunden lang unter deiner Kontrolle. Danach folgt sie keinem deiner Befehle mehr. Um die Kontrolle über die Kreatur für weitere 24 Stunden zu behalten, musst du diesen Zauber erneut auf die Kreatur wirken, ehe die ersten 24 Stunden abgelaufen sind. In diesem Fall verlängerst du die Kontrolle über bis zu drei Kreaturen, die du mit diesem Zauber erschaffen hast, anstatt eine neue Kreatur zu erschaffen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Bei einem Zauberplatz des 7. Grades kannst du vier **Ghule** erschaffen oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Bei einem Zauberplatz des 8. Grades kannst du fünf **Ghule** oder zwei **Grule** oder zwei **Gruftschrecken** erschaffen oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Bei einem Zauberplatz des 9. Grades kannst du sechs **Ghule** oder drei **Grule** oder drei **Gruftschrecken** oder zwei **Mumien** erschaffen oder wieder unter deine Kontrolle bringen. Die jeweiligen Wertekästen findest du unter „Monster“.

Unverwüstliche Sphäre

Bannzauber 4. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Glaskugel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine schimmernde Kugel umschließt eine Kreatur oder einen Gegenstand von jeweils höchstens großer Größe in Reichweite. Eine nicht bereitwillige Kreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird für die Wirkungsdauer eingeschlossen.

Physische Gegenstände, Energien und Zaubereffekte können die Barriere weder von außen noch von innen durchdringen. Eine Kreatur in der Kugel kann jedoch atmen. Die Kugel ist gegen alle Schadensarten immun, und eine Kreatur oder ein Gegenstand darin kann weder durch Angriffe noch Effekte von außerhalb Schaden erleiden. Gleichmaßen kann eine Kreatur in der Kugel keinen Schaden außerhalb der Kugel bewirken.

Die Kugel ist schwerelos und gerade groß genug für die Kreatur oder den Gegenstand darin. Eine gefangene Kreatur kann sich als Aktion gegen die Wand der Kugel lehnen und die Kugel so bis zur halben Bewegungsrate der Kreatur bewegen. Ebenso kann die Kugel von anderen Kreaturen aufgehoben und bewegt werden.

Wird der Zauber *Auflösung* auf die Kugel gewirkt, so wird die Kugel zerstört, ohne dass etwas im Inneren Schaden erleidet.

Unwiderstehlicher Tanz

Verzauberungszauber 6. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf tanzt das Ziel bis zum Ende seines nächsten Zugs albern an einer Stelle und verbraucht dafür seine gesamte Bewegungsrate.

Misslingt der Wurf, so ist das Ziel für die Wirkungsdauer bezaubert. Solange es bezaubert ist, tanzt das Ziel albern an einer Stelle und benötigt dafür seine gesamte Bewegungsrate. Es ist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen sowie bei Angriffswürfen im Nachteil, und andere Kreaturen sind bei Angriffswürfen gegen das Ziel im Vorteil. Das Ziel kann in jedem seiner Züge eine Aktion ausführen, um sich zu sammeln und den Rettungswurf zu wiederholen. Bei einem Erfolg endet der Zauber.

Vampirgriff

Nekromantiezauber 3. Grades (Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Die Berührung deiner in Schatten gehüllten Hand kann anderen Kreaturen Lebenskraft entziehen, um dich zu heilen. Führe einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur in Reichweite aus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 3W6 nekrotischen Schaden, und du erhältst Trefferpunkte in Höhe der Hälfte des nekrotischen Schadens zurück.

Für die Wirkungsdauer kannst du in jedem deiner Züge den Angriff als magische Aktion wiederholen und dabei auf dieselbe oder auf eine andere Kreatur zielen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 3. wird der Schaden um 1W6 erhöht.

Verarbeitung

Verwandlungsauber 4. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du wandelst Rohmaterial in Erzeugnisse aus dem gleichen Material um. Du kannst beispielsweise aus einem Stück Baum eine Holzbrücke erschaffen, aus etwas Hanf ein Seil, aus Flachs oder Wolle Kleidung.

Wähle Rohmaterial in Reichweite aus, das du sehen kannst. Du kannst einen Gegenstand von höchstens großer Größe herstellen, der in einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge oder in acht verbundene Würfel mit jeweils 1,5 Metern Kantenlänge passt, sofern du über genügend Material verfügst. Wenn du mit Metall, Stein oder einem anderen Mineral arbeitest, kann der hergestellte Gegenstand von höchstens mittelgroßer Größe sein. Er muss in einen Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge passen. Die Qualität der mit dem Zauber erschaffenen Gegenstände hängt von der Qualität des Rohmaterials ab.

Mit diesem Zauber können weder Kreaturen noch magische Gegenstände erschaffen werden. Du kannst zudem keine Gegenstände wie Schmuck, Waffen, Glas oder Rüstung erschaffen, die ein hohes Maß an Können erfordern, es sei denn, du hast Übung im Umgang mit dem passenden Handwerkszeug.

Verbannung

Bannzauber 4. Grades (Hexenmeister, Kleriker, Magier, Paladin, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Pentakel)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, muss einen Charismarettungswurf bestehen, oder sie wird für die Wirkungsdauer auf eine harmlose Halbebene transportiert. Solange das Ziel sich dort befindet, ist es kampfunfähig. Wenn der Zauber endet, erscheint das Ziel in dem Bereich, aus dem es wegteleportiert wurde, oder im nächstgelegenen freien Bereich wieder, falls der ursprüngliche inzwischen besetzt ist.

Falls das Ziel eine Aberration, ein celestisches Wesen, ein Elementar, ein Feenwesen oder ein Unhold ist, kehrt es nicht zurück, sofern der Zauber eine Minute lang wirkt. Stattdessen gelangt es an einen zufälligen Ort auf einer Ebene (nach Wahl des SL), die mit seinem Kreaturentyp assoziiert ist.

Verwenden von Zauberplätzen höherer Grades:
Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Verbergen

Verwandlungsauber 7. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Edelsteinpulver im Wert von mindestens 5.000 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du verbirgst einen Gegenstand oder eine bereitwillige Kreatur auf magische Art, indem du das Ziel berührst. Für die Wirkungsdauer ist das Ziel unsichtbar und kann nicht Ziel von Erkenntniszaubern werden, von Magie aufgespürt oder magisch aus der Ferne betrachtet werden.

Wenn das Ziel eine Kreatur ist, fällt es in einen scheinbaren Zustand: Es ist bewusstlos, altert nicht und benötigt weder Nahrung noch Wasser noch Luft.

Du kannst eine Bedingung festlegen, durch die der Zauber vorzeitig endet. Dabei hast du freie Wahl, solange die Bedingung im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um das Ziel eintritt oder sichtbar ist. Beispiele dafür wären „Nach 1.000 Jahren“ oder „Wenn die Tarraske erwacht“. Dieser Zauber endet auch dann, wenn das Ziel Schaden erleidet.

Verbündeter aus den Ebenen

Beschwörungsauber 6. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erfleht den Beistand eines außerweltlichen Wesens. Dieses Wesen muss dir bekannt sein – eine Gottheit, ein Dämonenprinz oder ein anderes Wesen von kosmischer Macht. Es schickt ein ihm treu ergebenes celestisches Wesen, einen Elementar oder einen Unhold, um dir zu helfen. Diese Kreatur erscheint in einem freien Bereich in Reichweite. Kennst du den Namen einer bestimmten Kreatur, so kannst du ihn aussprechen, wenn du diesen Zauber wirkst, um diese Kreatur zu erbitten. Du könntest jedoch nach Wahl des SL trotzdem eine andere Kreatur erhalten.

Wenn die Kreatur erscheint, ist sie nicht gezwungen, sich auf eine bestimmte Weise zu verhalten. Du kannst sie bitten, einen Dienst gegen Bezahlung auszuführen. Sie ist dazu jedoch nicht verpflichtet. Die Aufgabe kann einfach oder komplex sein, von „Fliege uns über den Abgrund!“ oder „Hilf uns im Kampf!“ bis zu „Spioniere unsere Feinde aus!“ oder „Beschütze uns, während wir in das Gewölbe vordringen!“. Du musst mit der Kreatur kommunizieren können, damit du um ihre Dienste feilschen kannst.

Die Bezahlung kann auf verschiedene Arten erfolgen. Ein celestisches Wesen verlangt möglicherweise eine beträchtliche Spende von Gold oder magischen Gegenständen an einen verbündeten Tempel, während ein Unhold ein lebendiges Opfer oder einen Schatz erwartet. Manche Kreaturen erwarten für ihre Dienste, dass du im Gegenzug eine Mission für sie erfüllst.

Eine Aufgabe, die in Minuten gemessen wird, erfordert eine Bezahlung von 100 GM pro Minute. Eine Aufgabe, die in Stunden gemessen wird, kostet 1.000 GM pro Stunde. Eine Aufgabe, die in Tagen gemessen wird (höchstens zehn Tage), erfordert 10.000 GM pro Tag. Der SL kann diese Bezahlung an die Umstände anpassen, unter denen du den Zauber wirkst. Steht die Aufgabe im Einklang mit dem Ethos der Kreatur, so kann die Bezahlung halbiert werden oder sogar entfallen. Ungefährliche Aufgaben erfordern meist nur die Hälfte der genannten Bezahlung, während besonders gefährliche Aufgaben eine größere Spende benötigen. Kreaturen nehmen selten Aufgaben an, die selbstmörderisch erscheinen.

Wenn die Kreatur den Auftrag abgeschlossen hat oder die vereinbarte Dauer des Dienstes endet, erstattet die Kreatur dir Bericht, sofern möglich, und kehrt dann auf ihre Heimatebene zurück. Wenn du dich mit der Kreatur nicht auf einen Preis für ihren Dienst einigen kannst, kehrt sie sofort auf ihre Heimatebene zurück.

Verderben

Verzauberungszauber 1. Grades (Barde, Hexenmeister, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Blut)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Bis zu drei Kreaturen deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, führen jeweils einen Charismarettungswurf aus. Wenn ein Ziel, dessen Rettungswurf misslingt, während der Wirkungsdauer einen Angriffs- oder Rettungswurf ausführt, muss es 1W4 von seinem Angriffs- oder Rettungswurf abziehen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du auf eine weitere Kreatur zielen.

Vergrößern/Verkleinern

Verwandlungszauber 2. Grades (Barde, Druiden, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Prise Eisenpulver)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer vergrößert oder verkleinert der Zauber ein Ziel (Kreatur oder Gegenstand) in Reichweite, das du sehen kannst (ausgewählter Effekt siehe unten). Ein Gegenstand als Ziel darf nicht getragen oder gehalten werden. Wenn das Ziel eine nicht bereitwillige Kreatur ist, kann es einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf hat der Zauber keine Wirkung.

Alles, was eine Zielkreatur trägt oder hält, verändert mit ihr die Größe. Lässt sie einen Gegenstand fallen, so nimmt dieser sofort seine normale Größe an. Wurfaffen und Geschosse nehmen ihre normale Größe an, sobald sie ein Ziel getroffen oder verfehlt haben.

Vergrößern: Die Größe des Ziels steigt um eine Kategorie, beispielsweise von Mittelgroß auf Groß. Das Ziel ist außerdem bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Vorteil. Die Angriffe des Ziels mit seinen vergrößerten Waffen sowie seine waffenlosen Angriffe bewirken bei einem Treffer zusätzlich 1W4 Schaden.

Verkleinern: Die Größe des Ziels sinkt um eine Kategorie, beispielsweise von Mittelgroß auf Klein. Das Ziel ist außerdem bei Stärkewürfen und Stärkerettungswürfen im Nachteil. Die Angriffe des Ziels mit seinen verkleinerten Waffen sowie seine waffenlosen Angriffe bewirken bei einem Treffer 1W4 Schaden weniger (der Schaden kann jedoch nicht unter 1 verringert werden).

Verlangsamen

Verwandlungszauber 3. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Melasse)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du verlangsamt die Zeit um bis zu sechs Kreaturen deiner Wahl in einem Würfel mit zwölf Metern Kantenlänge in Reichweite. Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist für die Wirkungsdauer von diesem Zauber betroffen.

Die Bewegungsrate eines betroffenen Ziels wird halbiert, es erleidet einen Malus von -2 auf seine RK und auf Geschicklichkeitsrettungswürfe. Außerdem kann es keine Reaktionen ausführen. Es kann in seinem Zug eine Aktion oder eine Bonusaktion verwenden, jedoch nicht beides. Wenn es die Angriffsaktion ausführt, kann es nur einen Angriff ausführen. Wenn es einen Zauber mit Gestenkomponente wirkt, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass der Zauber misslingt, weil das Ziel die Gesten zu langsam ausführt.

Ein betroffenes Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

Verschönerung der Sterbenden

Zaubertrick der Nekromantie (Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 4,5 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wähle eine Kreatur in Reichweite aus, deren Trefferpunkte auf 0 gesunken sind, die jedoch noch nicht tot ist. Die Kreatur wird stabil.

Zaubertrick-Aufwertung: Die Reichweite wird jeweils verdoppelt, wenn du die 5. (neun Meter), die 11. (18 Meter) und die 17. (36 Meter) Stufe erreichst.

Verschwinden

Illusionszauber 2. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Dein Körper wird unscharf. Für die Wirkungsdauer sind Kreaturen bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Angreifer, die dich mit Blindsight oder Wahrer Blick wahrnehmen, sind gegen diesen Effekt immun.

Verständigung

Erkenntniszauber 3. Grades (Barde, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Unbegrenzt

Komponenten: V, G, M (ein Stück Kupferdraht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sendest eine kurze Botschaft von höchstens 25 Worten an eine Kreatur, der du begegnet bist oder die dir von jemandem beschrieben wurde, der ihr begegnet ist. Das Ziel hört die Botschaft in seinem Kopf, erkennt dich als Absender, sofern es dich kennt, und kann auf gleiche Weise sofort antworten. Der Zauber ermöglicht dem Ziel, die Bedeutung deiner Botschaft zu verstehen.

Du kannst die Botschaft über beliebige Entfernungen und sogar auf andere Existenzebenen senden. Wenn sich das Ziel jedoch auf einer anderen Ebene befindet als du, besteht ein Risiko von fünf Prozent, dass die Botschaft nicht ankommt. Ist dies der Fall, so weißt du, dass sie nicht angekommen ist.

Wenn eine Kreatur deine Botschaft erhalten hat, kann sie für die nächsten acht Stunden verhindern, dass du sie erneut mit diesem Zauber erreichst. Versuchst du in diesem Fall, ihr eine weitere Botschaft zu senden, so erfährst du, dass du blockiert wurdest, und der Zauber misslingt.

Verstricken

Beschwörungszauber 1. Grades (Druide, Walddläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

In einem quadratischen Bereich mit sechs Metern Kantenlänge in Reichweite wachsen greifende Pflanzen aus dem Boden. Diese Pflanzen verwandeln den Boden im Bereich für die Wirkungsdauer in schwieriges Gelände. Wenn der Zauber endet, verschwinden sie.

Jede Kreatur außer dir, die sich in dem Bereich befindet, wenn du den Zauber wirkst, muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie ist festgesetzt, bis der Zauber endet. Eine festgesetzte Kreatur kann als Aktion einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG ausführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich von den greifenden Pflanzen und ist nicht mehr von ihnen festgesetzt.

Vertrauten finden

Beschwörungszauber 1. Grades (Magier)

Zeitaufwand: 1 Stunde oder Ritual

Reichweite: 3 Meter

Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch im Wert von mindestens 10 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erhältst die Dienste eines Vertrauten – eines Geistes, der eine Tiergestalt deiner Wahl annimmt: **Eidechse, Eule, Falke, Fledermaus, Frosch, Katze, Oktopus, Rabe, Ratte, Spinne, Wiesel** oder ein anderes Tier mit einem Herausforderungsgrad von 0. Der Vertraute erscheint in einem freien Bereich in Reichweite. Er hat die Spielwerte der gewählten Gestalt (siehe „Monster“), ist jedoch tatsächlich ein celestisches Wesen, ein Feenwesen oder ein Unhold (nach deiner Wahl) und kein Tier. Dein Vertrauter agiert unabhängig von dir, befolgt aber deine Befehle.

Telepathische Verbindung: Solange sich dein Vertrauter im Abstand von bis zu 30 Metern von dir befindet, kannst du telepathisch mit ihm kommunizieren. Zudem kannst du als Bonusaktion bis zum Beginn deines nächsten Zugs durch die Sinne des Vertrauten hören und sehen. Dabei kannst du auch etwaige Spezialsinne des Vertrauten nutzen.

Wenn du einen Zauber mit Berührungsreichweite wirkst, kann dein Vertrauter die Berührung ausführen. Dazu muss er sich im Abstand von bis zu 30 Metern von dir befinden und die Berührung als Reaktion ausführen, wenn du den Zauber wirkst.

Kampf: Der Vertraute ist mit dir und deinen Verbündeten verbündet. Er würfelt seine eigene Initiative aus und handelt in seinem eigenen Zug. Ein Vertrauter kann nicht angreifen, jedoch andere Aktionen normal ausführen.

Verschwinden des Vertrauten: Sinken die Trefferpunkte des Vertrauten auf 0, so verschwindet er. Er erscheint wieder, wenn du den Zauber erneut wirkst. Als magische Aktion kannst du den Vertrauten vorübergehend verwerfen und in eine Taschendimension schicken. Alternativ kannst du ihn für immer verwerfen. Wenn du deinen Vertrauten vorübergehend verworfen hast, kannst du ihn als magische Aktion in einem freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern von dir wieder erscheinen lassen. Wann immer die Trefferpunkte des Vertrauten auf 0 sinken oder der Vertraute in einer Taschendimension verschwindet, bleibt alles, was er getragen oder gehalten hat, in seinem Bereich liegen.

Nur ein Vertrauter: Du kannst nur jeweils einen Vertrauten haben. Wirkst du diesen Zauber, während du einen Vertrauten hast, so lässt du diesen stattdessen eine neue verfügbare Gestalt annehmen.

Verwandlung

Verwandlungszauber 4. Grades (Barde, Druiden, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (Kokon einer Raupe)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, in ein Tier zu verwandeln. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es nimmt für die Wirkungsdauer eine Tiergestalt an. Dabei kann es sich um ein beliebiges Tier deiner Wahl handeln, dessen Herausforderungsgrad nicht höher als der des Ziels ist (wenn das Ziel keinen Herausforderungsgrad hat, verwende seine Stufe). Die Spielwerte des Ziels werden vom Wertekasten des Tieres ersetzt. Das Ziel behält jedoch Gesinnung, Persönlichkeit, Kreaturentyp, Trefferpunkte sowie Trefferpunktewürfel bei. Beispiele für Wertekästen von Tieren findest du im Abschnitt „Tiere“ unter „Monster“.

Das Ziel erhält eine Anzahl von temporären Trefferpunkten, die der Anzahl von Trefferpunkten der Tiergestalt entspricht. Nach der Wirkungsdauer dieses Zaubers verbleibende temporäre Trefferpunkte gehen verloren. Der Zauber endet beim Ziel vorzeitig, wenn es keine temporären Trefferpunkte übrig hat.

Das Ziel kann nur Aktionen ausführen, die in seiner neuen Gestalt anatomisch möglich sind. Es kann weder sprechen noch Zauber wirken.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt. Die Kreatur kann die Ausrüstung nicht verwenden oder anderweitig nutzen.

Verwirrung

Verzauberungszauber 4. Grades (Barde, Druiden, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (drei Nusschalen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt deiner Wahl in Reichweite muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie kann weder Bonusaktionen noch Reaktionen ausführen und muss zu Beginn jedes ihrer Züge mit 1W10 würfeln, um anhand der nachstehenden Tabelle ihr Verhalten in diesem Zug zu ermitteln.

1W10 Verhalten im Zug

1 Das Ziel führt keine Aktion aus und verwendet seine gesamte Bewegungsrate, um sich zu bewegen. Würfle die Richtung mit 1W4 aus: 1: Norden, 2: Osten, 3: Süden, 4: Westen.

2–6 Das Ziel bewegt sich nicht und führt keine Aktionen aus.

7–8 Das Ziel bewegt sich nicht. Es führt die Angriffsaktion aus, um einen Nahkampfangriff gegen eine zufällige Kreatur in Reichweite auszuführen. Wenn sich keine Kreaturen in Reichweite befinden, führt das Ziel keine Aktionen aus.

9–10 Das Ziel wählt sein Verhalten selbst aus.

Ein betroffenes Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Zauber bei diesem Ziel.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der Radius der Kugel um 1,5 Meter erhöht.

Verwünschung

Verzauberungszauber 1. Grades (Hexenmeister)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V, G, M (versteinertes Auge eines Molchs)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du verfluchst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Für die Wirkungsdauer fügst du dem Ziel, wann immer du es mit einem Angriffswurf triffst, zusätzlich 1W6 nekrotischen Schaden zu. Wähle außerdem ein Attribut aus, wenn du den Zauber wirkst. Das Ziel ist bei allen entsprechenden Attributswürfen im Nachteil.

Wenn die Trefferpunkte des Ziels auf 0 sinken, bevor der Zauber endet, kannst du in deinen folgenden Zügen eine Bonusaktion ausführen, um eine andere Kreatur zu verfluchen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Deine Konzentration kann länger andauern: bei einem Zauberplatz des 2. Grades bis zu vier Stunden, bei einem Zauberplatz des 3. und 4. Grades bis zu acht Stunden und bei einem Zauberplatz ab dem 5. Grad bis zu 24 Stunden.

Vollständige Genesung

Bannzauber 5. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Diamantstaub im Wert von mindestens 100 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur und hebst auf magische Art einen der folgenden Effekte bei ihr auf:

- 1 Erschöpfungsstufe
- Einen der Zustände Bezaubert oder Versteinert
- Einen Fluch oder die Einstimmung des Ziels auf einen verfluchten magischen Gegenstand
- Jegliche Verringerung eines der Attributswerte des Ziels
- Jegliche Verringerung des Trefferpunkte-maximums des Ziels

Vorahnung

Erkenntniszauber 2. Grades (Druide, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (besonders markierte Stöcke, Knochen, Karten oder andere Weissagungsgegenstände im Wert von mindestens 25 GM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du erhältst ein Omen von einem außerweltlichen Wesen zum Ergebnis eines Vorhabens, das innerhalb der nächsten 30 Minuten geplant ist. Der SL wählt das Omen aus der Tabelle „Omen“ aus.

Omen

Omen	Ergebnis des Vorhabens
Wohl	Gut
Wehe	Schlecht
Wohl und Wehe	Gut und schlecht
Gleichgültig	Weder gut noch schlecht

Der Zauber berücksichtigt keinerlei Umstände wie andere Zauber, die das Ergebnis ändern könnten.

Wenn du den Zauber vor einer langen Rast häufiger als einmal wirkst, erhöht dies das Risiko, keine Antwort zu erhalten, mit jedem Wirken nach dem ersten um jeweils 25 Prozent.

Voraussicht

Erkenntniszauber 9. Grades (Barde, Druide, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (eine Kolibrifeder)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und verleihst ihr die eingeschränkte Fähigkeit, in die unmittelbare Zukunft zu blicken. Für die Wirkungsdauer ist das Ziel bei W20-Prüfungen im Vorteil, und andere Kreaturen sind bei Angriffswürfen gegen das Ziel im Nachteil. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du ihn erneut wirkst.

Vorbestimmtes Trugbild

Illusionszauber 6. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (Jadestaub im Wert von mindestens 25 GM)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du erschaffst die Illusion eines Gegenstands, einer Kreatur oder eines anderen sichtbaren Phänomens in Reichweite, die von einem bestimmten Auslöser aktiviert wird. Bis dahin ist die Illusion nicht wahrnehmbar. Sie darf nicht größer als ein Würfel mit neun Metern Kantenlänge sein. Beim Wirken des Zaubers bestimmst du, wie sich die Illusion verhält und welche Geräusche sie macht. Diese vorbestimmte Darbietung kann bis zu fünf Minuten andauern.

Tritt der festgelegte Auslöser auf, so entsteht die Illusion und verhält sich auf die von dir beschriebene Weise. Sobald die Illusion ihre Darbietung beendet hat, verschwindet sie und ist zehn Minuten lang inaktiv. Danach kann sie erneut aktiviert werden.

Der Auslöser kann beliebig allgemein oder detailliert sein. Er muss jedoch auf sichtbaren und hörbaren Phänomenen basieren, die im Abstand von bis zu neun Metern um den Bereich auftreten. Beispielsweise könntest du eine Illusion deiner selbst erschaffen, die andere davor warnt, eine Tür mit einer Falle zu öffnen.

Physische Interaktionen mit dem Abbild enttarnen es als illusionär, da Dinge es einfach durchdringen können. Eine Kreatur, die das Abbild mit der Studieren-Aktion untersucht, kann mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf (Nachforschungen) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG erkennen, dass es sich um eine Illusion handelt. Erkennt eine Kreatur die Illusion als solche, so wird das Abbild für sie durchscheinend, und sämtliche Geräusche klingen für sie hohl.

Wächter und Hüter

Bannzauber 6. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Silberstab im Wert von mindestens 10 GM)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Du erschaffst einen Schutz, der einen Bereich von bis zu 225 Quadratmetern auf dem Boden abdeckt. Der geschützte Bereich kann bis zu sechs Meter hoch sein. Du kannst ihn als Quadrat mit 15 Metern Kantenlänge, als hundert aneinandergrenzende Quadrate mit 1,5 Metern Kantenlänge oder als 25 aneinandergrenzende Quadrate mit drei Metern Kantenlänge formen.

Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst du Individuen bestimmen, die von seinen Effekten nicht betroffen sind. Du kannst auch ein Kennwort festlegen, das den Sprecher gegen die Effekte immunisiert, wenn es im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom geschützten Bereich ausgesprochen wird.

Der Zauber erzeugt im geschützten Bereich die unten genannten Effekte. *Magie bannen* hat keinen Effekt auf *Wächter und Hüter* selbst, aber jeder der folgenden Effekte kann gebannt werden. Werden alle vier Effekte gebannt, so endet *Wächter und Hüter*. Wenn du den Zauber 365 Tage lang täglich auf denselben Bereich wirkst, bleibt er wirksam, bis seine Effekte aufgelöst werden.

Korridore: Alle geschützten Korridore sind mit Nebel erfüllt und dadurch komplett verschleiert. Außerdem besteht an jeder Kreuzung oder Abzweigung eine Chance von 50 Prozent, dass eine Kreatur (außer dir selbst) glaubt, in die entgegengesetzte Richtung zu gehen.

Treppen: Alle Treppen im geschützten Bereich werden von der Decke bis zum Boden von Spinnennetzen blockiert, so wie beim Zauber *Netz*. Wenn die Fäden zerstört werden, wachsen sie für die Wirkungsdauer von *Wächter und Hüter* innerhalb von zehn Minuten nach.

Türen: Alle Türen im geschützten Bereich sind auf magische Art verschlossen, wie durch den Zauber *Arkanes Schloss*. Außerdem kannst du bis zu zehn Türen mit einer Illusion verbergen, sodass sie als normale Wand erscheinen.

Andere Zaubereffekte: Platziere einen der folgenden magischen Effekte im geschützten Bereich:

- *Tanzende Lichter* in vier Korridoren mit einem einfachen Muster, das die Lichter für die Wirkungsdauer von *Wächter und Hüter* wiederholen
- *Magischer Mund* an zwei Orten
- *Stinkende Wolke* an zwei Orten (solange *Wächter und Hüter* wirkt, kehren die Dämpfe nach zehn Minuten zurück, wenn sie aufgelöst werden)

- *Windstoß* in einem Korridor oder Raum (der Wind weht für die Wirkungsdauer kontinuierlich)
- *Einflüsterung* in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge. Jede Kreatur, die den Würfel betritt, erhält die Einflüsterung mental

Waffe des Glaubens

Hervorrufungszauber 2. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du erzeugst eine schwebende geisterhafte Kraft, die wie eine Waffe deiner Wahl aussieht und für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Die Kraft erscheint in einem Bereich deiner Wahl in Reichweite, und du kannst sofort einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kraft ausführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Energieschaden in Höhe von 1W8 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator.

In deinen folgenden Zügen kannst du die Waffe als Bonusaktion um bis zu sechs Meter bewegen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades: Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Wahre Auferstehung

Nekromantiezauber 9. Grades (Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Diamanten im Wert von 25.000 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine tote Kreatur. Ihr Tod darf höchstens 200 Jahre zurückliegen, und sie darf nicht an Altersschwäche gestorben sein. Die Kreatur wird mit allen Trefferpunkten wiederbelebt.

Dieser Zauber schließt alle Wunden, neutralisiert jedes Gift, heilt alle magischen Krankheiten und bannt sämtliche Flüche, unter denen die Kreatur zum Zeitpunkt ihres Todes gelitten hat. Beschädigte oder fehlende Organe und Gliedmaßen werden ersetzt. Wenn die Kreatur untot war, wird ihre nicht-untote Gestalt wiederhergestellt.

Der Zauber kann einen neuen Körper erschaffen, wenn der ursprüngliche Körper nicht mehr existiert. In diesem Fall musst du den Namen der Kreatur aussprechen. Die Kreatur erscheint dann in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu drei Metern von dir.

Wahrer Blick

Erkenntniszauber 6. Grades (Barde, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Pilzpulver im Wert von mindestens 25 GM, das der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Für die Wirkungsdauer hat eine bereitwillige Kreatur, die du berührst, Wahrer Blick mit einer Reichweite von 36 Metern.

Wahre Verwandlung

Verwandlungszauber 9. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Tropfen Quecksilber, ein Stück Gummiarabikum und eine Rauchschwade)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Wähle ein Ziel – eine Kreatur oder einen nichtmagischen Gegenstand – in Reichweite aus, das du sehen kannst. Eine Kreatur verwandelt sich in eine andere Kreatur oder einen nichtmagischen Gegenstand. Ein Gegenstand, der weder getragen noch gehalten werden darf, verwandelt sich in eine Kreatur. Die Verwandlung bleibt für die Wirkungsdauer bestehen, sofern das Ziel nicht stirbt oder zerstört wird. Wenn du allerdings deine Konzentration auf diesen Zauber für die gesamte Wirkungsdauer aufrechterhältst, wirkt der Zauber, bis er gebannt wird.

Eine nicht bereitwillige Kreatur kann einen Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg ist sie nicht von diesem Zauber betroffen.

Kreatur in Kreatur: Verwandelst du eine Kreatur in eine andere Kreatur, so kannst du eine beliebige Gestalt wählen, deren Herausforderungsgrad nicht höher ist als der Herausforderungsgrad oder die Stufe des Ziels. Die Spielwerte des Ziels werden durch den Wertekasten der neuen Gestalt ersetzt. Das Ziel behält jedoch Trefferpunkte, Trefferpunktewürfel, Gesinnung und Persönlichkeit bei.

Das Ziel erhält eine Anzahl von temporären Trefferpunkten, die der Anzahl von Trefferpunkten der neuen Gestalt entspricht. Nach der Wirkungsdauer dieses Zaubers verbleibende temporäre Trefferpunkte gehen verloren.

Das Ziel kann nur Aktionen ausführen, die in seiner neuen Gestalt anatomisch möglich sind. Es kann weder sprechen noch Zauber wirken.

Die Ausrüstung des Ziels verschmilzt mit seiner neuen Gestalt. Die Kreatur kann die Ausrüstung nicht verwenden oder anderweitig nutzen.

Gegenstand in Kreatur: Du kannst einen Gegenstand in eine beliebige Kreatur verwandeln, sofern die Kreatur nicht größer als der Gegenstand

ist und ihr Herausforderungsgrad höchstens 9 beträgt. Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten freundlich gesinnt. Im Kampf ist sie unmittelbar nach dir am Zug, und sie gehorcht deinen Befehlen.

Wenn der Zauber länger als eine Stunde andauert, kannst du die Kreatur nicht mehr kontrollieren. Sie kann dir freundlich gesinnt bleiben, je nachdem, wie du sie behandelt hast.

Kreatur in Gegenstand: Verwandelst du eine Kreatur in einen Gegenstand, so verwandelt sie sich mit allem, was sie trägt und in der Hand hält. Der Gegenstand darf nicht größer sein als die Kreatur. Die Spielwerte der Kreatur werden zu denen des Gegenstands. Wenn der Zauber endet und das Ziel wieder seine ursprüngliche Gestalt annimmt, besitzt es keine Erinnerungen an die Zeit, die es als Gegenstand verbracht hat.

Wände passieren

Verwandlungszauber 5. Grades (Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Prise Sesamkörner)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

An einem Punkt in Reichweite auf einer Oberfläche aus Holz, Gips oder Stein (beispielsweise eine Mauer, eine Decke oder ein Fußboden), den du sehen kannst, erscheint ein Durchgang, der für die Wirkungsdauer bestehen bleibt. Du bestimmst die Ausmaße des Durchgangs: höchstens 1,5 Meter breit, 2,4 Meter hoch und sechs Meter tief. Der Durchgang macht das umgebende Gebäude nicht instabil.

Wenn der Durchgang verschwindet, gelangen sämtliche Kreaturen und Gegenstände, die sich noch darin befinden, in den freien Bereich, der der Oberfläche, auf die der Zauber gewirkt wurde, am nächsten liegt.

Wasser atmen

Verwandlungszauber 3. Grades (Druide, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein kurzes Schilfrohr)

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Bis zu zehn bereitwillige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite können für die Wirkungsdauer unter Wasser atmen. Betroffene Kreaturen verfügen weiterhin über ihre normale Atmung.

Wasser erschaffen oder zerstören

Verwandlungszauber 1. Grades (Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Mischung aus Wasser und Sand)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du führst eine der folgenden Handlungen aus:

Wasser erschaffen: Du erschaffst bis zu 40 Liter sauberes Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ geht das Wasser als Regen in einem Würfel mit neun Metern Kantenlänge in Reichweite nieder und löscht dort offene Flammen.

Wasser zerstören: Du zerstörst bis zu 40 Liter Wasser in einem offenen Behälter in Reichweite. Alternativ zerstörst du Nebel in einem Würfel mit neun Metern Kantenlänge in Reichweite.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. kannst du zusätzliche 40 Liter Wasser erschaffen oder zerstören oder die Kantenlänge des Würfels um 1,5 Meter erhöhen.

Wasser kontrollieren

Verwandlungszauber 4. Grades (Druide, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 90 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Mischung aus Wasser und Staub)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Für die Wirkungsdauer kontrollierst du jedes Gewässer in einem Bereich deiner Wahl, der einem Würfel mit bis zu 30 Metern Kantenlänge entspricht, und nutzt dabei einen der folgenden Effekte. Als magische Aktion in deinen folgenden Zügen kannst du den gleichen Effekt wiederholen oder einen anderen auswählen.

Der Wasserspiegel bleibt erhöht, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt auswählst. Wenn dieser Effekt eine Welle erzeugt, wiederholt sich diese zu Beginn deines nächsten Zugs, solange der Flut-Effekt anhält.

Fluss umlenken: Du bewirkst, dass sich fließendes Wasser im Bereich in eine Richtung deiner Wahl bewegt, selbst wenn es dafür über Hindernisse, an Wänden empor oder in andere unwahrscheinliche Richtungen strömen muss. Das Wasser im Bereich bewegt sich nach deinen Vorgaben. Sobald es jedoch den Bereich des Zaubers verlässt, fließt es wieder je nach Gelände. Das Wasser strömt in die Richtung deiner Wahl, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt auswählst.

Flut: Du lässt den Wasserspiegel aller stehenden Gewässer im Bereich um bis zu sechs Meter ansteigen. Wenn du einen Bereich in einem größeren Gewässer auswählst, erschaffst du stattdessen eine sechs Meter hohe Welle, die sich von einer Seite des Bereichs zum anderen bewegt und dann bricht. Alle Fahrzeuge von höchstens

riesiger Größe im Weg der Welle werden mit ihr zur anderen Seite bewegt. Wenn ein solches Fahrzeug von der Welle getroffen wird, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass es kentert.

Wasser teilen: Du teilst das Wasser im Bereich und erschaffst einen Graben, der sich durch den Wirkungsbereich zieht. Das Wasser ragt auf beiden Seiten wie eine Mauer auf. Der Graben bleibt bestehen, bis der Zauber endet oder du einen anderen Effekt auswählst. Anschließend füllt das Wasser im Verlauf der nächsten Runde langsam den Graben, bis der normale Wasserspiegel wiederhergestellt ist.

Wasserstrudel: Du erschaffst einen Wasserstrudel in der Mitte eines Bereichs von mindestens 15 mal 15 Metern und einer Tiefe von 7,5 Metern. Der Strudel bleibt bestehen, bis du einen anderen Effekt auswählst oder der Zauber endet. Er ist 7,5 Meter hoch, an der Basis 1,5 Meter breit und an der Spitze bis zu 15 Meter breit. Alle Kreaturen, die sich im Wasser im Abstand von bis zu 7,5 Metern um den Strudel befinden, werden drei Meter weit in seine Richtung gezogen. Wenn eine Kreatur in einem Zug erstmals in den Bereich des Strudels gelangt oder ihren Zug dort beendet, führt sie einen Stärkerettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 2W8 Wuchtschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden. Eine Kreatur kann nur dann vom Strudel wegschwimmen, wenn sie zunächst eine Aktion ausführt, um sich zu entfernen, und einen Stärkewurf (Athletik) gegen deinen Zauberrettungswurf-SG besteht.

Wasserwandeln

Verwandlungszauber 3. Grades (Druide, Kleriker, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Stück Kork)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber verleiht die Fähigkeit, sich über flüssige Oberflächen zu bewegen, darunter Wasser, Säure, Schlamm, Schnee, Treibsand oder Lava, als handele es sich um ungefährlichen, festen Boden (Kreaturen, die sich über geschmolzene Lava bewegen, können jedoch trotzdem Hitzeschaden erleiden). Bis zu zehn bereitwillige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite erhalten für die Wirkungsdauer diese Fähigkeit.

Ein betroffenes Ziel muss eine Bonusaktion ausführen, um von der Oberfläche der Flüssigkeit in die Flüssigkeit zu gelangen und umgekehrt. Wenn das Ziel jedoch in den Bereich fällt, gelangt es automatisch durch die Oberfläche in die Flüssigkeit darunter.

Weg finden

Erkenntniszauber 6. Grades (Barde, Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Satz Weissagungsgegenstände wie Karten oder Runen im Wert von mindestens 100 GM)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Tag

Du spürst auf magische Art den direktesten physischen Weg zu einem Ort, den du nennst. Der Ort muss dir bekannt sein. Der Zauber misslingt, wenn du ein Ziel auf einer anderen Existenzebene, ein bewegtes Ziel (beispielsweise eine mobile Festung) oder ein unspezifisches Ziel (beispielsweise „Hort eines grünen Drachen“) nennst.

Während der Wirkungsdauer weißt du, wie weit der Zielort entfernt ist und in welcher Richtung er liegt, sofern du dich auf derselben Existenzebene befindest. Wann immer du unterwegs eine Wahl zwischen verschiedenen Wegen hast, weißt du, welcher Weg der direkteste ist.

Weihen

Bannzauber 5. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: 24 Stunden

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 1.000 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Bis der Zauber gebannt wird

Du berührst einen Punkt und erfüllst den Bereich um ihn herum mit heiliger oder unheiliger Macht. Der Bereich kann einen Radius von bis zu 18 Metern haben. Wenn dazu ein Bereich gehört, der bereits unter dem Effekt von *Weihen* steht, misslingt der Zauber. Im betroffenen Bereich wirken folgende Effekte.

Geheiliger Schutz: Wähle beliebige der folgenden Kreaturentypen aus: Aberration, celestisches Wesen, Elementar, Feenwesen, Unhold oder Untoter. Kreaturen des ausgewählten Typs können den Bereich nicht willentlich betreten, und Kreaturen innerhalb des Bereichs, die von solchen Wesen besessen, bezaubert oder verängstigt sind, sind innerhalb des Bereichs nicht von ihnen besessen, bezaubert oder verängstigt.

Zusätzlicher Effekt: Du bindest einen zusätzlichen Effekt aus der folgenden Liste an den Bereich:

Anfälligkeit: Kreaturen der von dir ausgewählten Typen sind anfällig für eine Schadensart deiner Wahl, solange sie sich im Bereich aufhalten.

Dunkelheit: Dunkelheit erfüllt den Bereich. Weder natürliches noch magisches Licht durch Zauber eines niedrigeren Grades als dem dieses Zaubers kann den Bereich erhellen.

Extradimensionale Interferenz: Kreaturen der von dir ausgewählten Typen können nicht mittels Teleportation oder auf extradimensionale oder

interplanare Art in den Bereich oder aus ihm heraus gelangen.

Friedliche Ruhe: Leichen innerhalb des Bereichs können nicht in Untote verwandelt werden.

Furcht: Kreaturen der von dir ausgewählten Typen sind verängstigt, solange sie sich im Bereich aufhalten.

Mut: Kreaturen der von dir ausgewählten Typen können nicht verängstigt werden, solange sie sich im Bereich aufhalten.

Resistenz: Kreaturen der von dir ausgewählten Typen sind resistent gegen eine Schadensart deiner Wahl, solange sie sich im Bereich aufhalten.

Stille: Geräusche können weder in den Bereich hinein- noch aus ihm herausdringen.

Tageslicht: Helles Licht erfüllt den Bereich.

Magische Dunkelheit durch Zauber eines niedrigeren Grades als dem dieses Zaubers kann den Bereich nicht verdunkeln.

Zungen: Kreaturen der von dir ausgewählten Typen können mit allen anderen Kreaturen im Bereich kommunizieren, auch wenn sie keine gemeinsame Sprache sprechen.

Weissagung

Erkenntniszauber 4. Grades (Druide, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: Aktion oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (Weihrauch im Wert von mindestens 25 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber bringt dich mit einem Gott oder dem Diener eines Gottes in Kontakt. Du stellst eine Frage zu einem bestimmten Ziel, einem Ereignis oder einer Aktivität der kommenden sieben Tage. Der SL antwortet wahrheitsgemäß in Form eines kurzen Satzes oder eines kryptischen Reims. Der Zauber berücksichtigt keinerlei Umstände, die das Ergebnis ändern könnten, beispielsweise das Wirken anderer Zaubers.

Wenn du den Zauber vor einer langen Rast häufiger als einmal wirkst, erhöht dies das Risiko, keine Antwort zu erhalten, mit jedem Wirken nach dem ersten um jeweils 25 Prozent.

Wesen des Waldes beschwören

Beschwörungszauber 4. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 10 Minuten

Du beschwörst Naturgeister, die dich für die Wirkungsdauer in einer Ausströmung von drei Metern umschwirren. Wann immer die Ausströmung in den Bereich einer Kreatur gelangt, die du sehen kannst, und wann immer eine Kreatur, die du sehen kannst, die Ausströmung betritt oder ihren

Zug dort beendet, kannst du die Kreatur zu einem Weisheitsrettungswurf zwingen. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5W8 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte. Eine Kreatur kann diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug ausführen.

Außerdem kannst du für die Wirkungsdauer des Zaubers die Rückzug-Aktion als Bonusaktion ausführen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 4. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Wetterkontrolle

Verwandlungszauber 8. Grades (Druide, Kleriker, Magier)

Zeitaufwand: 10 Minuten

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (brennender Weihrauch)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 8 Stunden

Für die Wirkungsdauer kontrollierst du das Wetter im Abstand von bis zu acht Kilometern. Du musst dich im Freien befinden, wenn du diesen Zauber wirkst. Der Zauber endet vorzeitig, wenn du nach drinnen gehst.

Wenn du den Zauber wirkst, änderst du die aktuellen Wetterbedingungen, die vom SL bestimmt werden. Du kannst Niederschlag, Temperatur und Wind beeinflussen. Es dauert 1W4 mal zehn Minuten, bis die neuen Bedingungen in Kraft treten. Danach kannst du die Bedingungen erneut ändern. Wenn der Zauber endet, normalisiert sich das Wetter allmählich.

Finde zum Ändern des Wetters eine aktuelle Wetterbedingung in der folgenden Tabelle und ändere sie eine Stufe nach oben oder unten. Wenn du den Wind änderst, kannst du auch seine Richtung ändern.

Niederschlag

Stufe	Bedingung
1	Volkenlos
2	Leicht bewölkt
3	Bewölkt oder Bodennebel
4	Regen, Hagel oder Schnee
5	Starkregen, Hagelsturm oder Schneesturm

Temperatur

Stufe	Bedingung
1	Extrem heiß
2	Heiß
3	Warm
4	Kühl
5	Kalt
6	Eisig

Wind

Stufe	Bedingung
1	Flaute
2	Mäßiger Wind
3	Starker Wind
4	Starke Böen
5	Sturm

Widerstand

Zaubertrick des Banns (Druide, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Du berührst eine bereitwillige Kreatur und wählst eine Schadensart aus: Blitz, Feuer, Gift, Gleißend, Hieb, Kälte, Nekrotisch, Säure, Schall, Stich oder Wucht. Wenn die Kreatur während der Wirkungsdauer Schaden des ausgewählten Typs erleidet, verringert sie den erlittenen Gesamtschaden um 1W4. Eine Kreatur kann von diesem Zauber nur einmal pro Zug profitieren.

Wiederbeleben

Nekromantiezauber 3. Grades (Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (ein Diamant im Wert von mindestens 300 GM, den der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst eine Kreatur, die innerhalb der letzten Minute gestorben ist. Diese Kreatur wird mit 1 Trefferpunkt wiederbelebt. Dieser Zauber kann keine Kreaturen wiederbeleben, die an Altersschwäche gestorben sind, und stellt auch keine fehlenden Körperteile wieder her.

Wiedergeburt

Nekromantiezauber 5. Grades (Druide)

Zeitaufwand: 1 Stunde

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G, M (seltene Öle im Wert von mindestens 1.000 GM, die der Zauber verbraucht)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du berührst einen toten Humanoiden oder seine Überreste. Sofern die Kreatur höchstens zehn Tage lang tot war, erschafft der Zauber einen neuen Körper für sie und ruft die Seele in diesen Körper. Würfle mit 1W10 und ermittle die Spezies des Körpers anhand der Tabelle unten, oder der SL wählt eine andere spielbare Spezies aus.

1W10	Spezies	1W10	Spezies
1	Drachenblütiger	6	Halblingisch
2	Elf	7	Mensch
3	Erneut würfeln	8	Orkisch
4	Gnom	9	Tiefling
5	Goliath	10	Zwerg

Die reinkarnierte Kreatur trifft alle Entscheidungen, welche die Beschreibung ihrer Spezies bietet, und erinnert sich an ihr voriges Leben. Sie behält die

Fähigkeiten bei, die sie in der ursprünglichen Gestalt hatte, verliert jedoch die Merkmale der bisherigen Spezies und erhält die Merkmale der neuen.

Windstoß

Hervorrufungszauber 2. Grades (Druide, Magier, Waldläufer, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (ein Hülsenfruchtsamen)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Für die Wirkungsdauer weht von dir ausgehend ein starker Wind in einer Linie mit 18 Metern Länge und drei Metern Breite in eine Richtung deiner Wahl. Jede Kreatur innerhalb der Linie muss einen Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird entlang der Linie 4,5 Meter weit von dir weggestoßen. Eine Kreatur, die ihren Zug innerhalb der Linie beendet, muss den Rettungswurf ebenfalls ausführen.

Jede Kreatur innerhalb der Linie muss für jeden Meter, den sie sich auf dich zubewegt, zwei Meter ihrer Bewegungsrate verbrauchen.

Der Windstoß zerstreut Gas und Dampf und löscht Kerzen und ähnliche ungeschützte Flammen in seinem Bereich. Geschützte Flammen wie die von Laternen flackern wild. Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass sie gelöscht werden.

Für die Wirkungsdauer kannst du als Bonusaktion in deinen folgenden Zügen die Richtung ändern, in die der Wind weht.

Windwall

Hervorrufungszauber 3. Grades (Druide, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 36 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Fächer und eine Feder)

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

An einem Punkt deiner Wahl in Reichweite erscheint eine Wand aus starkem Wind. Die Wand kann bis zu 15 Meter lang, 4,5 Meter hoch und 30 Zentimeter dick sein. Du kannst sie beliebig formen, solange sie einem ununterbrochenen Pfad auf dem Boden folgt. Die Wand bleibt für die Wirkungsdauer bestehen.

Wenn die Wand erscheint, führt jede Kreatur in ihrem Bereich einen Stärkerettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 4W8 Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte.

Der starke Wind hält Nebel, Rauch und andere Gase auf Abstand. Fliegende Kreaturen und Gegenstände von höchstens kleiner Größe können die Wand nicht durchdringen. Lose, leichte Materialien, die in die Wand gebracht werden, fliegen nach oben. Pfeile, Bolzen und andere gewöhnliche Geschosse, die auf Ziele hinter der Wand geschossen werden, werden nach oben abgelenkt und verfehlen ihr Ziel automatisch. Felsbrocken, die von Riesen oder

Belagerungsmaschinen geschleudert werden, und ähnliche Geschosse sind hiervon nicht betroffen. Kreaturen in gasförmiger Gestalt können die Wand nicht passieren.

Windwandeln

Verwandlungszauber 6. Grades (Druide)

Zeitaufwand: 1 Minute

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G, M (eine Kerze)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Dieser Zauber verwandelt dich und bis zu zehn bereitwillige Kreaturen deiner Wahl in Reichweite für die Wirkungsdauer in gasförmige Gestalten, die als Wolkenschwaden erscheinen. In Wolkengestalt verfügt ein Ziel über eine Flugbewegungsrate von 90 Metern und kann schweben. Es ist gegen den Zustand Liegend immun und gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent. Die einzigen Aktionen, die ein Ziel in dieser Gestalt ausführen kann, sind die Spurt-Aktion oder eine magische Aktion, um die Rückverwandlung in seine normale Gestalt zu beginnen. Die Rückverwandlung dauert eine Minute, in der das Ziel betäubt ist. Bis der Zauber endet, kann das Ziel zur Wolkengestalt zurückkehren. Auch dies erfordert eine magische Aktion, gefolgt von einer einminütigen Verwandlung.

Befindet sich ein Ziel in Wolkengestalt in der Luft, wenn der Zauber endet, so sinkt es eine Minute lang 18 Meter pro Runde hinab, bis es sicher landet. Wenn es nach einer Minute nicht landen kann, stürzt es die verbleibende Entfernung nach unten.

Winzige Hütte

Hervorrufungszauber 3. Grades (Barde, Magier)

Zeitaufwand: 1 Minute oder Ritual

Reichweite: Selbst

Komponenten: V, G, M (eine Kristallperle)

Wirkungsdauer: 8 Stunden

Um dich herum entsteht eine Ausströmung von drei Metern und bleibt für die Wirkungsdauer ortsfest. Der Zauber misslingt beim Wirken, wenn die Ausströmung nicht groß genug ist, um alle Kreaturen in ihrem Bereich vollständig aufzunehmen.

Kreaturen und Gegenstände, die sich beim Wirken des Zaubers innerhalb der Ausströmung befinden, können sich frei darin bewegen oder bewegt werden. Andere Kreaturen und Gegenstände können sie nicht passieren. Zauber des höchstens 3. Grades können nicht durch die Aura hindurch gewirkt werden, und ihre Effekte können sich nicht bis in die Aura erstrecken.

Die Atmosphäre innerhalb der Ausströmung ist unabhängig vom Wetter außerhalb angenehm und trocken. Für die Wirkungsdauer kannst du befehlen, dass innerhalb der Aura dämmriges

Licht oder Dunkelheit herrschen soll (keine Aktion erforderlich). Die Ausströmung ist von außen undurchsichtig und erscheint in einer Farbe deiner Wahl. Von innen ist sie durchsichtig.

Der Zauber endet vorzeitig, wenn du die Ausströmung verlässt oder den Zauber erneut wirkst.

Wirrnis

Verzauberungszauber 8. Grades (Barde, Druide, Hexenmeister, Magier)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 45 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Schlüsselring ohne Schlüssel)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du attackierst den Verstand einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Das Ziel führt einen Intelligenzrettungswurf aus.

Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel 10W12 psychischen Schaden und kann weder Zauber wirken noch die magische Aktion ausführen. Nach jeweils 30 Tagen wiederholt das Ziel den Rettungswurf. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Der Effekt kann auch durch die Zauber *Heilung*, *Vollständige Genesung* oder *Wunsch* beendet werden.

Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel nur halb so viel Schaden.

Wort der Macht: Betäubung

Verzauberungszauber 8. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du überwältigst den Verstand einer Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst. Wenn das Ziel höchstens 150 Trefferpunkte hat, wird es betäubt. Anderenfalls beträgt seine Bewegungsrate bis zum Beginn deines nächsten Zugs 0.

Das betäubte Ziel führt am Ende jedes seiner Züge einen Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem Erfolg endet der Zustand bei ihm.

Wort der Macht: Heilung

Verzauberungszauber 9. Grades (Barde, Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du sprichst ein Wort der Macht, um eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, mit einer Welle heilender Energie zu umhüllen. Das Ziel erhält sämtliche Trefferpunkte zurück. Wenn die Kreatur betäubt, bezaubert, gelähmt, verängstigt

oder vergiftet ist, endet dieser Zustand. Wenn die Kreatur den Zustand Liegend hat, kann sie ihre Reaktion verwenden, um aufzustehen.

Wort der Macht: Tod

Verzauberungszauber 9. Grades (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du nützigst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, zum Sterben. Wenn das Ziel maximal 100 Trefferpunkte hat, stirbt es. Anderenfalls erleidet es 12W12 psychischen Schaden.

Wort des Rückrufs

Beschwörungszauber 6. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 1,5 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Dieser Zauber teleportiert dich und bis zu fünf bereitwillige Kreaturen im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir sofort zu einer zuvor festgelegten Zuflucht. Du und alle Kreaturen, die mit dir teleportiert werden, erscheint in einem freien Bereich, der dem von dir als Zuflucht bestimmten Ort am nächsten liegt (siehe unten). Wenn du diesen Zauber wirkst, ohne eine Zuflucht festgelegt zu haben, hat er keinen Effekt.

Du musst einen Ort, beispielsweise einen Tempel, als Zuflucht benennen, um diesen Zauber dort zu wirken.

Wunden heilen

Bannzauber 1. Grades (Barde, Druide, Kleriker, Paladin, Waldläufer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, erhält eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe von 2W8 plus deinem Zauberwirken-Attributsmodifikator zurück.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird die Heilung um 2W8 Trefferpunkte erhöht.

Wunden verursachen

Nekromantiezauber 1. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Eine Kreatur, die du berührst, führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 2W10 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 1. wird der Schaden um 1W10 erhöht.

Wunsch

Beschwörungszauber 9. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Wunsch ist der mächtigste Zauber, den ein Sterblicher wirken kann. Durch einfaches Aussprechen kann die Realität selbst verändert werden.

Die grundlegende Verwendung dieses Zaubers besteht darin, einen beliebigen anderen Zauber des höchstens 8. Grades zu kopieren. Auf diese Art musst du weder die Voraussetzungen erfüllen, um den Zauber zu wirken, noch teure Materialkomponenten bezahlen. Der Zauber tritt einfach in Kraft.

Alternativ kannst du einen der folgenden Effekte (nach deiner Wahl) erzeugen:

Gegenstand erschaffen: Du erschaffst einen nichtmagischen Gegenstand im Wert von bis zu 25.000 GM. Dieser darf in keiner Abmessung größer als 90 Meter sein. Er erscheint in einem freien Bereich auf dem Boden, den du sehen kannst.

Sofortige Gesundheit: Du selbst und bis zu zwanzig Kreaturen, die du sehen kannst, erhaltet all eure Trefferpunkte zurück. Du beendest zudem alle auf euch wirkenden Effekte, wie unter dem Zauber *Vollständige Genesung* beschrieben.

Resistenz: Du gewährst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, Resistenz gegen eine Schadensart deiner Wahl. Diese Resistenz ist dauerhaft.

Immunität gegen Zauber: Du verleihst bis zu zehn Kreaturen, die du sehen kannst, acht Stunden lang Immunität gegen einen einzelnen Zauber oder magischen Effekt.

Sofortiges Lernen: Du ersetzt eines deiner Talente durch ein anderes Talent, das für dich in Frage kommt. Du verlierst alle Vorzüge des bisherigen Talents und erhältst die Vorzüge des neuen. Talente, die Voraussetzungen für andere Talente oder Merkmale sind, kannst du nicht ersetzen.

Würfelwurf wiederholen: Du machst ein kurz zurückliegendes Ereignis ungeschehen, indem du eine Wiederholung eines beliebigen Würfelwurfs in der letzten Runde erzwingst (einschließlich deines letzten Zugs). Die Realität passt sich an das neue Ergebnis an. Beispiel: Der Zauber *Wunsch* könnte den misslungenen Rettungswurf eines Verbündeten oder den kritischen Treffer

eines Gegners ungeschehen machen. Du kannst erzwingen, dass der neue Wurf im Vorteil oder im Nachteil ist. Zudem hast du die Wahl, ob das ursprüngliche oder das neue Ergebnis gilt.

Realität umformen: Du könntest etwas wünschen, das nicht in den anderen Effekten enthalten ist. Beschreibe dazu dem SL deinen Wunsch so genau wie möglich. Der SL hat einigen Spielraum bei der Entscheidung, was in einem solchen Fall geschieht. Je größer der Wunsch, desto größer auch das Risiko, dass etwas schiefgeht. Der Zauber könnte schlicht misslingen, der gewünschte Effekt nur zum Teil erfüllt werden, oder du selbst könntest je nach Formulierung des Wunsches unvorhergesehene Nebenwirkungen erleiden. Wenn du dir beispielsweise einen Bösewicht tot wünschst, könntest du in eine Zukunft katapultiert werden, in der er nicht mehr lebt – wodurch du praktisch aus dem Spiel entfernt wirst. Wünschst du dir einen legendären magischen Gegenstand oder ein Artefakt, so könntest du zum aktuellen Besitzer des Gegenstands teleportiert werden. Wenn dein Wunsch gewährt wird und Konsequenzen für eine ganze Gemeinschaft, Region oder Welt hat, ziehst du wahrscheinlich mächtige Gegner an. Wenn dein Wunsch Auswirkungen auf einen Gott hätte, könnten dessen Diener sofort eingreifen, um den Wunsch zu verhindern, oder sie könnten dich ermuntern, ihn auf eine bestimmte Art zu wirken. Wenn dein Wunsch das Multiversum zerstören würde, misslingt er.

Wirkst du *Wunsch*, um einen anderen Effekt zu erzielen, als einen Zauber zu kopieren, so belastet dich das sehr. Jedes Mal, wenn du nach dieser Belastung einen Zauber wirkst, erleidest du 1W10 nekrotischen Schaden pro Zaubergrad. Dieser Effekt verschwindet nach einer langen Rast. Der Schaden kann weder verringert noch verhindert werden. Außerdem hast du 2W4 Tage lang einen Stärkewert von 3. In dieser Zeit verringerst du mit jedem Tag, an dem du dich ausruhest oder nur leichten Tätigkeiten nachgehst, die verbleibende Erholungszeit um zwei Tage. Nicht zuletzt besteht ein Risiko von 33 Prozent, dass du den Zauber *Wunsch* aufgrund dieser Belastung nie wieder wirken kannst.

Zeichen des Jägers

Erkenntniszauber 1. Grades (Waldläufer)

Zeitaufwand: Bonusaktion

Reichweite: 27 Meter

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Stunde

Du markierst eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, auf magische Art als deine Beute. Für die Wirkungsdauer fügst du dem Ziel, wann

immer du es mit einem Angriffswurf triffst, zusätzlich 1W6 Energieschaden zu. Außerdem bist du bei allen Weisheitswürfen (Überlebenskunst oder Wahrnehmung) im Vorteil, die du ausführst, um das Ziel zu finden.

Wenn die Trefferpunkte des Ziels auf 0 sinken, bevor dieser Zauber endet, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um das Zeichen auf eine andere Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, zu übertragen.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Deine Konzentration kann länger andauern: bei einem Zauberplatz des 3. und 4. Grades bis zu acht Stunden und bei einem Zauberplatz ab dem 5. Grad bis zu 24 Stunden.

Zeitstopp

Verwandlungszauber 9. Grades (Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: V

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Du stoppst kurzzeitig für alle außer dir selbst den Fluss der Zeit. Für andere Kreaturen vergeht keine Zeit, während du 1W4+1 Züge hintereinander bekommst, in denen du wie gewohnt Aktionen ausführen und dich bewegen kannst.

Dieser Zauber endet, wenn eine deiner Aktionen oder ein von dir erschaffener Effekt während dieser Zeitspanne eine Kreatur außer dir selbst oder einen Gegenstand beeinflusst, den jemand anders trägt oder hält. Zudem endet der Zauber, wenn du dich um mehr als 300 Meter von dem Ort entfernst, an dem du ihn gewirkt hast.

Zerbersten

Hervorrufungszauber 2. Grades (Barde, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G, M (ein Glimmersplitter)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von einem Punkt deiner Wahl in Reichweite geht ein lautes Geräusch aus. Jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um den Punkt führt einen Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3W8 Schallschaden, anderenfalls die Hälfte. Konstrukte sind beim Rettungswurf im Nachteil.

Nichtmagische Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden den gleichen Schaden.

Verwenden von Zauberplätzen höheren Grades:

Für jeden Zauberplatzgrad über dem 2. wird der Schaden um 1W8 erhöht.

Zielsicherer Schlag

Zaubertrick der Erkenntnis (Barde, Hexenmeister, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Selbst

Komponenten: G, M (eine Waffe, mit der du Übung hast, im Wert von mindestens 1 KM)

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Von einem Blitz magischer Einsicht geleitet, führst du einen Angriff mit der Waffe aus, die du zum Wirken des Zaubers verwendet hast. Der Zauber nutzt dein Attribut zum Zaubern für den Angriff und Schadenswürfe (statt Stärke oder Geschicklichkeit). Wenn der Angriff Schaden bewirkt, kann dies gleißender Schaden oder die normale Schadensart der Waffe sein (nach deiner Wahl).

Zaubertrick-Aufwertung: Unabhängig davon, ob du gleißenden Schaden oder die normale Schadensart der Waffe bewirkst, bewirkt der Angriff zusätzlich gleißenden Schaden, wenn du die 5. (1W6), die 11. (2W6) und die 17. (3W6) Stufe erreichst.

Zone der Wahrheit

Verzauberungszauber 2. Grades (Barde, Kleriker, Paladin)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 18 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Du erschaffst in einer Kugel mit einem Radius von 4,5 Metern um einen Punkt in Reichweite eine magische Zone, die vor Täuschung schützt. Für die Wirkungsdauer führt jede Kreatur, die den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, einen Charismarettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so kann die Kreatur innerhalb des Radius nicht lügen. Du weißt, ob eine Kreatur diesen Rettungswurf bestanden hat.

Eine betroffene Kreatur ist sich des Zaubers bewusst und kann Antworten auf Fragen vermeiden, auf die sie sonst mit einer Lüge antworten würde. In diesem Fall kann sie ausweichend antworten, muss aber bei der Wahrheit bleiben.

Zungen

Erkenntniszauber 3. Grades (Barde, Hexenmeister, Kleriker, Magier, Zauberer)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: Berührung

Komponenten: V, M (eine Miniatur-Zikkurat)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Dieser Zauber gewährt einer von dir berührten Kreatur die Fähigkeit, jede gesprochene Sprache oder Gebärdensprache zu verstehen, die sie hört

oder sieht. Wenn das Ziel außerdem durch Sprache oder Gebärden kommuniziert, wird es von jeder Kreatur verstanden, die mindestens eine Sprache versteht und das Ziel hören oder sehen kann.

Zutritt verwehren

Bannzauber 6. Grades (Kleriker)

Zeitaufwand: 10 Minuten oder Ritual

Reichweite: Berührung

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

Wirkungsdauer: 1 Tag

Du erschaffst einen Schutz gegen magische Reisen, der einen Bereich von bis zu 3.700 Quadratmetern mit einer Höhe von bis zu neun Metern über dem Boden abdeckt. Für die Wirkungsdauer können sich Kreaturen weder in den Bereich teleportieren noch Portale wie durch den Zauber *Tor* verwenden, um in den Bereich zu gelangen. Der Zauber schützt den Bereich gegen Ebenenreisen und verhindert damit, dass Kreaturen aus der Astralebene, der Ätherebene, der Feenwildnis, dem Schattensaum oder mit dem Zauber *Ebenenwechsel* in den Bereich gelangen.

Außerdem fügt der Zauber Kreaturentypen, die du beim Wirken bestimmst, Schaden zu. Wähle mindestens einen der folgenden Kreaturentypen aus: Aberrationen, celestische Wesen, Feenwesen, Unholde und Untote. Wenn eine Kreatur eines ausgewählten Typs den Bereich des Zaubers in einem Zug erstmals betritt oder ihren Zug darin beendet, erleidet sie 5W10 gleißenden oder nekrotischen Schaden (nach deiner Wahl beim Wirken des Zaubers).

Du kannst ein Kennwort festlegen, wenn du den Zauber wirkst. Spricht eine Kreatur das Kennwort aus, wenn sie den Bereich betritt, so erleidet sie durch den Zauber keinen Schaden.

Der Bereich des Zaubers kann sich nicht mit dem Bereich eines anderen Zaubers *Zutritt verwehren* überschneiden. Wenn du *Zutritt verwehren* 30 Tage lang am selben Ort wirkst, bleibt der Effekt bestehen, bis er gebannt wird. Die Materialkomponenten werden beim letzten Wirken verbraucht.

Zwang

Verzauberungszauber 4. Grades (Barde)

Zeitaufwand: Aktion

Reichweite: 9 Meter

Komponenten: V, G

Wirkungsdauer: Konzentration, bis zu 1 Minute

Jede Kreatur deiner Wahl in Reichweite, die du sehen kannst, muss einen Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist bezaubert, bis der Zauber endet.

Für die Wirkungsdauer kannst du eine Bonusaktion ausführen, um eine Richtung zu bestimmen, die horizontal von dir verläuft. Jedes bezauberte Ziel muss in seinem nächsten Zug so viel seiner Bewegungsrate wie möglich verwenden, um sich in diese Richtung zu bewegen. Dabei nimmt es die sicherste Route. Nachdem das Ziel sich auf diese Art bewegt hat, wiederholt es seinen Rettungswurf. Bei einem Erfolg endet der Zauber bei ihm.

Regelglossar

Glossar-Konventionen

Das Glossar verwendet die folgenden Konventionen:

Schlagwörter in Klammern: Bei manchen Einträgen steht hinter dem Namen ein Schlagwort in Klammern, beispielsweise „Angriff (Aktion)“. Diese Schlagwörter – Aktion, Gefahr, Haltung, Wirkungsbereich, Zustand – zeigen an, dass eine Regel zu einer Regelfamilie gehört. Auch die Schlagwörter haben Glossareinträge.

„Du“: In den Spielregeln – in diesem Glossar und an anderen Stellen – ist oft die Rede davon, dass dir in der Spielwelt etwas zustößt. Dieses „Du“ bezieht sich auf die Kreatur oder den Gegenstand, für die oder den die Regel in einem bestimmten Spielmoment gilt. Beispielsweise bezieht sich das „Du“ beim Zustand Liegend auf eine Kreatur, welche diesen Zustand aktuell hat.

„Siehe auch“: Manche Glossareinträge enthalten einen Zusatz *Siehe auch*, der auf andere Einträge im Glossar, andere Teile dieses Dokuments oder beides verweist.

Keine veralteten Begriffe: Das Glossar enthält nur Definitionen von aktuellen Regelbegriffen. Wenn du nach einem Begriff aus einer früheren Version der Regeln der fünften Edition suchst, sieh im Index nach.

Abkürzungen: Die unten aufgeführten Abkürzungen erscheinen in diesem Glossar und anderswo in den Regeln.

CB	Chaotisch böse	NSC	Nichtspieler-charakter(e)
CG	Chaotisch gut	N	Neutral
Cha.	Charisma	PM	Platinmünze(n)
CN	Chaotisch neutral	RB	Rechtschaffen böse
EM	Elektrummünze(n)	RG	Rechtschaffen gut
EP	Erfahrungspunkt(e)	RK	Rüstungsklasse
Ges.	Geschicklichkeit	RN	Rechtschaffen neutral
GM	Goldmünze(n)	R	Ritual
G	Gestenkomponente	SG	Schwierigkeitsgrad
HG	Herausforderungs-grad	SL	Spielleiter
Int.	Intelligenz	SM	Silbermünze(n)
KM	Kupfermünze(n)	Stä.	Stärke
Kon.	Konstitution	TP	Trefferpunkt(e)
K	Konzentration	ÜB	Übungsbonus
M	Materialkompo-nente	V	Verbalkomponente
NB	Neutral böse	Wei.	Weisheit
NG	Neutral gut		

Regeldefinitionen

Es folgen Definitionen verschiedener Regeln.

Abenteuer

Ein Abenteuer ist eine Serie von Begegnungen. Aus den beim Durchspielen erlebten Geschehnissen entwickelt sich eine Geschichte. *Siehe auch* „Begegnung“.

Abrunden

Wenn eine Zahl im Spiel multipliziert oder geteilt wird, rundest du das Ergebnis gegebenenfalls ab. Selbst bei Dezimalstellen größer als fünf wird abgerundet. Manche Regeln machen eine Ausnahme und besagen, dass du aufrunden sollst.

Aktion

In deinem Zug kannst du eine Aktion ausführen. Wähle aus, ob du eine der Aktionen unten oder eine der besonderen Aktionen ausführst, die deine Merkmale dir gewähren. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Aktionen“). Diese Aktionen sind anderswo in diesem Glossar definiert:

Angriff	Magie wirken	Suchen
Ausweichen	Rückzug	Verstecken
Beeinflussen	Spurt	Verwenden
Helfen	Studieren	Vorbereiten

Anfälligkeit

Wenn du anfällig für eine Schadensart bist, ist der Schaden dieser Art gegen dich verdoppelt. Die Anfälligkeit wird pro Instanz des Schadens nur einmal angewendet. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).

Angriff (Aktion)

Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen Angriffswurf mit einer Waffe oder einem waffenlosen Angriff ausführen.

Waffen an- und ablegen: Wenn du einen Angriff ausführst, kannst du als Teil dieser Aktion eine Waffe an- oder ablegen. Tu dies entweder vor oder nach dem Angriff. Wenn du eine Waffe vor dem Angriff anlegst, musst du sie bei diesem Angriff nicht zwangsläufig verwenden. Zum Anlegen einer Waffe gehört es, sie aus einer Scheide zu ziehen oder sie aufzuheben. Zum Ablegen einer Waffe gehört es, sie in eine Scheide zu stecken, sie zu verstauen oder fallenzulassen.

Bewegung zwischen Angriffen: Wenn du dich in deinem Zug bewegst und ein Merkmal wie Zusätzlicher Angriff hast, das dir mehr als einen Angriff als Teil der Angriffsaktion gewährt, kannst du die Bewegung teilweise oder ganz nutzen, um dich zwischen deinen Angriffen zu bewegen.

Angriffswurf

Ein Angriffswurf ist eine W20-Prüfung, die einen Angriff mit einer Waffe, einen waffenlosen Angriff oder einen Zauberangriff repräsentiert. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („W20-Prüfungen“).

Attributswert und -modifikator

Eine Kreatur hat sechs Attributswerte mit entsprechenden Modifikatoren: Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Füge den Modifikator hinzu, wenn du eine W20-Prüfung mit dem jeweiligen Attribut ausführst oder von einer Regel aufgefordert wirst, ihn hinzuzufügen. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Die sechs Attribute“).

Attributswurf

Ein Attributswurf ist eine W20-Prüfung, die den Einsatz von einem der sechs Attribute (oder einer bestimmten Fertigkeit, die mit einem Attribut assoziiert ist) repräsentiert, um eine Herausforderung zu überwinden. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („W20-Prüfungen“ und „Übung“).

Ausströmung (Wirkungsbereich)

Eine Ausströmung ist ein Wirkungsbereich, der von einer Kreatur oder einem Gegenstand in geraden Linien in alle Richtungen ausgeht. Der Effekt, der die Ausströmung erzeugt, definiert deren Wirkungsdistanz.

Eine Ausströmung bewegt sich mit ihrem Ursprung (Kreatur oder Gegenstand), sofern sie kein unmittelbarer oder ortsfester Effekt ist.

Der Ursprung ist nicht im Wirkungsbereich enthalten, es sei denn, der Wirker beschließt dies.

Ausweichen (Aktion)

Die Ausweichaktion bietet dir die folgenden Vorzüge: Bis zum Beginn deines nächsten Zugs ist jeder Angriffswurf gegen dich im Nachteil, sofern du den Angreifer sehen kannst, und du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Vorteil.

Du verlierst diese Vorzüge, wenn du kampfunfähig bist oder deine Bewegungsrate 0 beträgt.

Beeinflussen (Aktion)

Mit der Beeinflussen-Aktion kannst du ein Monster zu etwas drängen. Beschreibe oder stelle rollenspielerisch dar, wie du mit dem Monster kommunizierst. Versuchst du, es zu täuschen, einzuschüchtern, zu amüsieren oder zu überreden? Der SL bestimmt dann, ob das Monster bereitwillig, nicht bereitwillig oder zögerlich auf deine Interaktion reagiert. Daraus ergibt sich, ob ein Attributswurf erforderlich ist, wie unten erläutert.

Bereitwillig: Wenn deine Beeinflussung mit den Interessen des Monsters übereinstimmt, ist kein Attributswurf erforderlich: Das Monster kommt deinen Wünschen auf seine Art nach.

Nicht bereitwillig: Wenn deine Beeinflussung mit den Interessen oder der Gesinnung des Monsters in Konflikt steht, ist kein Attributswurf erforderlich: Das Monster kommt deinen Wünschen nicht nach.

Zögerlich: Wenn du das Monster zu etwas bewegen willst, was es nicht unbedingt tun will, musst du einen Attributswurf ausführen, der von der Haltung des Monsters betroffen ist: Gleichgültig, freundlich gesinnt oder feindlich gesinnt, wie jeweils in diesem Glossar definiert. In der Tabelle „Attributswürfe zum Beeinflussen“ findest du Vorschläge, welcher Attributswurf je nach deiner Interaktion mit dem Monster auszuführen ist. Der SL wählt den Attributswurf aus. Dieser hat einen Standard-SG in Höhe von 15 oder dem Intelligenzwert des Monsters, je nachdem, welcher Wert höher ist. Bei einem Erfolg tut das Monster, was du willst. Misslingt der Wurf, so musst du 24 Stunden (oder eine Dauer nach Vorgabe des SL) abwarten, ehe du erneut versuchen kannst, es auf diese Art zu beeinflussen.

Attributswürfe zum Beeinflussen

Attributswurf	Interaktion
Charismawurf (Auftreten)	Ein Monster amüsieren
Charismawurf (Einschüchtern)	Ein Monster einschüchtern
Charismawurf (Täuschen)	Ein Monster täuschen, das dich versteht
Charismawurf (Überzeugen)	Ein Monster überzeugen, das dich versteht
Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen)	Ein Tier oder eine Monstrosität sanft überreden

Begegnung

Eine Begegnung ist eine Szene in einem Abenteuer, die Teil von mindestens einer der drei Säulen des Spiels ist: soziale Interaktion, Erkundung oder Kampf. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Soziale Interaktion“, „Erkundung“ und „Kampf“).

Besessenheit

Manche Effekte bewirken, dass eine Kreatur von einem anderen Wesen besessen ist. Der Effekt der Inbesitznahme definiert, wie die Besessenheit funktioniert. Besessenheit kann durch den Zauber *Schutz vor Gut und Böse* verhindert und durch den Zauber *Gutes und Böses bannen* beendet werden.

Besetzter Bereich

Ein Bereich ist besetzt, wenn sich eine Kreatur darin befindet oder er vollständig mit Gegenständen angefüllt ist.

Betäubt (Zustand)

Wenn du den Zustand Betäubt hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Kampfunfähig: Du hast den Zustand Kampfunfähig.

Beeinträchtigte Rettungswürfe: Du scheiterst bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.

Beeinträchtigte Angriffe: Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil.

Bewegungsrate

Eine Kreatur hat eine Bewegungsrate. Diese ist die Strecke in Metern, die die Kreatur höchstens zurücklegen kann, wenn sie sich in ihrem Zug bewegt. *Siehe auch* „Fliegen“, „Klettern“, „Kriechen“, „Schwimmen“, „Springen“ und „Die Spielregeln“ („Kampf“).

Besondere Bewegungsraten: Manche Kreaturen haben besondere Bewegungsraten wie eine Flug-, Grab-, Kletter- oder Schwimmbewegungsrate, wie jeweils in diesem Glossar definiert. Wenn du mehrere Bewegungsraten hast, wähle eine aus, wenn du dich bewegst. Du kannst in deinem Zug zwischen deinen Bewegungsraten wechseln. Ziehe bei jedem Wechsel die Entfernung, die du bereits zurückgelegt hast, von der neuen Bewegungsrate ab. Das Ergebnis bestimmt, wie weit du dich noch bewegen kannst. Ist das Ergebnis 0 oder negativ, so kannst du dich im aktuellen Zug nicht mehr bewegen. Beispiel: Falls du über eine Bewegungsrate von neun Metern und eine Flugbewegungsrate von zwölf Metern verfügst, könntest du drei Meter weit fliegen, drei Meter weit gehen und dich dann wieder in die Luft erheben, um sechs Meter weit zu fliegen.

Änderungen deiner Bewegungsraten: Wenn ein Effekt deine Bewegungsrate vorübergehend erhöht oder verringert, werden besondere Bewegungsraten für die gleiche Dauer um den gleichen Betrag erhöht oder verringert. Beispiel: Wenn deine Bewegungsrate auf 0 verringert ist und du eine Kletterbewegungsrate hast, wird diese ebenfalls auf 0 verringert. Wenn deine Bewegungsrate halbiert wird und du über eine Flugbewegungsrate verfügst, wird diese ebenfalls halbiert.

Bewusstlos (Zustand)

Wenn du den Zustand Bewusstlos hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Inert: Du hast die Zustände Kampfunfähig und Liegend, und du lässt fallen, was immer du gehalten hast. Wenn dieser Zustand endet, bist du weiterhin liegend.

Keine Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.

Beeinträchtigte Angriffe: Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil.

Beeinträchtigte Rettungswürfe: Du scheiterst bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.

Automatische kritische Treffer: Jeder Angriffswurf, der dich trifft, ist ein kritischer Treffer, sofern der Angreifer sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet.

Ohne Bewusstsein: Du nimmst deine Umgebung nicht wahr.

Bezaubert (Zustand)

Wenn du den Zustand Bezaubert hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Kein Schaden am Zauberwirker: Du kannst den Zauberwirker weder angreifen noch als Ziel schädigender Fähigkeiten und magischer Effekte auswählen.

Sozialer Vorteil: Der Zauberwirker ist bei Attributswürfen, die soziale Interaktionen mit dir betreffen, im Vorteil.

Blind (Zustand)

Wenn du den Zustand Blind hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Nicht sehfähig: Eine blinde Kreatur kann nicht sehen, und jeder Attributswurf, der Sicht erfordert, misslingt automatisch.

Beeinträchtigte Angriffe: Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.

Blindsicht

Blindsicht erlaubt dir, auf eine bestimmte Reichweite zu sehen, ohne physische Sicht zu benötigen.

Auf diese Reichweite kannst du auch bei Dunkelheit oder im Zustand Blind alles sehen, was sich nicht in vollständiger Deckung befindet. Du kannst sogar Kreaturen und Gegenstände mit dem Zustand Unsichtbar sehen.

Blutig

Eine Kreatur ist blutig, solange sie höchstens die Hälfte ihrer Trefferpunkte hat.

Bonusaktion

Eine Bonusaktion ist eine besondere Aktion, die du im selben Zug ausführen kannst, in dem du auch eine Aktion ausführst. Du kannst höchstens eine Bonusaktion pro Zug ausführen, und dies nur dann, wenn eine Regel es ausdrücklich besagt. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Aktionen“).

Brand (Gefahr)

Brennende Kreaturen und Gegenstände erleiden zu Beginn jedes ihrer Züge 1W4 Feuerschaden. Du kannst dich als Aktion selbst löschen, indem du dir den Zustand Liegend gibst und dich auf dem Boden rollst. Das Feuer erlischt auch, wenn es erstickt oder durch Wasser gelöscht wird.

Charakterbogen

Ein Charakterbogen ist ein Blatt Papier oder ein digitales Dokument, mit dem du die Daten deines Charakters nachverfolgst. *Siehe auch* „Charaktererstellung“.

Dämmriges Licht

Ein Bereich mit dämmrigem Licht ist leicht verschleiert. *Siehe auch* „Leicht verschleiert“ und „Die Spielregeln“ („Erkundung“).

Deckung

Deckung bietet einem Ziel dahinter ein gewisses Maß an Schutz. Es gibt drei Deckungsgrade, von denen jeder dem Ziel einen anderen Vorzug bietet: Teildeckung (Bonus von +2 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe), Dreivierteldeckung (Bonus von +5 auf RK und Geschicklichkeitsrettungswürfe) und vollständige Deckung (das Ziel kann nicht direkt anvisiert werden). Für ein Ziel hinter verschiedenen Deckungsgraden gilt nur der Grad, der den höchsten Schutz bietet. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Kampf“).

Dehydrierung (Gefahr)

Kreaturen benötigen täglich eine gewisse Menge von Wasser je nach ihrer Größe, wie in der Tabelle „Täglicher Wasserbedarf“ dargestellt. Eine Kreatur, die weniger als die Hälfte der täglich erforderlichen Wassermenge trinkt, erhält am Ende des Tages eine Erschöpfungsstufe. Erschöpfung durch Dehydrierung kann nicht entfernt werden, ehe die Kreatur nicht die vollständige Tagesmenge an Wasser trinkt. *Siehe auch* „Erschöpfung“.

Täglicher Wasserbedarf

Größe	Wassermenge	Größe	Wassermenge
Winzig	1 Liter	Groß	16 Liter
Klein	4 Liter	Riesig	64 Liter
Mittel	4 Liter	Gigantisch	256 Liter

Dunkelheit

Dunkle Bereiche sind komplett verschleiert. *Siehe auch* „Komplett verschleiert“ und „Die Spielregeln“ („Erkundung“).

Dunkelsicht

Wenn du Dunkelsicht hast, kannst du auf die angegebene Reichweite bei dämmrigem Licht sehen wie bei hellem Licht und bei Dunkelheit wie bei dämmrigem Licht. Farben nimmst du bei Dunkelheit nur als Graustufen wahr. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Erkundung“).

Einstimmung

Manche magischen Gegenstände erfordern, dass eine bestimmte Bindung an sie hergestellt wird, ehe ihre magischen Eigenschaften genutzt werden können: Dies ist die sogenannte Einstimmung. Eine Kreatur kann auf höchstens drei magische Gegenstände zugleich eingestimmt sein. *Siehe auch* „Ausrüstung“ („Magische Gegenstände“).

Erfahrungspunkte

Charaktere verdienen Erfahrungspunkte (EP), wenn sie Herausforderungen meistern und Abenteuer abschließen. Die EP werden vom Spielleiter verliehen. Wenn die EP eines Charakters bestimmte Schwellenwerte erreichen, wird die Stufe des Charakters erhöht. *Siehe auch* „Stufenaufstieg“.

Erschöpfung (Zustand)

Wenn du den Zustand Erschöpft hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Erschöpfungsstufen: Dieser Zustand ist kumulativ. Wann immer er auf dich wirkt, erhältst du 1 Erschöpfungsstufe hinzu. Wenn du sechs Erschöpfungsstufen hast, stirbst du.

Beeinträchtigte W20-Prüfungen: Wenn du eine W20-Prüfung ausführst, ist das Ergebnis um einen Betrag in doppelter Höhe deiner Erschöpfungsstufen verringert.

Verringerte Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate ist um eine Anzahl von Metern in Höhe des 1,5-Fachen deiner Erschöpfungsstufe verringert.

Erschöpfungsstufen entfernen: Wenn du eine lange Rast abschließt, wird eine deiner Erschöpfungsstufen entfernt. Sobald du keine Erschöpfungsstufen mehr hast, endet der Zustand.

Erschütterungssinn

Eine Kreatur mit Erschütterungssinn kennt den Ort von Kreaturen und bewegten Gegenständen innerhalb einer bestimmten Reichweite, sofern sie und die erkannten Ziele beide in Kontakt mit derselben Oberfläche (dem Boden, einer Wand, einer Decke) oder derselben Flüssigkeit sind.

Erschütterungssinn kann keine Kreaturen oder Gegenstände in der Luft erspüren und zählt nicht als Form der Sicht.

Erstickung (Gefahr)

Eine Kreatur kann für eine Zeitspanne die Luft anhalten, die ihrem Konstitutionsmodifikator plus 1 in Minuten entspricht (mindestens 30 Sekunden). Danach setzt die Erstickung ein. Solange eine Kreatur keine Luft bekommt oder erstickt, erhält sie am Ende jedes ihrer Züge eine Erschöpfungsstufe. Sobald sie wieder atmen kann, werden alle Erschöpfungsstufen entfernt, die sie durch die Erstickung erhalten hat.

Expertise

Expertise ist ein Merkmal, das deine Anwendung von Fertigkeiten verbessert, in denen du Übung hast. Wenn du einen Attributswurf mit einer Fertigkeit ausführst, in der du Übung und Expertise hast, ist dein Übungsbonus bei diesem Wurf verdoppelt, sofern der Bonus nicht schon durch ein anderes Merkmal verdoppelt wird.

Wenn du Expertise erhältst, dann in einer Fertigkeit, in der du Übung hast. Du kannst nur einmal Expertise in einer Fertigkeit haben, in der du Übung hast.

Siehe auch „Die Spielregeln“ („Übung“).

Feindlich gesinnt (Haltung)

Eine feindlich gesinnte Kreatur steht dir negativ gegenüber. Du bist bei Attributswürfen zum Beeinflussen von Kreaturen, die dir feindlich gesinnt sind, im Nachteil. *Siehe auch „Beeinflussen“.*

Fertigkeit

Eine Fertigkeit ist ein Spezialgebiet, das mit einem Attributswurf assoziiert ist. Wenn du Übung in einer Fertigkeit hast und einen Attributswurf ausführst, der mit dieser Fertigkeit assoziiert ist, kannst du dem Ergebnis deinen Übungsbonus hinzufügen. *Siehe auch „Die Spielregeln“ („Übung“).*

Festgesetzt (Zustand)

Wenn du den Zustand Festgesetzt hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Keine Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.

Beeinträchtigte Angriffe: Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, und deine Angriffswürfe sind im Nachteil.

Beeinträchtigte Rettungswürfe: Du bist bei Geschicklichkeitsrettungswürfen im Nachteil.

Fliegen

Verschiedene Effekte können eine Kreatur flugfähig machen. Wenn du im Flug einen der Zustände Kampfunfähig oder Liegend erhältst oder deine Flugbewegungsrate auf 0 sinkt, stürzt du ab. Du kannst unter diesen Umständen in der Luft bleiben, sofern du schweben kannst. *Siehe auch „Flugbewegungsrate“ und „Stürzen“.*

Flüche

Durch manche Effekte im Spiel wird eine Kreatur oder ein Gegenstand verflucht. Der Effekt, der den Fluch bewirkt, definiert dessen Auswirkungen. Flüche können durch die Zauber *Fluch brechen* und *Vollständige Genesung* sowie andere magische Effekte entfernt werden, die ausdrücklich Flüche beenden.

Flugbewegungsrate

Eine Flugbewegungsrate kann verwendet werden, um sich durch die Luft zu bewegen. Mit einer Flugbewegungsrate kannst du in der Luft bleiben, bis du landest, abstürzt oder stirbst. *Siehe auch „Bewegungsrate“ und „Fliegen“.*

Freier Bereich

Ein Bereich ist frei, wenn sich keine Kreaturen darin aufhalten und er nicht vollständig mit Gegenständen angefüllt ist.

Freundlich gesinnt (Haltung)

Eine freundlich gesinnte Kreatur steht dir positiv gegenüber. Du bist bei Attributswürfen zum Beeinflussen von Kreaturen, die dir freundlich gesinnt sind, im Vorteil. *Siehe auch „Beeinflussen“.*

Gefahr

Gefahren resultieren aus der Umgebung. *Siehe auch „Brand“, „Dehydrierung“, „Erstickung“, „Sturz“ und „Unterernährung“.*

Gegenstand

Ein Gegenstand ist ein unbelebtes, klar abgrenzbares Ding. Zusammengesetzte Dinge wie Gebäude bestehen aus mehr als einem Gegenstand. *Siehe auch „Gegenstände zerstören“.*

Gegenstände zerstören

Gegenstände können durch Angriffe und manche Zauber beschädigt werden. Dabei gelten die Regeln unten. Wenn ein Gegenstand besonders empfindlich ist, kann der SL einer Kreatur gestatten, ihn mit der Angriffs- oder Verwenden-Aktion automatisch zu zerstören.

Rüstungsklasse: In der Tabelle „Rüstungsklasse eines Gegenstands“ findest du RK-Vorschläge für verschiedene Materialien.

Rüstungsklasse eines Gegenstands

RK	Material	RK	Material
11	Papier, Seil, Stoff	19	Eisen, Stahl
13	Eis, Glas, Kristall	21	Mithral
15	Holz	23	Adamant
17	Stein		

Trefferpunkte: Ein Gegenstand wird zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken. In der Tabelle „Trefferpunkte eines Gegenstands“ findest du Vorschläge für die Trefferpunkte zerbrechlicher sowie stabiler Gegenstände von höchstens großer Größe. Wenn du die Trefferpunkte eines riesigen oder gigantischen Gegenstands nachverfolgen willst, unterteile den Gegenstand in Abschnitte von höchstens großer Größe und verfolge deren Trefferpunkte jeweils separat. Der SL bestimmt, ob das Zerstören eines Teils von einem Gegenstand den gesamten Gegenstand einstürzen lässt.

Trefferpunkte eines Gegenstands

Größe	Zerbrechlich	Stabil
Winzig (Flasche, Schloss)	2 (1W4)	5 (2W4)
Klein (Laute, Truhe)	3 (1W6)	10 (3W6)
Mittelgroß (Fass, Kronleuchter)	4 (1W8)	18 (4W8)
Groß (Esstisch, Karren)	5 (1W10)	27 (5W10)

Schadensarten und Gegenstände: Gegenstände sind immer gegen Gift und psychischen Schaden immun. Der SL könnte entscheiden, dass manche Schadensarten bei einem Gegenstand besonders effektiv oder ineffektiv sind. Beispielsweise eignet sich Wuchtschaden gut, um Gegenstände zu zerschmettern, jedoch schlecht, um etwas zu zerschneiden. Gegenstände aus Papier oder Stoff könnten anfällig für Feuerschaden sein.

Schadensschwellenwert: Große Gegenstände wie Burgmauern haben oft zusätzliche Widerstandskraft, die von einem Schadensschwellenwert repräsentiert wird. *Siehe auch* „Schadensschwellenwert“.

Keine Attributswerte: Gegenstände haben keine Attributswerte, es sei denn, eine Regel weist ihnen solche Werte zu. Ohne Attributswerte kann ein Gegenstand keine Attributswürfe ausführen, und er scheitert bei allen Rettungswürfen.

Gegner

Eine Kreatur ist dein Gegner, wenn sie im Kampf gegen dich kämpft, dir aktiv Schaden will oder von den Regeln oder vom SL als dein Gegner bestimmt wurde.

Gelähmt (Zustand)

Wenn du den Zustand Gelähmt hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Kampfunfähig: Du hast den Zustand Kampfunfähig.

Keine Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.

Beeinträchtigte Rettungswürfe: Du scheiterst bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.

Beeinträchtigte Angriffe: Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil.

Automatische kritische Treffer: Jeder Angriffswurf, der dich trifft, ist ein kritischer Treffer, sofern der Angreifer sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet.

Gelegenheitsangriffe

Wenn eine Kreatur, die du sehen kannst, mithilfe ihrer Aktion, ihrer Bonusaktion, ihrer Reaktion oder einer ihrer Bewegungsraten deine Reichweite verlässt, kannst du einen Gelegenheitsangriff ausführen. Nutze dazu eine Reaktion, um einen Nahkampfangriff mit einer Waffe oder einen waffenlosen Angriff gegen die provozierende Kreatur auszuführen. Der Angriff erfolgt unmittelbar, bevor die Kreatur deine Reichweite verlässt. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Kampf“).

Gepackt (Zustand)

Wenn du den Zustand Gepackt hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Keine Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.

Beeinträchtigte Angriffe: Du bist bei Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, im Nachteil.

Beweglich: Die Kreatur, die dich gepackt hält, kann dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Allerdings kostet sie dies doppelt so viel Bewegung, sofern du nicht winzig oder um mindestens zwei Kategorien kleiner als sie bist.

Gepackt halten

Eine Kreatur kann eine andere Kreatur packen und festhalten. Charaktere tun dies üblicherweise im Rahmen eines waffenlosen Angriffs. Viele Monster haben besondere Angriffe, die ihnen gestatten, ihre Beute rasch zu packen. Wird eine Kreatur gepackt, so gelten die nachstehenden Regeln. *Siehe auch* „Gepackt“ und „Waffenloser Angriff“.

Zustand Gepackt: Wird eine Kreatur erfolgreich gepackt, so hat sie den Zustand Gepackt.

Eine gepackte Kreatur pro Hand: Eine Kreatur muss eine freie Hand haben, um eine andere Kreatur packen zu können. Manche Wertekästen und Spieleffekte gestatten einer Kreatur, ein Ziel mithilfe eines Tentakels, eines Mauls oder eines anderen Körperteils zu packen. Welchen Körperteil auch immer eine Kreatur einsetzt, sie kann damit nur jeweils eine Kreatur gepackt halten, und sie kann diesen Körperteil nicht verwenden, um auf eine andere Kreatur zu zielen, es sei denn, sie beendet zuvor den Haltegriff.

Den Zustand Gepackt beenden: Eine gepackte Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Stärkewurf (Athletik) oder Geschicklichkeitswurf

(Akrobatik) gegen den Flucht-SG des Haltegriffs auszuführen. Bei einem Erfolg endet der Zustand Gepackt. Der Zustand endet ebenfalls, wenn die Kreatur, die eine andere gepackt hält, kampfunfähig wird oder ihr Abstand zum gepackten Ziel die Reichweite des Haltegriffs überschreitet. Außerdem kann die Kreatur, die eine andere gepackt hält, das Ziel jederzeit loslassen (keine Aktion erforderlich).

Gesinnung

Die Gesinnung einer Kreatur beschreibt ihre grundsätzlichen ethischen Ansichten und Ideale. Sie ist eine Kombination aus zwei Faktoren: der moralischen Haltung (gut, böse, neutral) und der Einstellung zum Gesetz (rechtschaffen, chaotisch, neutral). Diese Faktoren erlauben neun mögliche Kombinationen, beispielsweise rechtschaffen gut oder neutral böse. *Siehe auch* „Charaktererstellung“ („Deinen Charakter erstellen“).

Gestaltwandeln

Wenn ein Effekt dich verwandelt, beispielsweise Tiergestalt oder der Zauber *Verwandlung*, ist in der Beschreibung des Effekts angegeben, was mit dir geschieht. Sofern in der Beschreibung nicht anders angegeben, werden alle Effekte, die gerade auf dich wirken – Zustände, Zauber, Flüche und dergleichen – von einer Gestalt auf die andere übertragen. Wenn du stirbst, verwandelst du dich in deine wahre Gestalt zurück.

Gleichgültig (Haltung)

Wenn eine Kreatur dir gegenüber gleichgültig ist, hat sie kein Interesse daran, dir zu helfen oder dich zu beeinträchtigen. Gleichgültig ist die Standardhaltung von Monstern. *Siehe auch* „Beeinflussen“.

Gleichzeitige Effekte

Wenn in einem Zug mehrere Dinge zugleich passieren, entscheidet die Person am Spieltisch, die gerade am Zug ist – Spieler oder SL –, in welcher Reihenfolge diese Dinge geschehen. Beispiel: Wenn zu Beginn des Zugs eines Spielercharakters zwei Effekte auftreten, entscheidet der Spieler, welcher Effekt sich zuerst ereignet.

Grabbewegungsrate

Kreaturen mit Grabbewegungsrate können ihre Bewegung ganz oder teilweise verwenden, um sich durch Sand, Erde, Schlamm oder Eis zu bewegen. Sie können sich nicht durch massives Gestein graben, sofern sie nicht über ein Merkmal verfügen, das ihnen dies gestattet. *Siehe auch* „Bewegungsrate“.

Größe

Kreaturen sowie Gegenstände gehören jeweils zu einer Größenkategorie: Winzig, Klein, Mittelfür, Groß, Riesig oder Gigantisch. Die Größe einer Kreatur bestimmt, wie viel Platz die Kreatur im Kampf einnimmt. Die Größe eines Gegenstands beeinflusst seine Trefferpunkte. *Siehe auch* „Gegenstände zerstören“ und „Die Spielregeln“ („Kampf“).

Haltung

Monster haben Spielercharakteren gegenüber eine anfängliche Haltung: Sie können ihnen gegenüber freundlich gesinnt, feindlich gesinnt oder gleichgültig sein. *Siehe auch* „Feindlich gesinnt“, „Freundlich gesinnt“, „Gleichgültig“ und „Beeinflussen“.

Heilung

Heilung besteht darin, dass du Trefferpunkte zurückerhältst. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).

Heldische Inspiration

Wenn du als Spielercharakter Heldische Inspiration hast, kannst du sie verbrauchen, um mit einem Würfel sofort nach dem Wurf erneut zu würfeln. In diesem Fall musst du das neue Ergebnis verwenden.

Verfügst du über Heldische Inspiration und erhältst dann noch weitere, so geht diese verloren, sofern du sie nicht an einen Spielercharakter weitergibst, der keine hat.

Helfen (Aktion)

Wenn du die Helfen-Aktion ausführst, vollziehst du eine der folgenden Handlungen:

Einen Attributswurf unterstützen: Wähle eine deiner Übungen in einer Fertigkeit oder im Umgang mit Werkzeug sowie einen Verbündeten aus, der dir nahe genug ist, dass du ihn verbal oder physisch unterstützen kannst, wenn er einen Attributswurf ausführt. Der Verbündete ist bei seinem nächsten Attributswurf mit der ausgewählten Fertigkeit oder dem ausgewählten Werkzeug im Vorteil. Dieser Vorzug gilt nur, wenn der Verbündete ihn vor Beginn deines nächsten Zugs einsetzt. Der SL entscheidet, ob deine Hilfe möglich ist.

Einen Angriffswurf unterstützen: Du lenkst einen Gegner im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir vorübergehend ab, sodass der nächste Angriffswurf eines deiner Verbündeten gegen ihn im Vorteil ist. Dieser Vorzug gilt nur, wenn der Verbündete ihn vor Beginn deines nächsten Zugs einsetzt.

Helles Licht

Eine normale Beleuchtung gilt als helles Licht. *Siehe auch „Die Spielregeln“ („Erkundung“).*

Herausforderungsgrad

Der Herausforderungsgrad (HG) fasst zusammen, wie gefährlich ein Monster für eine Gruppe von vier Spielercharakteren ist. Vergleiche den HG des Monsters mit der Stufe der Charaktere. Ist der HG höher, so ist das Monster wahrscheinlich eine Bedrohung. Ist der HG niedriger, so ist das Monster wahrscheinlich keine große Bedrohung. Die Umstände und die Anzahl der Spielercharaktere haben erheblichen Einfluss darauf, wie gefährlich ein Monster im Spiel tatsächlich ist. Der Abschnitt „Werkzeugkasten fürs Spiel“ („Kampfbegegnungen“) enthält Ratschläge für den SL, wie der HG beim Planen möglicher Kampfbegegnungen zu verwenden ist. *Siehe auch „Wertekasten“.*

Hochsprung

Bei einem Hochsprung springst du eine Anzahl von Metern empor. Sie entspricht einem Drittel der Summe aus deinem Stärkemodifikator + 3, sofern du unmittelbar vor dem Sprung mindestens drei Meter zurückgelegt hast. Bei einem Hochsprung aus dem Stand kannst du nur halb so hoch springen. In beiden Fällen kostet dich jeder gesprungene Meter einen Meter deiner Bewegungsrate.

Du kannst deine Arme während eines Sprungs um die Hälfte deiner Größe nach oben strecken. So kannst du mit den Händen eine Höhe erreichen, die deiner Sprunghöhe plus deiner 1,5-fachen Körpergröße entspricht.

Illusionen

Manche Zauber und anderen Effekte erzeugen magische Illusionen. Ein solcher Effekt definiert, was die Illusion tut und welche Sinne oder mentalen Bereiche sie täuscht.

Wenn eine Illusion sich im Raum manifestiert, ist sie körperlos und hat kein Gewicht, doch sie wirkt von der Umgebung betroffen, als wäre sie real, sofern der hervorrufoende Effekt nichts anderes angibt. Beispiel: Die visuelle Illusion einer Kreatur wirft Schatten und verursacht Reflexionen, und Wind scheint sie zu beeinflussen. Entsprechend erzeugt eine akustische Illusion bei passenden räumlichen Gegebenheiten Echos.

Immunität

Wenn du gegen eine Schadensart oder einen Zustand immun bist, kannst du davon in keiner Weise beeinflusst werden.

Improvisierte Waffen

Eine improvisierte Waffe ist ein Gegenstand, der behelfsmäßig als Waffe geführt wird,

beispielsweise eine zerbrochene Flasche, ein Tischbein oder eine Bratpfanne. Auch einfache Waffen und Kriegswaffen gelten als improvisierte Waffen, wenn sie anders als vorgesehen verwendet werden. Wenn beispielsweise mit einer Fernkampfwaffe ein Nahkampfangriff ausgeführt oder eine Nahkampfwaffe ohne Wurf-Waffe-Eigenschaft geworfen wird, so zählt sie bei diesem Angriff als improvisierte Waffe. Für improvisierte Waffen gelten die nachstehenden Regeln.

Übung: Du fügst Angriffswürfen mit einer improvisierten Waffe nicht deinen Übungsbonus hinzu.

Schaden: Bei einem Treffer bewirkt die Waffe 1W4 Schaden einer Art, die dem SL beim jeweiligen Gegenstand passend erscheint.

Reichweite: Wird die Waffe geworfen, so liegt die Grundreichweite bei sechs Metern und die Maximalreichweite bei 18 Metern.

Waffenäquivalente: Wenn eine improvisierte Waffe an eine einfache Waffe oder eine Kriegswaffe erinnert, kann der SL bestimmen, dass sie wie diese Waffe funktioniert. In dem Fall gelten die Regeln dieser Waffe. Beispielsweise könnte der SL ein Tischbein als Knüppel behandeln.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Züge während eines Kampfs. In den Kampfregeln unter „Die Spielregeln“ wird erläutert, wie die Initiative ausgewürfelt wird.

Manchmal könnte der SL bestimmen, dass die Kampfteilnehmer ihre Initiativewerte verwenden, anstatt die Initiative auszuwürfeln. Dein Initiativewert entspricht 10 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn du bei Initiativewürfen im Vorteil bist, erhöhe deinen Initiativewert um 5. Wenn du bei Initiativewürfen im Nachteil bist, verringere deinen Initiativewert um 5. *Siehe auch „Die Spielregeln“ („Kampf“).*

Kampagne

Eine Kampagne besteht aus einer Reihe einzelner Abenteuer. *Siehe auch „Abenteuer“.*

Kampfuntfähig (Zustand)

Wenn du den Zustand Kampfuntfähig hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Inaktiv: Du kannst keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen ausführen.

Keine Konzentration: Deine Konzentration ist unterbrochen.

Stumm: Du kannst nicht sprechen.

Überrascht: Wenn du beim Auswürfeln der Initiative kampfunfähig bist, so bist du bei diesem Wurf im Nachteil.

Kegel (Wirkungsbereich)

Ein Kegel ist ein Wirkungsbereich, der von einem Ursprungspunkt in geraden Linien in einer Richtung nach Wahl des Wirkers ausgeht. Die Breite eines Kegels an einem beliebigen Punkt auf seiner Länge entspricht dem Abstand dieses Punkts vom Ursprungspunkt. Beispiel: Ein Kegel ist an einem Punkt auf seiner Länge, der 4,5 Meter vom Ursprungspunkt entfernt liegt, 4,5 Meter breit. Der Effekt, der den Kegel erzeugt, definiert dessen maximale Länge.

Der Ursprungspunkt eines Kegels ist nicht im Wirkungsbereich enthalten, es sei denn, der Wirker beschließt dies.

Kletterbewegungsrate

Du kannst eine Kletterbewegungsrate anstatt der normalen Bewegungsrate verwenden, um dich an vertikalen Oberflächen zu bewegen, ohne die zusätzliche Bewegung zu benötigen, die beim Klettern normalerweise anfällt.

Siehe auch „Bewegungsrate“ und „Klettern“.

Klettern

Beim Klettern kostet dich jeder Meter, den du zurücklegst, einen zusätzlichen Meter Bewegungsrate (zwei zusätzliche Meter in schwierigem Gelände). Du kannst diese zusätzlichen Kosten ignorieren, wenn du über eine Kletterbewegungsrate verfügst und sie beim Klettern verwendest.

Nach Ermessen des SL kann das Klettern an rutschigen Oberflächen oder solchen mit wenigen Griffmöglichkeiten einen erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik) erfordern.

Komplett verschleiert

In komplett verschleierten Bereichen hast du den Zustand Blind. *Siehe auch „Blind“, „Dunkelheit“ und „Die Spielregeln“ („Erkundung“).*

Konzentration

Manche Zauber und andere Effekte erfordern Konzentration, um aktiv zu bleiben. Dies ist in ihrer Beschreibung angegeben. Wenn der Wirker des Effekts seine Konzentration verliert, endet der Effekt. Hat der Effekt eine maximale Wirkungsdauer, so ist in der Beschreibung des Effekts angegeben, wie lange der Wirker sich auf ihn konzentrieren kann: „Bis zu 1 Minute“, „1 Stunde“ oder eine andere Dauer. Der Wirker kann seine Konzentration jederzeit beenden – dazu ist keine Aktion erforderlich. Folgende Faktoren stören oder beenden die Konzentration:

Weiterer Effekt, der Konzentration erfordert:

Du verlierst die Konzentration auf einen Effekt, sobald du einen Zauber oder einen sonstigen Effekt wirkst, der ebenfalls Konzentration erfordert.

Schaden: Wenn du Schaden erleidest, musst du einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, um die Konzentration aufrechtzuerhalten. Der SG beträgt 10 oder die Hälfte des erlittenen Schadens (abgerundet), je nachdem, welcher Wert höher ist. Er kann höchstens 30 betragen.

Kampfuntfähig oder tot: Deine Konzentration endet, wenn du kampfunfähig wirst oder stirbst.

Kreatur

Alle Wesen im Spiel einschließlich der Spielercharaktere sind Kreaturen. *Siehe auch „Kreaturentyp“.*

Kreaturen in den Zustand Bewusstlos versetzen

Wenn du die Trefferpunkte einer Kreatur mit einem Nahkampfangriff auf 0 senken würdest, kannst du sie stattdessen auf 1 Trefferpunkt senken. In diesem Fall hat die Kreatur den Zustand Bewusstlos und beginnt eine kurze Rast.

Die Kreatur bleibt bewusstlos, bis sie Trefferpunkte zurückerhält, oder bis ihr jemand mit einer Aktion und einem erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Heilkunde) Erste Hilfe leistet.

Kreaturentyp

Alle Kreaturen einschließlich der Spielercharaktere weisen in den Regeln ein Schlagwort auf, das ihren Kreaturentyp bezeichnet. Die meisten Spielercharaktere haben den Kreaturentyp Humanoide. Es gibt folgende Kreaturentypen im Spiel:

Aberration	Humanoide	Schlick
Celestisch	Konstrukt	Tier
Drache	Monstrosität	Unhold
Elementar	Pflanze	Untoter
Feenwesen	Riese	

Die Typen haben keine eigenen Regeln, doch manche Regeln im Spiel wirken bei unterschiedlichen Kreaturentypen verschieden.

Kriechen

Wenn du kriechst, kostet dich jeder Meter, den du zurücklegst, einen zusätzlichen Meter Bewegungsrate (zwei zusätzliche Meter in schwierigem Gelände). *Siehe auch „Bewegungsrate“.*

Kritischer Treffer

Wenn du beim W20-Angriffswurf eine 20 würfelst, erzielst du einen kritischen Treffer, und der Angriff trifft unabhängig von etwaigen Modifikatoren und der RK des Ziels. Bei einem kritischen Treffer kannst du mit zusätzlichen Würfeln würfeln, um den Schaden zu bestimmen, den das Ziel durch den Angriff erleidet. Würfle zweimal mit allen Schadenswürfeln des Angriffs und addiere die Ergebnisse. Wende dann die relevanten Modifikatoren an. *Siehe auch „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).*

Kugel (Wirkungsbereich)

Eine Kugel ist ein Wirkungsbereich, der von einem Ursprungspunkt in geraden Linien in alle Richtungen ausgeht. Der Effekt, der die Kugel erzeugt, definiert die Wirkungsdistanz als Radius der Kugel.

Der Ursprungspunkt der Kugel ist im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten.

Kurze Rast

Eine kurze Rast ist eine einstündige Ruhepause, während der eine Kreatur höchstens leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten ausführt. Du musst mindestens einen Trefferpunkt haben, um eine kurze Rast zu beginnen.

Vorzüge der Rast: Wenn du die Rast beendest, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Trefferpunktewürfel verbrauchen: Du kannst mindestens einen deiner Trefferpunktewürfel verbrauchen, um Trefferpunkte zurückzuerhalten. Würfle mit jedem Trefferpunktewürfel, den du auf diese Art verbrauchst, und füge dem Ergebnis deinen Konstitutionsmodifikator hinzu. Du erhältst Trefferpunkte in der Höhe des Gesamtergebnisses zurück (mindestens 1). Du kannst nach jedem Wurf entscheiden, ob du einen weiteren Trefferpunktewürfel verbrauchen willst.

Besonderes Merkmal: Manche Merkmale werden durch eine kurze Rast aufgeladen. Wenn du ein solches Merkmal hast, wird es wie in seiner Beschreibung angegeben aufgeladen.

Die Rast unterbrechen: Eine kurze Rast kann auf folgende Arten unterbrochen werden:

- Initiative auswürfeln
- Einen Zauber wirken, der kein Zaubertrick ist
- Schaden erleiden

Eine unterbrochene kurze Rast gewährt keine Vorzüge.

Lange Rast

Eine lange Rast ist eine ausgedehnte Ruhepause von mindestens acht Stunden, die jeder Kreatur zur Verfügung steht. Während einer langen Rast schläfst du mindestens sechs Stunden lang und führst höchstens zwei Stunden lang leichte Aktivitäten wie Lesen, Reden, Essen oder Wache halten aus.

Während du schläfst, hast du den Zustand Bewusstlos. Hast du eine lange Rast beendest, so musst du mindestens 16 Stunden warten, ehe du die nächste beginnst.

Vorzüge der Rast: Du musst mindestens einen Trefferpunkt haben, um eine lange Rast zu beginnen. Wenn du die Rast beendest, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Alle TP zurückerhalten: Du erhältst alle verlorenen Trefferpunkte und alle verbrauchten Trefferpunktewürfel zurück. Wenn dein Trefferpunktmaximum verringert wurde, ist es jetzt wieder normal.

Attributswerte wiederhergestellt: Wenn deine Attributswerte verringert waren, sind sie jetzt wieder normal.

Erschöpfung verringert: Wenn du Erschöpfungsstufen hattest, werden diese um eine Stufe verringert.

Besonderes Merkmal: Manche Merkmale werden durch eine lange Rast aufgeladen. Wenn du ein solches Merkmal hast, wird es wie in seiner Beschreibung angegeben aufgeladen.

Die Rast unterbrechen: Eine lange Rast kann auf folgende Arten unterbrochen werden:

- Initiative auswürfeln
- Einen Zauber wirken, der kein Zaubertrick ist
- Schaden erleiden
- Eine Stunde lang gehen oder andere körperliche Anstrengungen unternehmen

Wenn du vor der Unterbrechung mindestens eine Stunde lang gerastet hast, erhältst du die Vorzüge einer kurzen Rast. *Siehe auch* „Kurze Rast“.

Du kannst die lange Rast unmittelbar nach der Unterbrechung fortsetzen. In diesem Fall ist pro Unterbrechung eine zusätzliche Stunde Rast erforderlich, um diese zu beenden.

Leicht verschleiert

Du bist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil, die du ausführst, um etwas in einem leicht verschleierten Bereich zu sehen. *Siehe auch* „Dämmriges Licht“ und „Die Spielregeln“ („Erkundung“).

Liegend (Zustand)

Wenn du den Zustand Liegend hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Eingeschränkte Bewegung: Deine einzigen Bewegungsmöglichkeiten bestehen darin, entweder zu kriechen oder Bewegung in Höhe der Hälfte deiner Bewegungsrate (abgerundet) zu verbrauchen, um aufzustehen und den Zustand damit zu beenden. Wenn deine Bewegungsrate 0 beträgt, kannst du nicht aufstehen.

Beeinträchtigte Angriffe: Du bist bei Angriffswürfen im Nachteil. Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil, wenn der Angreifer sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir befindet. Anderenfalls sind Angriffswürfe gegen dich im Nachteil.

Linie (Wirkungsbereich)

Eine Linie ist ein Wirkungsbereich, der in gerader Linie von einem Ursprungspunkt ausgeht. Länge und Breite dieses Wirkungsbereichs sind in der Beschreibung definiert. Der Effekt, der die Linie erzeugt, definiert ihre Länge und Breite.

Der Ursprungspunkt einer Linie ist nicht im Wirkungsbereich enthalten, es sei denn, der Wirker beschließt dies.

Magie (Aktion)

Wenn du eine magische Aktion ausführst, wirkst du einen Zauber mit dem Zeitaufwand von einer Aktion oder verwendest ein Merkmal oder einen magischen Gegenstand, bei dem eine magische Aktion zum Aktivieren erforderlich ist.

Wenn du einen Zauber wirkst, dessen Zeitaufwand mindestens eine Minute beträgt, musst du die magische Aktion in jedem Zug während des Zeitaufwands ausführen und währenddessen deine Konzentration aufrechterhalten. Wird deine Konzentration unterbrochen, so misslingt der Zauber. In diesem Fall wird der Zauberplatz nicht verbraucht. *Siehe auch* „Konzentration“.

Magischer Effekt

Ein Effekt ist magisch, wenn er durch einen Zauber, einen magischen Gegenstand oder ein Phänomen erzeugt wird, das durch eine Regel als magisch klassifiziert ist.

Monster

Ein Monster ist eine vom SL kontrollierte Kreatur – auch dann, wenn die Kreatur wohlwollend ist. *Siehe auch* „Kreatur“ und „NSC“.

Nachteil

Wenn du bei einer W20-Prüfung im Nachteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das niedrigere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Nachteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („W20-Prüfungen“).

Nahkampfreichweite

Kreaturen haben eine Reichweite von 1,5 Metern, sofern keine Regel etwas anderes besagt.

Nichtspielercharakter

Ein Nichtspielercharakter (NSC) ist ein Monster, das einen Personennamen und eine eigene Persönlichkeit hat. *Siehe auch* „Monster“.

Passive Wahrnehmung

Passive Wahrnehmung ist ein Wert, der für die allgemeine Aufmerksamkeit einer Kreatur ihrer Umgebung gegenüber steht. Der SL verwendet

diesen Wert, um zu ermitteln, ob eine Kreatur etwas bemerkt, ohne dazu einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) auszuführen.

Die passive Wahrnehmung einer Kreatur entspricht 10 plus ihrem Bonus auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung). Wenn die Kreatur bei solchen Würfeln im Vorteil ist, erhöhe den Wert um 5. Wenn die Kreatur bei solchen Würfeln im Nachteil ist, verringere den Wert um 5. Beispiel: Ein Charakter der 1. Stufe mit einem Weisheitswert von 15 und Übung in Wahrnehmung hat eine passive Wahrnehmung von 14 (10+2+2). Wenn dieser Charakter bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil ist, beträgt der Wert 19.

Pro Tag

Wenn eine Regel besagt, dass du etwas eine bestimmte Anzahl von Malen pro Tag anwenden kannst, so bedeutet dies, dass du nach Verbrauch dieser Anzahl eine lange Rast beenden musst, um es erneut anwenden zu können.

Reaktion

Eine Reaktion ist eine besondere Aktion, die als Antwort auf einen in der Beschreibung der Reaktion definierten Auslöser erfolgt. Du kannst eine Reaktion auch während des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Wenn du sie in deinem Zug ausführst, kannst du dies auch dann tun, wenn du bereits eine Aktion, eine Bonusaktion oder beides ausgeführt hast. Wenn du eine Reaktion ausgeführt hast, kannst du bis zum Beginn deines nächsten Zugs keine weitere Reaktion ausführen. Der Gelegenheitsangriff ist eine Reaktion, die allen Kreaturen zur Verfügung steht. *Siehe auch* „Gelegenheitsangriffe“ und „Die Spielregeln“ („Aktionen“).

Resistenz

Wenn du gegen eine Schadensart resistent bist, ist der Schaden dieser Art gegen dich halbiert (abgerundet). Die Resistenz wird pro Instanz des Schadens nur einmal angewendet. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).

Rettungswurf

Ein Rettungswurf (RW) repräsentiert den Versuch, Gefahren zu entgehen oder zu widerstehen. Normalerweise führst du nur dann einen Rettungswurf aus, wenn eine Regel dies erfordert. Du kannst beschließen, den Rettungswurf misslingen zu lassen, ohne zu würfeln. Das Ergebnis eines Rettungswurfs ist im Effekt beschrieben, der ihn stattfinden lässt. Wenn ein Ziel zu einem Rettungswurf gezwungen wird, den entsprechenden Attributswert jedoch nicht hat, misslingt der Rettungswurf automatisch. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („W20-Prüfungen“).

Ritual

Wenn du einen Zauber vorbereitet hast, der als Ritual gekennzeichnet ist, kannst du diesen Zauber als Ritual wirken. Es dauert zehn Minuten länger als sonst, die Ritualversion eines Zaubers zu wirken. Außerdem wird kein Zauberplatz verbraucht, was bedeutet, dass die Ritualversion nicht auf höheren Graden gewirkt werden kann. *Siehe auch „Zauber“.*

Rückzug (Aktion)

Wenn du die Rückzug-Aktion ausführst, provoziert deine Bewegung in diesem Zug keine Gelegenheitsangriffe.

Rüstungsklasse

Die Rüstungsklasse (RK) ist der Zielwert eines Angriffswurfs. Die RK repräsentiert, wie schwierig es ist, ein Ziel zu treffen.

Deine Basis-RK berechnet sich aus 10 plus deinem Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn eine Regel dir eine andere Berechnung der Basis-RK gibt, wählst du aus, welche Berechnung du nutzen willst. Du kannst nicht mehr als eine verwenden. *Siehe auch „Angriffswurf“.*

Rüstungsvertrautheit

Rüstungsvertrautheit erlaubt dir, Rüstung einer bestimmten Kategorie zu tragen, ohne die folgenden Nachteile zu erleiden: Wenn du leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung trägst, mit der du nicht vertraut bist, so bist du bei jeder W20-Prüfung im Nachteil, die Stärke oder Geschicklichkeit einbezieht, und du kannst keine Zauber wirken. Wenn du einen Schild führst, mit dem du nicht vertraut bist, kannst du seinen Rüstungsklassenbonus nicht nutzen. *Siehe auch „Nachteil“ und „Ausrüstung“ („Rüstung“).*

RW

„RW“ ist die Abkürzung von „Rettungswurf“. *Siehe auch „Rettungswurf“.*

Schaden

Schaden repräsentiert Wirkungen, die eine Kreatur oder einen Gegenstand Trefferpunkte verlieren lassen.

Schadensarten

Angriffe und andere schädliche Effekte bewirken unterschiedliche Schadensarten. Die Schadensarten weisen zwar keine eigenen Regeln auf, doch es gibt andere Regeln wie die für Resistenzen, die auf Schadensarten basieren. Die Tabelle „Schadensarten“ bietet Beispiele, um dem SL zu helfen, neuen Effekten passende Schadensarten zuzuweisen.

Schadensarten

Typ	Beispiele
Blitz	Elektrizität
Energie	Reine magische Energie
Feuer	Flammen, unerträgliche Hitze
Gift	Gifte, toxische Gase
Gleißend	Heilige Energie, sengende Strahlung
Hieb	Klauen, schneidende Gegenstände
Kälte	Eisexplosionen, gefrierendes Wasser
Nekrotisch	Lebenszehrende Energie
Psychisch	Bewusstseinsschädigende Energie
Säure	Ätzende Flüssigkeiten, Verdauungssäfte
Schall	Erschütternde Geräusche
Stich	Reißzähne, Stichwaffen
Wucht	Stumpfe Gegenstände, Stürze, Umschlingung

Schadensschwellenwert

Kreaturen und Gegenstände mit Schadensschwellenwert sind gegen alle Schadensarten immun, es sei denn, sie erleiden durch einen einzigen Angriff oder Effekt so viel Schaden, dass der Schadensschwellenwert erreicht oder überschritten wird. In diesem Fall erleiden sie den gesamten entsprechenden Schaden. Jeglicher Schaden, der den Schadensschwellenwert unterschreitet, gilt als oberflächlich und verringert keine Trefferpunkte. Beispiel: Wenn ein Gegenstand einen Schadensschwellenwert von 10 hat, erleidet er keinen Schaden, wenn ihm 9 Schaden zugefügt wird, da dieser Schaden den Schwellenwert nicht erreicht. Erleidet dieser Gegenstand 11 Schaden, so erleidet er diesen gesamten Schaden.

Schadenswurf

Ein Schadenswurf ist ein Würfelwurf, der von relevanten Modifikatoren beeinflusst wird und einem Ziel Schaden zufügt. *Siehe auch „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).*

Schweben

Manche Kreaturen können schweben, wie in ihren Wertekästen vermerkt, und manche Zauber und andere Effekte gewähren die Fähigkeit zu schweben. Während des Flugs zu schweben verhindert, dass du unter bestimmten Umständen abstürzt. *Siehe auch „Fliegen“.*

Schwieriges Gelände

Wenn ein Bereich schwieriges Gelände ist, kostet jeder Meter Bewegung in diesem Bereich einen zusätzlichen Meter Bewegungsrate. Beispiel: Eine Bewegung von 1,5 Metern in schwierigem Gelände kostet drei Meter Bewegungsrate.

Schwieriges Gelände ist nicht kumulativ. Entweder ist ein Bereich schwieriges Gelände, oder er ist es nicht.

Ein Bereich ist schwieriges Gelände, wenn er einen der folgenden Faktoren oder etwas Ähnliches enthält:

- Dickicht, Eis, Schutt oder viel Schnee
- Flüssigkeit, die zwischen knöchel- und hüfthoch steht
- Ein Gefälle von mindestens 20 Grad
- Eine Kreatur, die weder von winziger Größe noch dein Verbündeter ist
- Möbel für Kreaturen von mindestens deiner Größenkategorie
- Eine schmale Öffnung, durch die Kreaturen passen, die eine Größenkategorie kleiner als du sind

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad (SG) ist der Zielwert für einen Attributswurf oder einen Rettungswurf. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („W20-Prüfungen“).

Schwimmbewegungsrate

Eine Schwimmbewegungsrate kann verwendet werden, um zu schwimmen, ohne die zusätzliche Bewegung zu benötigen, die dabei normalerweise anfällt. *Siehe auch* „Bewegungsrate“ und „Schwimmen“.

Schwimmen

Beim Schwimmen kostet dich jeder Meter, den du zurücklegst, einen zusätzlichen Meter Bewegungsrate (zwei zusätzliche Meter in schwierigem Gelände). Du kannst diese zusätzlichen Kosten ignorieren, wenn du über eine Schwimmbewegungsrate verfügst und sie beim Schwimmen verwendest. Nach Ermessen des SL kann jede Strecke in rauem Gewässer einen erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik) erfordern.

Spielercharakter

Ein Spielercharakter ist ein Charakter, der von einem Spieler kontrolliert wird. *Siehe auch* „Charaktererstellung“.

Springen

Beim Springen kannst du entweder einen Hochsprung (vertikal) oder einen Weitsprung (horizontal) ausführen. *Siehe auch* „Hochsprung“ und „Weitsprung“.

Spurt (Aktion)

Wenn du die Spurt-Aktion ausführst, erhältst du für diesen Zug zusätzliche Bewegung. Dieser Zuwachs entspricht der Höhe deiner Bewegungsrate einschließlich relevanter Modifikatoren. Beispiel: Bei einer Bewegungsrate von neun Metern kannst du dich mit einem Spurt insgesamt bis zu 18 Meter

weit bewegen. Wird deine Bewegungsrate von neun Metern auf 4,5 Meter verringert, so kannst du dich mit einem Spurt bis zu neun Meter weit bewegen.

Wenn du eine besondere Bewegungsrate wie eine Flugbewegungsrate oder eine Schwimmbewegungsrate hast, kannst du diese statt deiner normalen Bewegungsrate bei der Spurt-Aktion verwenden. Du wählst bei jeder Spurt-Aktion aus, welche Bewegungsrate du verwendest. *Siehe auch* „Bewegungsrate“.

Stabil

Eine Kreatur ist stabil, wenn sie zwar 0 Trefferpunkte hat, aber keine Todesrettungswürfe ausführen muss. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).

Studieren (Aktion)

Wenn du die Studieren-Aktion ausführst, führst du einen Intelligenzwurf aus, um deine Erinnerung, ein Buch, einen Hinweis oder eine andere Wissensquelle zu studieren und Erkenntnisse über wichtige Informationen zu erzielen.

Die Tabelle „Wissensgebiete“ enthält Vorschläge, welche Fertigkeiten zu den verschiedenen Wissensgebieten passen.

Wissensgebiete

Fertigkeit	Gebiete
Arkane Kunde	Zauber, magische Gegenstände, mystische Symbole, magische Traditionen, Existenzebenen und bestimmte Kreaturen (Aberrationen, Elementare, Feenwesen, Konstrukte und Monstrositäten)
Geschichte	Historische Ereignisse und Völker, vergangene Zivilisationen, Kriege und bestimmte Kreaturen (Riesen und Humanoiden).
Nachforschungen	Fallen, Geheimschriften, Rätsel und Apparaturen
Naturkunde	Gelände, Flora, Wetter und bestimmte Kreaturen (Drachen, Pflanzen, Schlicke, Tiere)
Religion	Gottheiten, religiöse Hierarchien und Riten, heilige Symbole, Kulte und bestimmte Kreaturen (celestische Wesen, Unholde und Untote)

Sturz (Gefahr)

Am Ende eines Sturzes erleidet eine Kreatur 1W6 Wuchtschaden pro drei Meter, die sie gestürzt ist (höchstens 20W6). Nach dem Sturz hat sie den Zustand Liegend, sofern sie den Schaden durch den Sturz nicht vermeiden konnte.

Wenn eine Kreatur in Wasser oder eine andere Flüssigkeit stürzt, kann sie ihre Reaktion verwenden und einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) oder -Stärkewurf (Athletik) ausführen, um mit dem Kopf oder den Füßen voran aufzukommen. Bei einem Erfolg wird der Fallschaden halbiert.

Suchen (Aktion)

Wenn du die Suchen-Aktion ausführst, führst du einen Weisheitswurf aus, um etwas zu finden oder zu erfahren, was nicht offenkundig ist. In der Tabelle „Suchen“ findest du Vorschläge, welche Fertigkeiten bei dieser Aktion gelten – je nachdem, was du finden willst.

Suchen

Fertigkeit	Suche nach ...
Heilkunde	Krankheit oder Todesursache einer Kreatur
Motiv erkennen	Geisteszustand einer Kreatur
Überlebenskunst	Spuren oder Nahrung
Wahrnehmung	Verborgene Kreatur/verborgener Gegenstand

Taub (Zustand)

Wenn du den Zustand Taub hast, wirkt folgender Effekt auf dich:

Nicht hörfähig: Du kannst nicht hören, und jeder Attributswurf, der Hörvermögen erfordert, misslingt automatisch.

Telepathie

Telepathie ist eine magische Fähigkeit, die Kreaturen gestattet, auf eine bestimmte Reichweite mental mit anderen Kreaturen zu kommunizieren. Sofern keine Regel etwas anderes besagt, muss die kontaktierte Kreatur keine Sprache mit dem Telepathen teilen, um die Kommunikation zu verstehen. Sie muss jedoch mindestens eine Sprache verstehen oder selbst telepathisch sein.

Der Telepath braucht die kontaktierte Kreatur nicht zu sehen, und er kann den telepathischen Kontakt jederzeit herstellen oder beenden (keine Aktion erforderlich). Der telepathische Kontakt kann nicht begonnen werden oder bricht sofort ab, wenn der Telepath oder die andere Kreatur kampfunfähig wird. Der Kontakt bricht auch dann ab, wenn die kontaktierte Kreatur die Reichweite der Telepathie verlässt oder der Telepath eine andere Kreatur in Reichweite kontaktiert.

Kreaturen ohne Telepathie können telepathische Nachrichten empfangen, jedoch selbst kein telepathisches Gespräch beginnen. Wenn ein telepathisches Gespräch beginnt, kann der Nicht-Telepath mental mit dem Telepathen kommunizieren, bis die telepathische Verbindung endet.

Teleportation

Teleportation ist eine besondere Art von magischem Transport. Wenn du dich teleportierst, verschwindest du und erscheinst unmittelbar irgendwo anders, ohne dich durch den Raum dazwischen bewegt zu haben. Dieser Transport verbraucht keine Bewegung, sofern nicht eine Regel etwas anderes besagt. Teleportation provoziert niemals Gelegenheitsangriffe.

Wenn du dich teleportierst, wird jede Ausrüstung, die du trägst oder hältst, mit dir teleportiert. Berührst du während der Teleportation eine andere Kreatur, so wird diese Kreatur nicht mit dir teleportiert, sofern beim Teleportationseffekt nicht anders vermerkt.

Wenn der Zielbereich der Teleportation von einer anderen Kreatur besetzt oder von einem massiven Hindernis blockiert ist, erscheinst du stattdessen im nächsten freien Bereich deiner Wahl.

In der Beschreibung des Teleportationseffekts erfährst du, ob du den Zielort der Teleportation sehen können musst.

Temporäre Trefferpunkte

Temporäre Trefferpunkte werden durch bestimmte Effekte gewährt. Sie fungieren als Puffer, um weniger echte Trefferpunkte zu verlieren. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).

Todesrettungswurf

Wenn Spielercharakter seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt, muss er einen Todesrettungswurf ausführen. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).

Tot

Eine tote Kreatur hat keine Trefferpunkte und kann auch keine zurückerhalten, sofern sie nicht zunächst durch Magie wie die Zauber *Tote erwecken* oder *Wiederbeleben* wiederbelebt wird. Wenn ein solcher Zauber gewirkt wird, weiß der Geist, wer ihn wirkt, und kann sich weigern. Der Geist einer toten Kreatur hat den Körper verlassen und sich auf die Äußeren Ebenen begeben. Um die Kreatur wiederzubeleben, muss der Geist zurückgerufen werden.

Wenn die Kreatur ins Leben zurückkehrt, werden ihre aktuellen Trefferpunkte durch den wiederbelebenden Effekt bestimmt. Sofern nicht anders angegeben, wirken alle Zustände, magischen Krankheiten und Flüche auf die wiederbelebte Kreatur, die auch zum Zeitpunkt ihres Todes auf sie gewirkt haben, sofern die jeweiligen Wirkungsauern noch nicht abgelaufen sind. Wenn die Kreatur mit Erschöpfungsstufen gestorben ist, kehrt sie mit einer Erschöpfungsstufe weniger ins Leben zurück. War die Kreatur auf mindestens einen magischen Gegenstand eingestimmt, so ist sie dies jetzt nicht mehr.

Traglast

Deine Größe und dein Stärkewert bestimmen das maximale Gewicht in Kilogramm, das du tragen kannst, wie in der Tabelle „Traglast“ dargestellt. In der Tabelle ist außerdem aufgeführt, welches Gewicht du höchstens ziehen, anheben und schieben kannst.

Wenn du ein Gewicht ziehst, anhebst oder schiebst, das deine Traglast überschreitet, beträgt deine Bewegungsrate höchstens 1,5 Meter.

Traglast

Kreaturengröße	Tragen	Anheben/ Schieben/Ziehen
Winzig	Stä. × 3,75 kg	Stä. × 7,5 kg
Klein/Mittelgroß	Stä. × 7,5 kg	Stä. × 15 kg
Groß	Stä. × 15 kg	Stä. × 30 kg
Riesig	Stä. × 30 kg	Stä. × 60 kg
Gigantisch	Stä. × 60 kg	Stä. × 120 kg

Trefferpunkte

Trefferpunkte (TP) sind ein Maß dafür, wie schwierig es ist, eine Kreatur zu töten oder einen Gegenstand zu zerstören. Schaden verringert Trefferpunkte, Heilung stellt Trefferpunkte wieder her. Deine Trefferpunkte können dein Trefferpunktemaximum nicht überschreiten, und du kannst nicht weniger als 0 Trefferpunkte haben. *Siehe auch* „Gegenstände zerstören“ und „Die Spielregeln“ („Schaden und Heilung“).

Trefferpunktewürfel

Trefferpunktewürfel oder kurz Trefferwürfel helfen, das Trefferpunktemaximum eines Spielercharakters zu ermitteln, wie unter „Charaktererstellung“ erläutert. Auch die meisten Monster haben Trefferwürfel. Kreaturen können während einer kurzen Rast Trefferwürfel verbrauchen, um Trefferpunkte zurückzuerhalten. *Siehe auch* „Kurze Rast“.

Überraschung

Wenn eine Kreatur nicht mit einem Kampf gerechnet hat, wird sie überrascht und damit bei ihrem Initiativwurf im Nachteil. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Kampf“).

Übung

Wenn du Übung in etwas hast, kannst du jeder W20-Prüfung, die du damit ausführst, deinen Übungsbonus hinzufügen. Eine Kreatur könnte Übung in einer Fertigkeit, einem Rettungswurf oder im Umgang mit einer Waffe oder einem Werkzeug haben. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Übung“).

Unsichtbar (Zustand)

Wenn du den Zustand Unsichtbar hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Überraschung: Wenn du beim Auswürfeln der Initiative unsichtbar bist, so bist du bei diesem Wurf im Vorteil.

Verborgen: Du bist nicht von Effekten betroffen, die erfordern, dass du gesehen wirst, sofern der Effektwirker keine Möglichkeiten hat, dich trotz deiner Unsichtbarkeit zu sehen. Ausrüstung, die du trägst oder hältst, ist ebenfalls verborgen.

Beeinträchtigte Angriffe: Angriffswürfe gegen dich sind im Nachteil, und du bist bei deinen Angriffswürfen im Vorteil. Wenn eine Kreatur Möglichkeiten hat, dich trotz deiner Unsichtbarkeit zu sehen, erhältst du diesen Vorzug gegen diese Kreatur nicht.

Unterernährung (Gefahr)

Kreaturen benötigen täglich eine gewisse Menge von Nahrung je nach ihrer Größe, wie in der Tabelle „Täglicher Nahrungsbedarf“ dargestellt. Eine Kreatur, die weniger als die Hälfte der täglich erforderlichen Nahrungsmenge zu sich nimmt, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält am Ende des Tages eine Erschöpfungsstufe. Eine Kreatur, die fünf Tage lang nichts isst, erhält am Ende des fünften Tages automatisch eine Erschöpfungsstufe sowie am Ende jedes weiteren Tages ohne Nahrung eine zusätzliche Erschöpfungsstufe.

Erschöpfung durch Unterernährung kann nicht entfernt werden, ehe die Kreatur nicht die vollständige Tagesmenge an Nahrung zu sich nimmt. *Siehe auch* „Erschöpfung“.

Täglicher Nahrungsbedarf

Größe	Nahrung	Größe	Nahrung
Winzig	125 Gramm	Groß	2 Kilogramm
Klein	500 Gramm	Riesig	8 Kilogramm
Mittel	500 Gramm	Gigantisch	32 Kilogramm

Verängstigt (Zustand)

Wenn du den Zustand Verängstigt hast, wirken folgende Effekte auf dich:

Beeinträchtigte Attributs- und Angriffswürfe: Du bist bei Attributs- und Angriffswürfen im Nachteil, solange du dich in der Sichtlinie der Quelle deiner Furcht befindest.

Keine Annäherung möglich: Du kannst dich nicht willentlich auf die Quelle deiner Furcht zubewegen.

Verbündeter

Eine Kreatur ist dein Verbündeter, wenn sie Mitglied deiner Abenteurergruppe oder dein Freund ist, im Kampf auf deiner Seite steht oder von den Regeln oder vom SL als dein Verbündeter bestimmt wurde.

Vergiftet (Zustand)

Wenn du den Zustand Vergiftet hast, wirkt folgender Effekt auf dich:

Beeinträchtigte Attributs- und Angriffswürfe:

Du bist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Verstecken (Aktion)

Mit der Verstecken-Aktion versuchst du dich zu verbergen. Dazu musst du einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) bestehen, während du entweder komplett verschleiert bist oder dich hinter Dreivierteldeckung oder vollständiger Deckung befindest. Außerdem darfst du dich nicht in der Sichtlinie von Gegnern befinden: Kannst du eine Kreatur sehen, so kannst du beurteilen, ob sie dich ebenfalls sehen kann.

Bei einem Erfolg hast du den Zustand Unsichtbar, solange du versteckt bist. Notiere das Gesamtergebnis deines Wurfs – es dient als SG für Kreaturen, die versuchen, dich mit einem Weisheitswurf (Wahrnehmung) aufzuspüren.

Du hörst sofort auf, versteckt zu sein, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt: Du machst ein Geräusch, das lauter als ein Flüstern ist, ein Gegner spürt dich auf, du führst einen Angriffswurf aus, oder du wirkst einen Zauber mit Verbalkomponente.

Versteinert (Zustand)

Wenn du den Zustand Versteinert hast, wirken folgende Effekte auf dich:

In unbelebte Substanz verwandelt: Du wirst mit allen nichtmagischen Gegenständen, die du trägst oder hältst, in eine massive unbelebte Substanz (normalerweise Stein) verwandelt. Dein Gewicht erhöht sich auf das Zehnfache, und du hörst auf zu altern.

Kampfuntfähig: Du hast den Zustand Kampfuntfähig.

Keine Bewegungsrate: Deine Bewegungsrate beträgt 0 und kann nicht erhöht werden.

Beeinträchtigte Angriffe: Angriffswürfe gegen dich sind im Vorteil.

Beeinträchtigte Rettungswürfe: Du scheiterst bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen automatisch.

Resistenz gegen Schaden: Du bist gegen alle Schadensarten resistent.

Immunität gegen Gift: Du bist gegen den Zustand Vergiftet immun.

Verwenden (Aktion)

Normalerweise interagierst du im Rahmen einer anderen Aktion mit Gegenständen – wenn du beispielsweise im Rahmen der Angriffsaktion das Schwert ziehst. Wenn eine Aktion erforderlich ist, um einen Gegenstand zu verwenden, führst du die Verwenden-Aktion aus.

Vorbereiten (Aktion)

Du führst die Vorbereiten-Aktion aus, um auf bestimmte Umstände zu warten, ehe du handelst. Dazu führst du in deinem Zug diese Aktion aus, die dich dann vor Beginn deines nächsten Zugs handeln lässt, indem du deine Reaktion ausführst.

Zunächst musst du festlegen, welcher wahrnehmbare Umstand deine Reaktion auslösen soll. Dann legst du fest, welche Handlung du vollziehen willst, wenn der Umstand eintritt. Dies kann eine Aktion, aber auch eine Bewegung bis zum vollen Umfang deiner Bewegungsrate sein. Beispiel: „Wenn der Kultist die Falltür betritt, bediene ich den Hebel, der sie öffnet“. Oder: „Wenn der Zombie sich neben mich stellt, bewege ich mich weg.“

Wenn der Auslöser eintritt, kannst du entweder deine Reaktion unmittelbar danach ausführen oder den Auslöser ignorieren.

Bereitest du einen Zauberspruch vor, so wirkst du ihn wie gewohnt (und verbrauchst dabei die erforderlichen Ressourcen), setzt seinen Effekt aber erst dann mit deiner Reaktion frei, wenn der Auslöser eintritt. Es können nur Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Aktion vorbereitet werden, und das Aufrechterhalten ihrer Magie erfordert Konzentration, die du bis zum Beginn deines nächsten Zugs aufrechterhalten kannst. Wenn deine Konzentration unterbrochen wird, misslingt der Zauber.

Vorteil

Wenn du bei einer W20-Prüfung im Vorteil bist, würfle mit zwei W20 und verwende das höhere Ergebnis. Für einen Würfelwurf kann nur jeweils ein Vorteil gelten. Vorteil und Nachteil, die für denselben Wurf gelten, heben einander auf. *Siehe auch „Die Spielregeln“ („W20-Prüfungen“).*

W20-Prüfung

W20-Prüfungen umfassen die drei wichtigsten W20-Würfe des Spiels: Attributswürfe, Angriffswürfe und Rettungswürfe. Wenn etwas im Spiel W20-Prüfungen beeinflusst, so gilt dies für alle drei Arten. Der SL bestimmt, ob eine W20-Prüfung unter den gegebenen Umständen angebracht ist. *Siehe auch „Die Spielregeln“ („W20-Prüfungen“).*

Waffe

Eine Waffe ist ein Gegenstand aus einer der Kategorien Einfache Waffe und Kriegswaffe. *Siehe auch „Ausrüstung“ („Waffen“).*

Waffenangriff

Ein Waffenangriff ist ein Angriffswurf, der mit einer Waffe ausgeführt wird. *Siehe auch „Waffe“.*

Waffenloser Angriff

Anstatt einer Waffe kannst du als Nahkampfangriff auch einen Fausthieb, einen Tritt, einen Kopfstoß oder einen ähnlich kraftvollen Hieb einsetzen. Nach den Spielbegriffen ist dies ein waffenloser Angriff – ein Nahkampfangriff, bei dem du deinen Körper einsetzt, um einem Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir Schaden zuzufügen, um es zu packen oder zu stoßen.

Wann immer du deinen waffenlosen Angriff einsetzt, wähle als Effekt eine der folgenden Optionen aus:

Schaden: Du führst einen Angriffswurf gegen das Ziel aus. Dein Bonus auf den Wurf entspricht deinem Stärkemodifikator plus deinem Übungsbonus. Bei einem Treffer erleidet das Ziel Wuchtschaden in Höhe von 1 plus deinem Stärkemodifikator.

Packen: Das Ziel muss einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf (nach seiner Wahl) bestehen, oder es wird gepackt. Der SG für den Rettungswurf und alle Befreiungsversuche entspricht 8 plus deinem Stärkemodifikator plus deinem Übungsbonus. Du kannst ein Ziel nur dann packen, wenn es um höchstens eine Kategorie größer als du ist und du eine Hand frei hast, um damit zuzupacken. *Siehe auch* „Gepackt halten“.

Stoßen: Das Ziel muss einen Stärke- oder Geschicklichkeitsrettungswurf (nach seiner Wahl) bestehen, anderenfalls stößt du es entweder 1,5 Meter von dir weg, oder du stößt es um, sodass es den Zustand Liegend hat. Der SG für den Rettungswurf entspricht 8 plus deinem Stärkemodifikator plus deinem Übungsbonus. Ein solcher Stoß ist nur dann möglich, wenn das Ziel um höchstens eine Kategorie größer als du ist.

Wahrer Blick

Wenn du über Wahrer Blick verfügst, ist dein Sehvermögen auf eine bestimmte Reichweite verbessert. Auf diese Reichweite durchdringt deine Sicht Folgendes:

Dunkelheit: Du kannst in normaler sowie magischer Dunkelheit sehen.

Unsichtbarkeit: Du kannst Kreaturen und Gegenstände sehen, die den Zustand Unsichtbar haben.

Visuelle Illusionen: Visuelle Illusionen erscheinen dir durchsichtig, und Rettungswürfe gegen sie bestehst du automatisch.

Verwandlungen: Du erkennst die wahre Gestalt aller Kreaturen und Gegenstände, die du siehst und die durch Magie verwandelt wurden.

Ätherebene: Du kannst in die Ätherebene blicken.

Weitsprung

Bei einem Weitsprung springst du bis zu einer Anzahl von Metern, die einem Drittel deines Stärkewerts entspricht, sofern du unmittelbar vor dem Sprung mindestens drei Meter zurückgelegt hast. Bei einem Weitsprung aus dem Stand kannst du nur halb so weit springen. In beiden Fällen kostet dich jeder gesprungene Meter einen Meter deiner Bewegungsrate.

Wenn du in schwierigem Gelände landest, musst du einen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen, um auf den Füßen zu landen. Bei einem Misserfolg hast du den Zustand Liegend.

Diese Weitsprung-Regel geht davon aus, dass die Höhe des Sprungs keine Rolle spielt (wie bei einem Sprung über einen Fluss oder eine Felsspalte). Der SL kann einen erfolgreichen SG-10-Stärkewurf (Athletik) von dir verlangen, wenn du ein niedriges Hindernis wie eine Hecke oder eine niedrige Mauer (nicht höher als ein Viertel deiner Sprungdistanz) überwinden willst. Misslingt der Wurf, so kollidierst du mit dem Hindernis.

Wertekasten

Ein Wertekasten enthält die Spielwerte eines Monsters. Jeder Wertekasten enthält nach dem Namen des Monsters folgende Informationen:

Größe: Die möglichen Größenkategorien lauten Winzig, Klein, Mittelgroß, Groß, Riesig und Gigantisch. *Siehe auch* „Größe“.

Kreaturentyp: In diesem Eintrag ist die Kreaturenfamilie des Monsters angegeben, gegebenenfalls mit beschreibenden Bezeichnungen. *Siehe auch* „Kreaturentyp“.

Gesinnung: Die Gesinnung ist ein Vorschlag für das Monster. Der SL bestimmt seine tatsächliche Gesinnung. *Siehe auch* „Gesinnung“.

RK, Initiative und TP: Diese Einträge nennen Rüstungsklasse, Initiative und Trefferpunkte des Monsters, jeweils unter „Die Spielregeln“ beschrieben. Hinter den Trefferpunkten sind die Trefferpunktewürfel des Monsters in Klammern angegeben, außerdem gegebenenfalls der Beitrag seiner Konstitution zu seinen Trefferpunkten. Nach dem Initiativmodifikator ist ein Initiativewert genannt. Manche Kreaturen, die auf magische Art erzeugt wurden, haben weder Trefferwürfel- noch Initiativeinformationen.

Bewegungsrate: Hier sind Bewegungsrate und vorhandene besondere Bewegungsraten des Monsters aufgeführt. *Siehe auch* „Flugbewegungsrate“, „Grabbewegungsrate“, „Kletterbewegungsrate“ und „Schwimmbewegungsrate“.

Attributswerte: Die Attributswerte, Modifikatoren und Rettungswurfmodifikatoren eines Monsters, jeweils unter „Die Spielregeln“ beschrieben, lassen sich einer Tabelle entnehmen.

Fertigkeiten: Dieser Eintrag führt Fertigkeiten und vorhandene Übungen des Monsters auf. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Übung“).

Resistenzen und Anfälligkeiten: Diese Einträge listen die vorhandenen Resistenzen und Anfälligkeiten des Monsters auf. *Siehe auch* „Resistenz“ und „Anfälligkeit“.

Immunitäten: In diesem Abschnitt sind die Schadens- und Zustandsimmunitäten eines Monsters angegeben, sofern vorhanden. *Siehe auch* „Immunität“.

Ausrüstung: Wenn das Monster über Ausrüstung verfügt, die weggegeben oder genommen werden kann, ist sie in diesem Eintrag aufgeführt.

Sinne: Dieser Eintrag nennt die Spezialsinne des Monsters, beispielsweise Dunkelsicht, sowie seine passive Wahrnehmung. *Siehe auch* „Passive Wahrnehmung“.

Sprachen: In diesem Eintrag sind alle Sprachen aufgeführt, die das Monster kennt.

HG: Der Herausforderungsgrad fasst zusammen, wie groß die Bedrohung durch das Monster ist. Unter „Monster“ ist dieser Wert genauer beschrieben. Danach sind die Erfahrungspunkte, die Charaktere bei einem Sieg über das Monster erhalten, sowie der Übungsbonus des Monsters aufgeführt. Manche Kreaturen, die auf magische Art erzeugt wurden, haben keinen HG. *Siehe auch* „Herausforderungsgrad“ und „Erfahrungspunkte“.

Merkmale: Hierbei handelt es sich um Merkmale des Monsters, die entweder immer oder in bestimmte Situationen aktiv sind.

Aktionen: Das Monster kann die hier aufgeführten Aktionen zusätzlich zu den in diesem Glossar beschriebenen ausführen. *Siehe auch* „Die Spielregeln“ („Aktionen“).

Bonusaktionen: Wenn dem Monster Bonusaktionen zur Verfügung stehen, sind diese hier aufgeführt.

Reaktionen: Wenn das Monster besondere Reaktionen ausführen kann, sind diese hier aufgeführt.

Angriffsnotation: Der Eintrag zu einem Monsterangriff beginnt mit der Information, ob es sich um einen Nahkampf- oder einen Fernkampfangriff handelt, gefolgt vom Bonus des Angriffswurfs, den Reichweiten und der Wirkung eines Treffers. Ein Angriff wird jeweils gegen ein Ziel ausgeführt, sofern es in seinem Eintrag nicht anders vermerkt ist.

Rettungswurf-Effektnotation: Wenn ein Effekt einen Rettungswurf erzwingt, werden im Eintrag des Effekts zunächst Art und SG des erforderlichen Rettungswurfs genannt, dann wird beschrieben, welche Kreaturen den Rettungswurf ausführen müssen und was geschieht, wenn sie den Rettungswurf bestehen oder dabei scheitern.

Schadensnotation: Im Wertekasten werden für jede Schadensinstanz üblicherweise sowohl eine fixe Zahl als auch ein Würfelausdruck angegeben. Beispiel: Ein Angriff könnte bei einem Treffer 4 (1W4+2) Schaden bewirken. Der SL bestimmt, ob die fixe Zahl oder der Würfelausdruck in Klammern verwendet werden. Es wird nicht beides verwendet.

Wirkungsbereich

In den Beschreibungen vieler Zauber und anderer Merkmale ist ein Wirkungsbereich angegeben, der üblicherweise eine von sechs Formen annimmt. Diese Formen sind ebenfalls in diesem Glossar definiert:

Ausströmung	Kugel	Würfel
Kegel	Linie	Zylinder

Jeder Wirkungsbereich hat einen Ursprungspunkt – jenen Ort, von dem der Effekt des Zaubers ausgeht. Die Regeln der jeweiligen Form legen fest, wo sich der Ursprungspunkt befindet. Wenn alle geraden Linien vom Ursprungspunkt zu einem bestimmten Ort im Wirkungsbereich blockiert sind, ist dieser Ort nicht im Wirkungsbereich enthalten. Ein Hindernis muss vollständige Deckung bieten, um eine Linie zu blockieren. *Siehe auch* „Deckung“.

Platziert der Wirker eines Wirkungsbereichs diesen an einem Punkt, den er nicht sehen kann, und liegt zwischen ihm und diesem Punkt ein Hindernis wie eine Mauer, so wird der Ursprungspunkt des Wirkungsbereichs auf der dem Wirker zugewandten Seite des Hindernisses platziert.

Würfel (Wirkungsbereich)

Ein Würfel ist ein Wirkungsbereich, der in geraden Linien von einem Ursprungspunkt an einer beliebigen Stelle auf einer der Würfelseiten ausgeht. Der Effekt, der den Würfel erzeugt, definiert dessen Größe in Form seiner Kantenlänge.

Der Ursprungspunkt eines Würfels ist nicht im Wirkungsbereich enthalten, es sei denn, der Wirker beschließt dies.

Zauber

Ein Zauber ist ein magischer Effekt mit den unter „Zauber“ beschriebenen Eigenschaften.

Zauberangriff

Ein Zauberangriff ist ein Angriffswurf, der im Rahmen eines Zaubers oder eines anderen magische Effekts ausgeführt wird. *Siehe auch* „Zauber“ („Zauber wirken“).

Zauberfokus

Ein Zauberfokus ist ein Gegenstand, den bestimmte Kreaturen anstelle der Materialkomponenten eines Zaubers verwenden können, sofern diese Materialien vom Zauber nicht verbraucht werden und keine Kosten für sie angegeben sind. Manche Klassen erlauben ihren Mitgliedern, bestimmte Arten von Zauberfokussen zu verwenden. *Siehe auch* „Zauber“ („Zauber wirken“).

Zaubertrick

Ein Zaubertrick ist ein Zauber des 0. Grades, der gewirkt werden kann, ohne einen Zauberplatz zu verbrauchen. *Siehe auch* „Zauber“.

Ziel

Ziel sind Kreaturen oder Gegenstände, gegen die sich ein Angriffswurf richtet, die zu einem Rettungswurf gezwungen oder für die Effekte eines Zaubers oder sonstigen Phänomens ausgewählt werden.

Zustand

Ein Zustand ist ein vorübergehender Spielstatus. In der Definition des Zustands ist angegeben, wie er auf die betroffene Kreatur wirkt. Verschiedene Regeln definieren, wie ein Zustand beendet werden kann. In diesem Glossar werden folgende Zustände definiert:

Betäubt	Festgesetzt	Taub
Bewusstlos	Gelähmt	Unsichtbar
Bezaubert	Gepackt	Verängstigt
Blind	Kampfunfähig	Vergiftet
Erschöpft	Liegend	Versteinert

Ein Zustand kann sich nicht auf sich selbst addieren: Entweder hat eine Kreatur einen bestimmten Zustand, oder sie hat ihn nicht. Die einzige Ausnahme dieser Regel ist der Zustand Erschöpft.

Zylinder (Wirkungsbereich)

Ein Zylinder ist ein Wirkungsbereich, der in geraden Linien von einem Ursprungspunkt in der Mitte einer der kreisförmigen Stirnseiten des Zylinders ausgeht. Der Effekt, der den Zylinder erzeugt, definiert den Radius der Zylinderbasis sowie die Höhe des Zylinders.

Der Ursprungspunkt des Zylinders ist im Wirkungsbereich des Zaubers enthalten.

Werkzeugkasten fürs Spiel

Reisegeschwindigkeit

Eine Gruppe von Charakteren kann in normaler, schneller oder langsamer Geschwindigkeit über Land reisen, wie unter „Die Spielregeln“ beschrieben. Bei jeder Etappe einer Reise bestimmt das vorherrschende Gelände die maximale Reisegeschwindigkeit der Charaktere, wie in der Spalte „Max. Geschwindigkeit“ der Tabelle „Reisegelände“ dargestellt. Manche Faktoren können die Reisegeschwindigkeit der Gruppe beeinflussen.

Gute Straßen

Gute Straßen erhöhen die maximale Geschwindigkeit der Gruppe um eine Stufe (von Langsam auf Normal oder von Normal auf Schnell).

Langsamere Mitreisende

Die Gruppe muss mit langsamer Geschwindigkeit reisen, wenn die Bewegungsrate mindestens eines Gruppenmitglieds um die Hälfte oder mehr verringert ist.

Längeres Reisen

Die Charaktere können mehr als acht Stunden täglich reisen, riskieren dabei jedoch Erschöpfung. Am Ende jeder zusätzlichen Reisestunde über acht Stunden hinaus muss jeder Charakter einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er erhält eine Erschöpfungsstufe. Der SG beträgt 10 + 1 für jede Stunde über die achte hinaus.

Reisegelände

Gelände	Max. Geschwindigkeit	Sichtungsdistanz	Nahrungssuche-SG	Navigations-SG	Suche-SG
Arktis	Schnell*	6W6 × 3 m	20	10	10
Küste	Normal	2W10 × 3 m	10	5	15
Wüste	Normal	6W6 × 3 m	20	10	10
Wald	Normal	2W8 × 3 m	10	15	15
Grasland	Schnell	6W6 × 3 m	15	5	15
Hügel	Normal	2W10 × 3 m	15	10	15
Berg	Langsam	4W10 × 3 m	20	15	20
Sumpf	Langsam	2W8 × 3 m	10	15	20
Unterreich	Normal	2W6 × 3 m	20	10	20
Stadt	Normal	2W6 × 3 m	20	15	15
Gewässer	Speziell†	6W6 × 3 m	15	10	15

*Es ist angemessene Ausrüstung (wie Skier) erforderlich, um in arktischem Gelände mit schneller Geschwindigkeit zu reisen.

†Die Reisegeschwindigkeit der Charaktere auf Gewässern hängt vom jeweiligen Fahrzeug ab (siehe „Fahrzeuge“).

Besondere Bewegungsarten

Wenn eine Abenteurergruppe über längere Zeit mit erhöhter Bewegungsrate reisen kann, etwa mit dem Zauber *Windwandeln* oder einem magischen Gegenstand wie *Fliegender Teppich*, übertrage die Bewegungsrate der Gruppe anhand folgender Regeln in Reiseraten:

Kilometer pro Stunde = Bewegungsrate ÷ 10

Kilometer pro Tag (normale Geschwindigkeit) =
Kilometer pro Stunde × Anzahl gereister Stunden
(üblicherweise 8)

Hohe Geschwindigkeit =

Kilometer pro Tag × 1 1/3 (abgerundet)

Langsame Geschwindigkeit =

Kilometer pro Tag × 2/3 (abgerundet)

Wenn die Charaktere fliegen oder eine besondere Bewegungsart ihnen erlaubt, schwieriges Gelände zu ignorieren, können sie unabhängig vom Gelände mit schneller Geschwindigkeit reisen.

Fahrzeuge

Wenn die Charaktere in einem Fahrzeug reisen, nutzen sie dessen Bewegungsrate in Kilometern pro Stunde (siehe „Ausrüstung“), um ihre Reiserate zu ermitteln, und wählen keine Reisegeschwindigkeit aus.

Einen Hintergrund erschaffen

Der Hintergrund eines Charakters repräsentiert, was der Charakter vor seinem Abenteuerleben getan hat. Du kannst einen eigenen Hintergrund erstellen oder einen vorhandenen anpassen,

um bestimmte Themen deiner Kampagne oder Elemente deiner Spielwelt zu erfassen. Du könntest auch einen Hintergrund erstellen, um einem Spieler beim Ausgestalten der Geschichte zu helfen, die er für seinen Charakter im Sinn hat.

In diesem Abschnitt findest du eine schrittweise Anleitung zum Erstellen von Hintergründen, die genau zu deiner Spielwelt und den Helden darin passen.

1. Wähle Attribute aus

Wähle drei Attribute aus, die zum Hintergrund passen:

Stärke oder Geschicklichkeit: Diese Attribute eignen sich für Hintergründe mit körperlichem Training.

Konstitution: Dieses Attribut ist ideal bei Hintergründen, die mit Ausdauer oder ausgedehnten Phasen von Aktivität zu tun haben.

Intelligenz oder Weisheit: Eines oder beide Attribute eignen sich für Hintergründe, die sich auf geistige oder spirituelle Themen fokussieren.

Charisma: Dieses Attribut ist für Hintergründe geeignet, die mit Auftritten oder sozialer Interaktion zu tun haben.

2. Wähle ein Talent aus

Wähle ein Talent aus der Kategorie „Herkunft“ aus. Unter „Herkunftstalente“ findest du Beispiele für Herkunftstalente.

3. Wähle Fertigkeiten aus, in denen du geübt bist

Wähle zwei Fertigkeiten aus, die zum Hintergrund passen. Zwischen den Fertigkeiten, in denen der Charakter durch einen Hintergrund geübt ist, und den durch sie erhöhten Attributswerten muss kein Zusammenhang bestehen.

4. Wähle eine Übung im Umgang mit Werkzeug aus

Wähle ein Werkzeug aus, das im Rahmen des Hintergrunds verwendet wird oder gemeinhin damit assoziiert ist.

5. Wähle Ausrüstung aus

Stelle ein Ausrüstungspaket im Wert von 50 GM (einschließlich nicht investierten Golds) zusammen. Schließe dabei weder Kriegswaffen noch Rüstung ein, da die Charaktere beides durch ihre Klassenauswahlen erhalten.

Flüche und magische Krankheiten

Ein Fluch ist eine magische Bürde, die für eine angegebene Zeit bestehen bleibt, sofern sie nicht auf irgendeine Art beendet wird. Eine magische Krankheit ist ein schädlicher Effekt magischen Ursprungs, der laut Definition ansteckend ist.

In den folgenden Abschnitten werden Flüche und magische Krankheiten ausführlicher behandelt.

Flüche

Ein Fluch hat üblicherweise eine der folgenden Formen:

Fluch

Die einfachsten Flüche werden durch den Zauber *Fluch* erzeugt. Die Effekte solcher Flüche sind begrenzt und können durch den Zauber *Fluch brechen* entfernt werden.

Fluch bietet nützliche Kennwerte, um die Macht anderer Flüche zu beurteilen. Ein Fluch, der eine Minute lang bestehen bleibt, entspricht einem Zauber des 3. Grades. Ein Fluch, der bestehen bleibt, bis er gebannt wird, entspricht einem Zauber des 9. Grades.

Verfluchte Kreaturen

Manche Monster sind mit Flüchen assoziiert – ob im Rahmen ihrer Herkunft oder aufgrund ihrer Fähigkeit, Flüche zu verbreiten. Werwölfe sind ein bekanntes Beispiel.

Du entscheidest, auf welche Art ein Zauber wie *Fluch brechen* auf eine Kreatur mit verfluchter Herkunft wirkt. Beispiel: Du könntest entscheiden, dass durch einen Fluch eine Mumie erschaffen wurde, die nur endgültig zerstört werden kann, indem *Fluch brechen* auf den Leichnam gewirkt wird.

Verfluchte magische Gegenstände

Verfluchte magische Gegenstände werden entweder absichtlich erschaffen oder entstehen durch übernatürliche Ereignisse. Solche Gegenstände werden unter „Magische Gegenstände“ beschrieben.

Erzählerische Flüche

Ein Fluch könnte sich im Verlauf eines Abenteuers dadurch manifestieren, dass eine Kreatur ein Tabu bricht und dadurch eine übernatürliche Strafe auf sich zieht: Sie bricht einen Eid, schändet ein Grab oder ermordet einen Wehrlosen. So ein Fluch kann Effekte deiner Wahl haben oder eine angepasste Version eines anderen Fluchtyps sein, wie in diesem Abschnitt behandelt.

Wenn eine Kreatur von einem solchen Fluch getroffen wird, sollte sie erfahren, wofür sie bestraft wurde und wie sie den Fluch brechen kann (vermutlich dadurch, dass sie symbolisch

den Schaden behebt, den sie angerichtet hat). Du entscheidest, auf welche Art ein Zauber wie *Fluch brechen* auf einen Fluch wirkt, der Teil deines Abenteuers ist – vielleicht unterdrückt der Zauber die Effekte des Fluchs nur vorübergehend. Erzählerische Flüche sollten wie seltene mächtige Magie wirken, die in der Geschichte deiner Kampagne wurzelt.

Umgebungsflüche

Manche Orte sind so durchdrungen vom Bösen, dass jeder, der sich dort aufhält, verflucht wird. Dämonische Besessenheit ist ein Beispiel für einen solchen Umgebungsfluch.

Dämonische Besessenheit: Dämonische Besessenheit entsteht aus dem Chaos und dem Bösen des Abyss und befällt gemeinhin Kreaturen, die mit dämonischen Gegenständen interagieren oder sich an entweihten Orten aufhalten, wo dämonische Geister auf Opfer warten.

Wenn eine Kreatur zum Ziel dämonischer Besessenheit wird, muss sie einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen, oder eine körperlose dämonische Wesenheit ergreift Besitz von ihr. Wann immer die besessene Kreatur bei einer W20-Prüfung eine 1 würfelt, übernimmt die dämonische Wesenheit die Kontrolle über die Kreatur und bestimmt deren Verhalten. Am Ende jedes folgenden Zugs der besessenen Kreatur führt diese einen SG-15-Charismarettungswurf aus. Bei einem Erfolg erhält sie die Kontrolle über sich zurück.

Nach einer langen Rast führt eine Kreatur mit dämonischer Besessenheit einen SG-15-Charismarettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt auf die Kreatur. Auch der Zauber *Gutes und Böses bannen* sowie jede Magie, die Flüche bricht, beendet den Effekt.

Magische Krankheiten

Meist sind Alchemisten, Trankbrauer und Bereiche mit Wilder Magie der Ursprung magischer Krankheiten. Der Ausbruch einer solchen Krankheit könnte als Basis eines Abenteuers dienen, in dem die Charaktere eine Ausbreitung zu verhindern versuchen und nach einem Heilmittel suchen.

Rast und Erholung

Wenn eine Kreatur, die mit einer magischen Krankheit infiziert ist, drei Tage mit Erholung verbringt – also keine Aktivitäten unternimmt, die eine lange Rast unterbrechen würden –, so führt sie am Ende der Erholungszeit einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden bei Rettungswürfen zum Anknüpfen gegen die magische Krankheit im Vorteil.

Beispiele für Krankheiten

Die folgenden Beispiele zeigen, wie magische Krankheiten funktionieren können. Du kannst Rettungswurf-SG, Effekte und sonstige Eigenschaften der Krankheiten an deine Kampagne anpassen.

Augenfäule

Magische Krankheit

Alle Humanoiden und Tiere, die mit Augenfäule verseuchtes Wasser trinken, müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind blind, bis die Krankheit endet.

Die Krankheit bekämpfen: Magie wie die Zauber *Heilung* oder *Schwache Genesung* beenden die Krankheit sofort. Ein Charakter, der Übung im Umgang mit Kräuterkundeausrüstung hat, kann diese verwenden, um eine Dosis nichtmagischer Salbe herzustellen. Dies dauert eine Stunde. Wenn die Salbe auf die Augen einer Kreatur mit Augenfäule aufgetragen wird, wird die Krankheit bei dieser Kreatur 24 Stunden lang unterdrückt. Wird die Krankheit insgesamt 72 Stunden lang auf diese Art unterdrückt (wozu drei Dosen und Anwendungen der Salbe erforderlich sind), so endet die Krankheit bei der Kreatur.

Die Krankheit verbreiten: Jeder Humanoide, der Hautkontakt mit einer Kreatur hat, die mit Augenfäule infiziert ist, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er wird ebenfalls von der Krankheit infiziert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann der Humanoide sich in den nächsten 24 Stunden nicht bei dieser infizierten Kreatur anstecken.

Gackerfieber

Magische Krankheit

Nachlässig hergestellte Tränke und Elixiere sind manchmal mit Gackerfieber verseucht, das nur Humanoiden befällt (Gnome sind seltsamerweise immun). Eine betroffene Kreatur erleidet folgende Effekte, die nach der Infektion 1W4 Tage lang bestehen bleiben:

Fieber: Die Kreatur erhält eine Erschöpfungsstufe, die bestehen bleibt, bis die Krankheit bei der Kreatur endet.

Unkontrollierbares Gelächter: Solange die Kreatur den Zustand Erschöpft hat, führt sie einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf aus, wann immer sie Schaden erleidet, der kein psychischer Schaden ist. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5 (1W10) psychischen Schaden und ist kampfunfähig, da sie unkontrollierbar lacht. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Nach einer Minute besteht sie den Rettungswurf automatisch.

Die Krankheit bekämpfen: Nach jeder langen Rast führt eine infizierte Kreatur einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei drei Erfolgen endet die Krankheit, und die Kreatur ist ein Jahr lang gegen Gackerfieber immun.

Die Krankheit verbreiten: Jeder Humanoide (außer Gnome), der seinen Zug innerhalb einer Ausströmung von drei Metern um eine Kreatur beginnt, die mit Gackerfieber infiziert ist, muss einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er wird ebenfalls mit der Krankheit infiziert. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kann der Humanoide sich in den nächsten 24 Stunden nicht bei dieser infizierten Kreatur anstecken.

Kanalpest

Magische Krankheit

Verdorbene Tränke und alchemistische Abfälle können Kanalpest auslösen. Diese entsteht in Kanalisationen und Abfallhaufen und wird manchmal von Kreaturen übertragen, die in entsprechenden Bereichen leben, beispielsweise Otyugh und Ratten. Wird ein Humanoide von einer Kreatur verwundet, die diese Krankheit in sich trägt, oder kommt er mit kontaminierten Substanzen in Kontakt, so muss er einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er wird mit Kanalpest infiziert. Eine betroffene Kreatur erleidet folgende Effekte, die nach der Infektion 1W4 Tage lang bestehen bleiben:

Abgeschlagenheit: Die Kreatur erhält eine Erschöpfungsstufe.

Schwäche: Solange die Kreatur Erschöpfungsstufen hat, kann sie nur die Hälfte der normalen Trefferpunkte durch Verbrauchen von Trefferpunktwürfeln zurückerhalten.

Rastlosigkeit: Solange die Kreatur Erschöpfungsstufen hat, werden durch eine lange Rast weder verlorene Trefferpunkte wiederhergestellt noch die Erschöpfungsstufen der Kreatur verringert.

Die Krankheit bekämpfen: Eine infizierte Kreatur führt täglich im Morgengrauen einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe, da ihre Abgeschlagenheit zunimmt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird die Erschöpfungsstufe der Kreatur um 1 verringert. Wenn die Erschöpfungsstufe der Kreatur auf 0 sinkt, endet die Krankheit bei der Kreatur.

Umgebungseffekte

Dünnes Eis

Dünnes Eis kann Gewicht von bis zu 3W10 × 5 Kilogramm pro neun Quadratmeter großem Bereich tragen. Wann immer das Gesamtgewicht auf einem Bereich dünnen Eises diese Gewichtstoleranz überschreitet, bricht das Eis. Alle Kreaturen im Bereich fallen durch das Eis. Unter dem Eis befindet sich Eiswasser (siehe „Eiswasser“ oben).

Eiswasser

Eine Kreatur kann einen Anzahl von Minuten in Höhe ihres Konstitutionswerts in Eiswasser ertragen, ohne schädliche Effekte zu erleiden. Jede zusätzliche Minute in Eiswasser erfordert, dass die Kreatur einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf besteht. Anderenfalls erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden sowie solche mit natürlicher Anpassung an Eiswasser bestehen den Rettungswurf automatisch.

Extreme Hitze

Eine Kreatur, die hohen Temperaturen ab 38 Grad Celsius ausgesetzt ist und kein Trinkwasser zur Verfügung hat, muss nach jeder Stunde einen Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält eine Erschöpfungsstufe. Der SG beträgt dabei nach der ersten Stunde 5 und wird dann für jede zusätzliche Stunde um 1 erhöht. Kreaturen, die eine mittelschwere oder schwere Rüstung tragen, sind beim Rettungswurf im Nachteil. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Feuerschaden bestehen den Rettungswurf automatisch.

Extreme Kälte

Eine Kreatur, die niedrigen Temperaturen von -18 Grad Celsius und darunter ausgesetzt ist, muss nach jeder Stunde einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält eine Erschöpfungsstufe. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden bestehen den Rettungswurf automatisch.

Große Höhe

Reisen in Höhen ab 3.000 Metern über dem Meeresspiegel sind aufgrund des abnehmenden Luftdrucks und des schlechteren Sauerstoffangebots für die meisten Kreaturen schwierig. Jede Stunde, die eine Kreatur in großer Höhe reist, zählt hinsichtlich der Frage, wie lange die Kreatur reisen kann, als zwei Stunden (siehe „Reisegeschwindigkeit“).

Kreaturen können sich an große Höhe gewöhnen, indem sie mindestens 30 Tage in dieser Höhe verbringen. An Höhen über 6.000 Metern können sie sich jedoch nicht gewöhnen, sofern sie nicht in solchen Höhen heimisch sind.

Rutschiges Eis

Rutschiges Eis ist schwieriges Gelände.

Eine Kreatur, die rutschiges Eis in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darauf beginnt, muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie rutscht aus und hat den Zustand Liegend.

Starker Niederschlag

Alles im Bereich starken Regens oder Schneefalls ist leicht verschleiert, und Kreaturen in diesem Bereich sind bei allen Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Nachteil. Starker Regen löscht außerdem jedes offene Feuer aus.

Starker Wind

Starker Wind bedeutet Nachteil bei Fernkampfangriffswürfen mit Waffen. Außerdem löscht er offenes Feuer und vertreibt Nebel. Fliegende Kreaturen in starkem Wind müssen am Ende ihres Zugs landen, oder sie stürzen ab.

Starker Wind in einer Wüste kann einen Sandsturm bewirken. Dieser bedeutet Nachteil bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung).

Tiefes Wasser

Schwimmen in tiefem Wasser (ab 30 Meter Tiefe) bedeutet zusätzliche Herausforderungen aufgrund des Wasserdrucks und der niedrigen Temperaturen. Eine Kreatur ohne Schwimmbewegungsrate, die durch tiefes Wasser schwimmt, muss nach jeder Stunde einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erhält eine Erschöpfungsstufe.

Furcht und psychischer Stress

Abenteurer sind aufgrund ihrer Berufung weniger anfällig für Furcht und psychischen Stress als gewöhnliche Leute. Ein Bauer würde vermutlich panisch vor einem Bären oder einer Erscheinung fliehen, doch Abenteurer sind aus härterem Holz geschnitzt. Nichtsdestotrotz können manche Kreaturen und Spieleffekte selbst die hartgesottensten Abenteurer in Angst und Schrecken versetzen oder ihnen den Verstand verwirren.

Wenn du planst, irgendwelche dieser Regeln zu verwenden, besprich sie zu Beginn der Kampagne mit deinen Spielern.

Furcht-Effekte

Wann immer die Charaktere auf etwas stoßen, das übernatürlich furchterregend ist, verwende den Zustand Verängstigt als Basiseffekt. Furcht-Effekte erfordern üblicherweise einen Weisheitsrettungswurf, wobei der Rettungswurf-SG davon abhängt, wie furchterregend die Situation ist. In der Tabelle „Beispiele für Furcht-SG“ findest du einige Beispiele.

Beispiele für Furcht-SG

Beispiel	Rettungswurf-SG
Die Charaktere öffnen einen Sarkophag, dem eine harmlose, aber furchterregende Erscheinung entweicht.	10
Ein Charakter löst eine magische Falle aus, die eine (nur für ihn sichtbare) illusionäre Manifestation seiner schlimmsten Ängste erzeugt.	15
Ein Portal zum Abyss öffnet sich und enthüllt ein alpträumhaftes Reich voller Qualen und Gemetzel.	20

Normalerweise wiederholt eine verängstigte Kreatur den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Nach deinem Ermessen könnte eine verängstigte Kreatur noch weiteren Effekten ausgesetzt sein, solange der Zustand Verängstigt bestehen bleibt. Erwäge die folgenden Beispiele:

- Die verängstigte Kreatur muss in jedem ihrer Züge die Spurt-Aktion ausführen und ihre Bewegung verwenden, um sich von der Ursache ihrer Furcht zu entfernen.
- Angriffswürfe gegen die verängstigte Kreatur sind im Vorteil.
- Die verängstigte Kreatur kann in jedem ihrer Züge nur eine der folgenden Handlungen ausführen: sich bewegen, eine Aktion ausführen oder eine Bonusaktion ausführen.

Effekte von psychischem Stress

Wenn ein Charakter einem Effekt ausgesetzt ist, der intensiven psychischen Stress bewirkt, lässt dieser Effekt sich am besten durch psychischen Schaden abbilden.

In der Tabelle „Beispieleffekte von psychischem Stress“ findest du einige Beispiele für solche Effekte sowie Vorschläge für Rettungswurf-SG und Schaden. Es ist normalerweise möglich, psychischem Stress mit einem erfolgreichen Weisheitsrettungswurf zu widerstehen, doch manchmal sind Intelligenz- oder Charismawürfe angemessener. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf könnte ein Charakter nach deinem Ermessen halb so viel anstatt gar keinen Schaden erleiden.

Beispieleffekte von psychischem Stress

Beispiel	Rettungswurf-SG	Psychischer Schaden
Ein Charakter nimmt eine halluzinogene Substanz ein, die seine Wahrnehmung der Realität verzerrt.	10	1W6
Ein Charakter berührt einen unholdischen Götzen, der seinen Verstand beeinträchtigt und zu zerstören droht.	15	3W6
Eine magische Falle schleudert einen Charakter ins Ferne Reich, wo er bis zum Ende seines nächsten Zugs bleibt.	20	9W6

Verlängerte Effekte

Psychischer Stress kann auch verlängerte Effekte haben. Erwäge die folgenden Möglichkeiten:

Kurzfristige Effekte: Der Charakter ist 1W10 Minuten lang verängstigt, kampfunfähig oder betäubt. Der Zustand könnte von verstörendem Verhalten oder von Halluzinationen begleitet werden. Diese Effekte lassen sich durch den Zauber *Gefühle besänftigen* unterdrücken oder durch den Zauber *Schwache Genesung* entfernen.

Langfristige Effekte: Der Charakter ist aufgrund von Unwilligkeit oder Unfähigkeit, eine bestimmte Art von Fähigkeiten einzusetzen, 1W10 × 10 Stunden lang bei einigen oder allen Attributswürfen im Nachteil. Er könnte beispielsweise so entnervt sein, dass er nicht mehr viel Stärke aufbringen kann, oder so argwöhnisch werden, dass Charismawürfe dadurch erschwert sind. Diese Effekte lassen sich durch den Zauber *Gefühle besänftigen* unterdrücken oder durch den Zauber *Schwache Genesung* entfernen.

Dauerhafte Effekte: Ein dauerhafter Effekt ist ein langfristiger Effekt (siehe oben), der bestehen bleibt, bis er durch den Zauber *Vollständige Genesung* entfernt wird. Er lässt sich durch den Zauber *Gefühle besänftigen* unterdrücken.

Gift

Aufgrund ihrer heimtückischen und tödlichen Natur sind Gifte bei Assassinen und bösen Kreaturen ein beliebtes Werkzeug.

Sie wirken auf die folgenden vier Arten:

Einatmung: Giftige Pulver und Gase wirken, wenn sie eingeatmet werden. Wird das Pulver zerstäubt oder das Gas freigesetzt, so erleiden alle Kreaturen in einem Würfel mit 1,5 Metern Kantenlänge den Effekt. Die entstandene Giftwolke löst sich kurz danach auf. Den Atem anzuhalten hilft nicht gegen diese Gifte, da sie auch über die Nasenschleimhaut, die Tränenkanäle und andere Bereiche des Körpers wirken.

Einnahme: Eine Kreatur muss die gesamte Giftdosis zu sich nehmen, um die Effekte zu erleiden. Die Dosis kann über Nahrung oder Flüssigkeit aufgenommen werden. Du kannst entscheiden, ob eine geringere Dosis einen verringerten Effekt hat, sodass die Kreatur beim Rettungswurf im Vorteil ist oder das Gift bei einem misslungenen Rettungswurf nur halb so viel Schaden bewirkt.

Kontakt: Kontaktgift kann auf Gegenstände aufgetragen werden und behält seine Wirksamkeit, bis es berührt oder abgewaschen wird. Eine Kreatur, die Kontaktgift mit bloßer Haut berührt, erleidet seine Effekte.

Verletzung: Gift, das bei Verletzungen wirkt, kann als Bonusaktion auf eine Waffe, ein Geschoss oder einen ähnlichen Gegenstand aufgetragen werden. Es behält seine Wirksamkeit, bis es entweder über eine Wunde aufgenommen oder abgewaschen wird. Wenn eine Kreatur Hieb- oder Stichschaden durch einen Gegenstand erleidet, der mit diesem Gift versehen ist, so erleidet sie auch den Effekt des Gifts.

Gift kaufen

In einigen Kampagnenwelten sind Besitz und Verwendung von Giften gesetzlich verboten. Allerdings könnten illegale Händler oder skrupellose Apotheker über heimliche Vorräte verfügen. Charaktere mit kriminellen Kontakten können vermutlich problemlos Gifte beschaffen. Andere Charaktere müssen vielleicht umfangreiche Nachforschungen anstellen und Schmiergelder zahlen, ehe sie an das gesuchte Gift kommen.

Gift ernten

Ein Charakter kann versuchen, Gift von einer giftigen Kreatur zu ernten, die tot oder kampfunfähig ist. Der Versuch dauert 1W6 Minuten. Danach führt der Charakter einen SG-20-Intelligenzwurf (Naturkunde) aus und verwendet eine Giftmischerausrüstung.

Bei einem Erfolg kann der Charakter genügend Gift für eine Dosis ernten. Zusätzliches Gift kann von der betreffenden Kreatur nicht geerntet werden. Misslingt der Wurf, so kann der Charakter kein Gift extrahieren. Wenn der Wurf um mindestens 5 Punkte misslingt, erleidet der Charakter selbst die Effekte des Gifts der Kreatur.

Beispielgifte

Nachfolgend sind Beispielgifte in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Die Beschreibungen der Gifte enthalten den empfohlenen Preis für eine Dosis, die Art (Kontakt, Einnahme, Einatmung oder Verletzung) sowie eine Beschreibung der Effekte des Gifts.

Assassinenblut (150 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Assassinenblut einnimmt, führt einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 6 (1W12) Giftschaten und ist 24 Stunden lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Ätheressenz (300 GM)

Inhalationsgift

Eine Kreatur, die Ätheressenz einatmet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist acht Stunden lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem bewusstlos. Die Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wird.

Blasse Tinktur (250 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Blasse Tinktur einnimmt, muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 3 (1W6) Giftschaten und ist vergiftet. Die vergiftete Kreatur wiederholt den Rettungswurf alle 24 Stunden. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 3 (1W6) Giftschaten. Der Schaden, den das Gift bewirkt, kann auf keine Weise geheilt werden, solange die Kreatur vergiftet bleibt. Nach sieben erfolgreichen Rettungswürfen gegen das Gift ist die Kreatur nicht mehr vergiftet.

Bosheit (250 GM)

Inhalationsgift

Eine Kreatur, die das Gift Bosheit einatmet, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem blind.

Erstarrungsgift (600 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Erstarrungsgift einnimmt, muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 4W6 Stunden lang vergiftet. Während die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist ihre Bewegungsrate halbiert.

Kriecherschleim (200 GM)

Kontaktgift

Eine Kreatur, die Kontakt mit Kriecherschleim hat, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem gelähmt. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Mitternachtstränen (1.500 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Mitternachtstränen einnimmt, erleidet bis zur nächsten Mitternacht keine Effekte. Jeder Effekt, der den Zustand Vergiftet beendet, neutralisiert dieses Gift. Wird das Gift nicht vor Mitternacht neutralisiert, führt die Kreatur einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 31 (9W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Purpurwurmgift (2.000 GM)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Purpurwurmgift ausgesetzt ist, führt einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 35 (10W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Schlangengift (200 GM)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Schlangengift ausgesetzt ist, führt einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 10 (3W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Spinnenstich (200 GP)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Spinnenstich ausgesetzt ist, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Wenn der Rettungswurf um mindestens 5 Punkte misslingt, ist die Kreatur außerdem bewusstlos, solange sie auf diese Art vergiftet ist. Die Kreatur erwacht, wenn sie Schaden erleidet oder von einer anderen Kreatur als Aktion wachgerüttelt wird.

Taggit-Öl (400 GM)

Kontaktgift

Eine Kreatur, die Kontakt mit Taggit-Öl hat, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist 24 Stunden lang vergiftet. Solange die Kreatur auf diese Art vergiftet ist, ist sie außerdem bewusstlos. Sie erwacht, wenn sie Schaden erleidet.

Verbrannte Othurdämpfe (500 GM)

Inhalationsgift

Eine Kreatur, die Verbrannte Othurdämpfe einatmet, muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 10 (3W6) Giftschaden und muss den Rettungswurf zu Beginn jedes ihrer Züge wiederholen. Bei jedem aufeinanderfolgenden misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 3 (1W6) Giftschaden. Nach drei erfolgreichen Rettungswürfen endet die Wirkung des Gifts.

Wahrheitsserum (150 GM)

Einnahmegift

Eine Kreatur, die Wahrheitsserum einnimmt, muss einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Stunde lang vergiftet. Solange sie vergiftet ist, kann sie nicht absichtlich lügen.

Wyverngift (1.200 GM)

Verletzungsgift

Eine Kreatur, die Wyverngift ausgesetzt ist, führt einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 24 (7W6) Giftschaden, anderenfalls die Hälfte.

Fallen

Fallen sollten sparsam verwendet werden, sonst verlieren sie ihren Reiz. Eine verborgene Fallgrube kann eine spannende Überraschung sein, doch zu viele Fallen in einem Abenteuer können Spieler übermäßig vorsichtig werden lassen und das Spiel bremsen.

Die besten Fallen sind kurze Ablenkungen, die fähige Charaktere in kurzer Zeit überwinden können – oder tödliche Rätsel, die Geistesgegenwart und Teamarbeit erfordern. Fallen, die nicht entdeckt werden können, aber unausweichlich sind, machen selten Spaß.

Elemente einer Falle

Die Beschreibung einer Falle enthält nach ihrem Namen folgende Elemente:

Grad und Stufen: Eine Falle wird danach eingestuft, ob sie für Charaktere bestimmter Stufen lästig oder tödlich ist. Eine lästige Falle fügt Charakteren der angegebenen Stufen wahrscheinlich keine nennenswerten Schäden zu, wohingegen eine tödliche Falle für Charaktere der angegebenen Stufen eine ernste Bedrohung darstellt.

Auslöser: Fallen werden häufig ausgelöst, wenn jemand einen bestimmten Bereich betritt oder einen Gegenstand berührt. Dies könnte zum Beispiel geschehen, wenn eine Druckplatte betreten, ein Stolperdraht berührt, ein Türknauf gedreht oder der falsche Schlüssel in ein Schloss gesteckt wird.

Wirkungsdauer: Manche Fallen haben Wirkungsdauern, die in Runden, Minuten oder Stunden ausgedrückt werden. Bei anderen ist angegeben, dass ihre Effekte bestehen bleiben, bis die Fallen zerstört oder gebannt werden. Wenn die Wirkungsdauer einer Falle „unmittelbar“ lautet, wird ihr Effekt sofort angewendet. Wird eine Falle nach ihrem Auslösen zurückgesetzt, so ist dies im Eintrag vermerkt. Anderenfalls ist die Falle inaktiv, nachdem sie einmal ausgelöst wurde.

Sei vorsichtig, wenn du Charaktere mit niedrigeren Stufen als dem angegebenen Stufenbereich mit der jeweiligen Falle konfrontierst. Eine Falle, die im angegebenen Stufenbereich lästig ist, kann für Charaktere mit niedrigeren Stufen durchaus tödlich sein.

Beispielfallen

Die Fallen sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Einstürzende Decke

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur löst einen Stolperdraht aus
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Diese Falle funktioniert mit einem Stolperdraht und lässt einen instabilen Deckenabschnitt einstürzen. Der Stolperdraht verläuft 7,5 Zentimeter über dem Boden und verbindet zwei schwache Stützen, die umkippen, wenn am Draht gezogen wird.

Die erste Kreatur, die in den Stolperdraht läuft, lässt die Stützen umkippen, woraufhin der instabile Deckenabschnitt einstürzt. Jede Kreatur unter dem Deckenabschnitt muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 11 (2W10) Wuchtschaden, anderenfalls die Hälfte. Die Trümmer des Einsturzes machen den Bereich der Falle zu schwierigem Gelände.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bereich der Falle untersuchen und einen SG-11-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie den Stolperdraht und den instabilen Deckenabschnitt. Ein entdeckter Stolperdraht kann problemlos zerschnitten oder umgangen werden (kein Attributwurf erforderlich).

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du Schaden und Rettungswurf-SG erhöhst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Wuchtschaden	Rettungswurf-SG
5–10	22 (4W10)	15
11–16	55 (10W10)	17
17–20	99 (18W10)	19

Fallendes Netz

Lästige Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur löst einen Stolperdraht aus
Wirkungsdauer: Unmittelbar

Ein fallendes Netz funktioniert mit einem Stolperdraht. Ein an der Decke befestigtes, mit Gewichten versehenes, neun Quadratmeter großes Netz fällt herab. Der Stolperdraht verläuft 7,5 Zentimeter über dem Boden und verbindet zwei Säulen oder Bäume.

Die erste Kreatur, die in den Stolperdraht läuft, lässt das Netz herabfallen. Das Ziel muss einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es ist festgesetzt, bis es entkommt.

Der Rettungswurf gelingt automatisch, wenn das Ziel von mindestens riesiger Größe ist. Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen SG-10-Stärkewurf (Athletik) auszuführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich selbst oder eine andere Kreatur in Reichweite aus dem Netz.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bereich der Falle untersuchen und einen SG-11-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie den Stolperdraht und das aufgehängte Netz. Ein entdeckter Stolperdraht kann problemlos zerschnitten oder umgangen werden (kein Attributswurf erforderlich).

Das Netz zerstören: Werden die Trefferpunkte des Netzes auf 0 verringert, so wird jede darin gefangene Kreatur befreit (Spielwerte des Netzes siehe „Abenteurerausrüstung“).

Die Falle legen: Eine Kreatur mit Diebeswerkzeug und allen Komponenten der Falle (einschließlich Netz) kann versuchen, diese Falle zu legen, indem sie einen SG-13-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) besteht. Jeder Versuch, diese Falle zu legen, dauert zehn Minuten.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du das Gewicht des Netzes erhöhst. Dadurch erhöhen sich Rettungswurf-SG und SG des Stärkewurfs (Athletik) wie folgt: SG 12 auf den Stufen 5–10, SG 14 auf den Stufen 11–16, SG 16 auf den Stufen 17–20.

Feuerwirkende Statue

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt eine Druckplatte

Wirkungsdauer: Unmittelbar, und die Falle wird zu Beginn des nächsten Zugs zurückgesetzt

Wenn eine Kreatur die Druckplatte dieser Falle in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darauf beginnt, atmet eine Statue in der Nähe magische Flammen in einem Kegel von 4,5 Metern aus. Die Statue kann ein beliebiges Erscheinungsbild haben, beispielsweise das eines Drachen oder eines Magiers. Jede Kreatur im Kegel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 11 (2W10) Feuerschaden, anderenfalls die Hälfte.

Entdecken und entschärfen: Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura von Hervorrufungsmagie um die Statue. Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Statue kann diese mit der Suchen-Aktion untersuchen und einen SG-10-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie eine winzige Glyphe an der Statue. Wenn die Glyphe gefunden wurde, kann ein Charakter sie mit der Studieren-Aktion untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen.

Bei einem Erfolg erkennt er, dass die Glyphe „Feuer“ bedeutet. Ein Charakter kann als Aktion ein scharfes Werkzeug verwenden, um die Glyphe zu entfernen und damit die Falle zu entschärfen.

Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bodenabschnitt untersuchen, in dem sich die Druckplatte befindet, und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Druckplatte. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, so kann sie nicht ausgelöst werden.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du den Schaden erhöhst und den Wirkungsbereich vergrößerst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Feuerschaden	Wirkungsbereich
5–10	22 (4W10)	9 m (Kegel)
11–16	55 (10W10)	18 m (Kegel)
17–20	99 (18W10)	36 m (Kegel)

Rollender Stein

Tödliche Falle (Stufen 11–16) oder lästige Falle (Stufen 17–20)

Auslöser: Eine Kreatur betritt eine Druckplatte

Wirkungsdauer: Bis der Stein nicht mehr rollt

Wenn eine Kreatur eine verborgene Druckplatte betritt, wird eine massive Steinkugel mit einem Radius von 1,5 Metern aus einem Geheimfach entlassen und beginnt zu rollen. Der Stein und alle Kreaturen in der Nähe würfeln Initiative aus. Dabei hat der Stein einen Bonus von +8 auf seinen Initiativewurf.

Der Stein bewegt sich in seinem Zug 18 Meter weit in eine Richtung und ändert den Kurs, wenn er von einem Hindernis umgelenkt wird. Er kann sich durch den Bereich von Kreaturen bewegen und umgekehrt. Der Bereich des Steins gilt als schwieriges Gelände. Wann immer der Stein sich in einem Zug erstmals durch den Bereich einer Kreatur bewegt oder eine Kreatur den Bereich des Steins betritt, während dieser rollt, muss die Kreatur einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 55 (10W10) Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Der Stein stoppt, wenn er auf eine Wand oder eine ähnliche Barriere trifft. Er kann nicht um Ecken rollen. Findige Baumeister versehen die Gänge ihrer Gewölbe jedoch mit Kurven, sodass der Stein weiterrollen kann.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann als Studieren-Aktion den Bodenabschnitt mit der Druckplatte untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen.

Bei einem Erfolg erkennt sie den Zweck der Druckplatte. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, so kann sie nicht ausgelöst werden.

Den Stein zerstören: Der Stein ist ein großer Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 100 Trefferpunkte, einen Schadensschwellenwert von 10 und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Den Stein verlangsamen: Eine Kreatur kann als Aktion mit einem SG-20-Stärkewurf (Athletik) versuchen, den Stein zu verlangsamen. Bei einem Erfolg wird die Strecke, die der Stein in seinem Zug zurücklegt, um 4,5 Meter verringert. Wenn diese Strecke auf 0 sinkt, stoppt der Stein und stellt keine Bedrohung mehr dar.

Stachelgrube

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt die Abdeckung der Fallgrube

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Diese Grube ist drei Meter tief und hat eine mit Scharnieren versehene Abdeckung, deren Material identisch mit dem des umgebenden Bodens ist. Wenn eine Kreatur den Deckel betritt, schwingt dieser auf wie eine Falltür, sodass die Kreatur auf den Boden der Grube stürzt, der mit angespitzten Pfählen aus Holz oder Metall versehen ist. Danach bleibt die Abdeckung geöffnet.

Eine Kreatur, die in die Grube stürzt, landet auf dem Boden und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz plus 9 (2W8) Stichschaden durch die Stacheln.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann als Studieren-Aktion den Bodenabschnitt mit der Abdeckung untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Fallgrube. Wenn die verborgene Fallgrube entdeckt wurde, kann ein Nagel oder ein ähnliches Objekt zwischen Abdeckung und Boden verkeilt werden, sodass sich die Abdeckung nicht mehr öffnen und daher gefahrlos überquert werden kann. Die Abdeckung kann auch mithilfe des Zaubers *Arkane Schloss* oder ähnlicher Magie geschlossen gehalten werden.

Entkommen: Eine Kreatur benötigt eine Kletterbewegungsrate, Kletterausrüstung oder Magie wie den Zauber *Spinnenklettern*, um die glatten Wände der Fallgrube zu erklimmen. Du kannst es einfacher machen, aus der Grube zu entkommen, indem du die Wände mit Rissen versiehst, in denen eine Kreatur Halt mit Händen und Füßen finden kann.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du die Grube tiefer machst und den Schaden erhöhst wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Grubentiefe	Schaden
5–10	9 m	13 (3W8) Stich plus 10 (3W6) Wucht
11–16	18 m	36 (8W8) Stich plus 21 (6W6) Wucht
17–20	36 m	57 (13W8) Stich plus 42 (12W6) Wucht

Verborgene Fallgrube

Lästige Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt die Abdeckung der Fallgrube

Wirkungsdauer: Unmittelbar

Diese Grube ist drei Meter tief und hat eine mit Scharnieren versehene Abdeckung, deren Material identisch mit dem des umgebenden Bodens ist. Wenn eine Kreatur die Abdeckung betritt, schwingt diese auf wie eine Falltür, sodass die Kreatur in die Grube stürzt. Danach bleibt die Abdeckung geöffnet.

Eine Kreatur, die in die Grube stürzt, erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden durch den Sturz.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann als Studieren-Aktion den Bodenabschnitt mit der Abdeckung untersuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Fallgrube. Wenn die Grube entdeckt wurde, kann ein Nagel oder ein ähnliches Objekt zwischen Abdeckung und Boden verkeilt werden, sodass sich die Abdeckung nicht mehr öffnen und daher gefahrlos überquert werden kann. Die Abdeckung kann auch mithilfe des Zaubers *Arkane Schloss* oder ähnlicher Magie geschlossen gehalten werden.

Entkommen: Eine Kreatur benötigt eine Kletterbewegungsrate, Kletterausrüstung oder Magie wie den Zauber *Spinnenklettern*, um die glatten Wände der Fallgrube zu erklimmen. Du kannst es einfacher machen, aus der Grube zu entkommen, indem du die Wände mit Rissen versiehst, in denen eine Kreatur Halt mit Händen und Füßen finden kann.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du die Grube tiefer machst und den Schaden erhöhst wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Grubentiefe	Wuchtschaden
5–10	9 m	10 (3W6)
11–16	18 m	21 (6W6)
17–20	36 m	42 (12W6)

Vergiftete Nadel

Lästige Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur öffnet das Schloss der Falle anders als auf die vorgesehene Art oder kann die Falle nicht entschärfen

Wirkungsdauer: Unmittelbar

In einem Schloss ist eine vergiftete Nadel verborgen. Wenn eine Kreatur das Schloss mit einem anderen Gegenstand als dem richtigen Schlüssel öffnet, springt die Nadel hervor und sticht die Kreatur. Die Kreatur führt einen SG-11-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5 (1W10) Giftschaden und ist eine Stunde lang vergiftet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Vermeiden: Die Falle wird nicht ausgelöst, wenn das Schloss mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet wird.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion das mit der Falle versehene Schloss untersuchen und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Nadel. Wenn die Falle entdeckt wurde, kann ein Charakter eine Aktion ausführen, um zu versuchen, sie zu entschärfen. Dies gelingt ihm mit einem erfolgreichen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit). Misslingt der Wurf, so löst die Kreatur die Falle aus.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du Schaden und Rettungswurf-SG erhöhst, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Stufen	Giftschaden	Rettungswurf-SG
5–10	11 (2W10)	13
11–16	22 (4W10)	15
17–20	55 (10W10)	17

Vergiftete Wurfpeile

Tödliche Falle (Stufen 1–4)

Auslöser: Eine Kreatur betritt eine Druckplatte

Wirkungsdauer: Unmittelbar, und die Falle wird zu Beginn des nächsten Zugs zurückgesetzt, sofern sie höchstens zweimal aktiviert wurde

Wenn eine Kreatur die Druckplatte dieser Falle in einem Zug erstmals betritt, werden vergiftete Wurfpeile aus Röhrchen verschossen, die in die umgebenden Wände eingelassen sind. Die Löcher mit diesen Röhrchen sind von Staub oder Spinnweben bedeckt oder geschickt in Reliefs, Wandbildern oder Fresken versteckt.

Jede Kreatur im Weg der Wurfpeile muss einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von 1W3 Pfeilen getroffen und erleidet 3 (1W6) Giftschaden pro Pfeil.

Entdecken und entschärfen: Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion die Wände untersuchen und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Löcher. Wenn alle Löcher mit Wachs, Stoff oder Trümmern verstopft werden, können die Wurfpeile nicht verschossen werden.

Eine Kreatur kann mit der Suchen-Aktion den Bodenabschnitt untersuchen, in dem sich die Druckplatte befindet, und einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg entdeckt sie die Druckplatte. Wird ein Eisennagel oder ein ähnliches Objekt unter der Druckplatte platziert, so kann sie nicht ausgelöst werden.

Auf höheren Stufen: Du kannst die Falle für höhere Stufen hochskalieren, indem du den Giftschaden jedes Wurfpeils wie folgt erhöhst: 7 (2W6) auf den Stufen 5–10, 14 (4W6) auf den Stufen 11–16, 24 (7W6) auf den Stufen 17–20.

Kampfbegegnungen

Die folgenden Merkmale können Kampfbegegnungen interessanter und herausfordernder machen:

Höhenunterschiede: Geländemerkmale mit Höhenunterschieden (Stapel leerer Kisten, Vorsprünge, Balkons) belohnen eine kluge Positionierung und ermuntern die Charaktere zum Springen, Klettern, Fliegen oder Teleportieren.

Verteidigungspositionen: Gegner an schwierig zu erreichenden Orten oder auf Verteidigungspositionen zwingen Charaktere, die normalerweise aus der Distanz angreifen, zu Bewegung.

Gemischte Monstergruppen: Wenn verschiedene Monsterarten zusammenarbeiten, können sie ihre Fähigkeiten kombinieren – genau wie Charaktere verschiedener Klassen und Herkunft. Vielfältige Kräfte sind stärker.

Gründe für Bewegung: Nutze Merkmale, die Charaktere und ihre Gegner dazu ermuntern, sich zu bewegen: Kronleuchter, Fässchen mit Schießpulver oder Öl sowie die Falle „Rollender Stein“.

Schwierigkeit von Kampfbegegnungen

Verwende die folgenden Richtlinien, um eine Kampfbegegnung der gewünschten Schwierigkeitsstufe zu gestalten.

Schritt 1: Wähle eine Schwierigkeit aus

Die Schwierigkeitsbandbreite von Begegnungen lässt sich in drei Kategorien unterteilen:

Niedrige Schwierigkeit: Eine Begegnung von niedriger Schwierigkeit hält vermutlich einen oder zwei gruselige Momente für die Spieler bereit, doch ihre Charaktere sollten den Kampf für sich entscheiden können, ohne Todesfälle zu erleiden. Es kann allerdings sein, dass mindestens einer von ihnen zu Heilressourcen greifen muss. Als grobe Richtlinie kann gelten: Ein einzelnes Monster stellt für eine Abenteurergruppe mit vier Charakteren, deren Stufe dem Herausforderungsgrad des Monsters entspricht, normalerweise eine Herausforderung von niedriger Schwierigkeit dar.

Mittlere Schwierigkeit: Eine Begegnung von mittlerer Schwierigkeit kann für Abenteurer ohne Heil- und andere Ressourcen übel ausgehen. Schwächere Charaktere könnten aus dem Kampf ausscheiden, und es besteht ein gewisses Risiko, dass mindestens ein Charakter stirbt.

Hohe Schwierigkeit: Eine Begegnung von hoher Schwierigkeit kann für mindestens einen Charakter tödlich enden. Die Charaktere brauchen clevere Taktiken, Geistesgegenwart und vielleicht sogar etwas Glück, um die Begegnung zu überstehen.

Schritt 2: Ermittle dein EP-Budget

Verwende die Tabelle „EP-Budget pro Charakter“ und suche den Eintrag für die Stufe der Abenteurergruppe bei der gewünschten Begegnungsschwierigkeit. Multipliziere die Zahl in der Tabelle mit der Anzahl der Charaktere in der Abenteurergruppe – das Ergebnis ist dein EP-Budget für die Begegnung.

EP-Budget pro Charakter

Stufe der Gruppe	Begegnungsschwierigkeit		
	Niedrig	Mittel	Hoch
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1.100
6	600	1.000	1.400
7	750	1.300	1.700
8	1.000	1.700	2.100
9	1.300	2.000	2.600
10	1.600	2.300	3.100
11	1.900	2.900	4.100
12	2.200	3.700	4.700
13	2.600	4.200	5.400
14	2.900	4.900	6.200
15	3.300	5.400	7.800
16	3.800	6.100	9.800
17	4.500	7.200	11.700
18	5.000	8.700	14.200
19	5.500	10.700	17.200
20	6.400	13.200	22.000

Schritt 3: Gib dein Budget aus

Jede Kreatur hat einen EP-Wert im Wertekasten. Wenn du deiner Kampfbegegnung eine Kreatur hinzufügst, ziehe deren EP von deinem EP-Budget ab, um zu ermitteln, wie viele EP du noch ausgeben kannst. Gib so viel von deinem EP-Budget wie möglich aus, ohne es zu überziehen. Es ist in Ordnung, wenn ein paar EP übrig bleiben. Es folgen einige Beispiele:

Beispiel 1: Eine Begegnung von niedriger

Schwierigkeit für vier Charaktere der Stufe 1 hat ein EP-Budget von 50×4 , also insgesamt 200 EP. Damit könntest du jede der folgenden Begegnungen gestalten:

- 1 **Grottenschratkrieger** (200 EP)
- 2 **Riesenwespen** (jeweils 100 EP) insgesamt 200 EP
- 6 **Riesenratten** (jeweils 25 EP) insgesamt 150 EP

Beispiel 2: Eine Begegnung von mittlerer Schwierigkeit für fünf Charaktere der Stufe 3 hat ein EP-Budget von 225×5 , also insgesamt 1.125 EP. Damit könntest du eine der folgenden Begegnungen gestalten:

- **2 Druiden** (jeweils 450 EP) und **9 Blutmücken** (jeweils 25 EP), insgesamt 1.125 EP
- **1 Gruftschrecken** (700 EP), **1 Streitross-Skelett** (100 EP) und **6 Skelette** (jeweils 50 EP), insgesamt 1.100 EP

Beispiel 3: Eine Begegnung von hoher Schwierigkeit für sechs Charaktere der Stufe 15 hat ein EP-Budget von 7.800×6 , also insgesamt 46.800 EP. Damit könntest du diese Begegnung gestalten:

- **2 ausgewachsene rote Drachen** (jeweils 18.000 EP) und **2 Feuerriesen** (jeweils 5.000 EP), insgesamt 46.000 EP

Probleme vermeiden

Behalte beim Erstellen und Leiten von Kampf- begegnungen die folgenden Punkte im Hinterkopf:

Viele Kreaturen

Je mehr Kreaturen an einer Begegnung teilnehmen, desto höher ist das Risiko, dass sie eine Glückssträhne haben und den Charakteren mehr Schaden zufügen, als du erwartet hast. Wenn deine Begegnung mehr als zwei Kreaturen pro Charakter umfasst, dann schließe empfindliche Kreaturen ein, die rasch besiegt werden können. Diese Richtlinie ist vor allem für Charaktere der Stufen 1 und 2 wichtig.

Anpassungen

Wenn ein Spieler fehlt, solltest du Kreaturen aus Begegnungen entfernen, um die beabsichtigte Schwierigkeit beizubehalten. Auch Würfelwürfe und andere Faktoren können dazu führen, dass eine Begegnung einfacher oder schwieriger als vorgesehen wird. Du kannst Begegnungen aus dem Stegreif anpassen, indem du beispielsweise Kreaturen fliehen lässt (die Begegnung wird einfacher) oder für Verstärkung bei den Gegnern sorgst (die Begegnung wird schwieriger).

Kreaturen mit HG 0

Kreaturen mit einem HG von 0, besonders solche, die 0 EP wert sind, sollten sparsam eingesetzt werden. Wenn du in einer Begegnung viele kleine Wesen mit HG 0 einbauen möchtest, verwende stattdessen Schwärme.

Anzahl von Wertekästen

Bei den besten Kampf- begegnungen werden meist Kreaturen verschiedener Arten kombiniert, beispielsweise Feuerriesen und Höllenhunde. Achte auf die Anzahl von Wertekästen, die du für die Begegnung brauchst. Es kann mühsam sein, bei einer Begegnung mehr als zwei oder drei Wertekästen zurate ziehen zu müssen, vor allem dann, wenn es sich um komplexe Kreaturen handelt.

Mächtige Kreaturen

Wenn deine Kampf- begegnung eine Kreatur enthält, deren HG die Stufe der Abenteurergruppe überschreitet, dann denk daran, dass diese Kreatur mit einer einzigen Aktion genügend Schaden bewirken kann, um mindestens einen Charakter außer Gefecht zu setzen. Beispiel: Ein **Oger** (HG 2) kann einen Magier der Stufe 1 mit einem Hieb töten.

Ungewöhnliche Merkmale

Wenn ein Monster ein Merkmal hat, das für Charaktere niedriger Stufe schwierig zu überwinden ist, solltest du dieses Monster nicht in Begegnungen mit Charakteren einbauen, deren Stufe niedriger ist als der Herausforderungsgrad des Monsters.

Magische Gegenstände

Magische Gegenstände sind in den Horten besieger Monster oder in lange verschollenen Schatzkammern zu finden. Diese Gegenstände verleihen Fähigkeiten, die ein Charakter auf andere Art kaum erlangen könnte, oder ergänzen die Fähigkeiten ihres Besitzers auf wundersame Weise.

Kategorien magischer Gegenstände

Jeder magische Gegenstand gehört zu einer Kategorie. In der Tabelle „Kategorien magischer Gegenstände“ sind die insgesamt neun Kategorien aufgeführt und mit Beispielen versehen. Danach findest du Regeln für die Kategorien.

Kategorien magischer Gegenstände

Kategorie	Beispiele
Ringe	<i>Ring der Unsichtbarkeit</i>
Rüstung	<i>Lederrüstung +1, Schild +1</i>
Schriftrollen	<i>Zauberschriftrolle</i>
Stäbe	<i>Stab des Schlagens</i>
Tränke	<i>Heiltrank</i>
Waffen	<i>Geschoss +1, Langschwert +1</i>
Wundersame Gegenstände	<i>Nimmervoller Beutel, Stiefel der Elfen</i>
Zauberstäbe	<i>Zauberstab der Feuerbälle</i>
Zepter	<i>Unbewegliches Zepter</i>

Ringe

Ein Gegenstand der Kategorie „Ring“ muss am Finger oder einem ähnlichen Körperteil getragen werden, damit seine Magie wirkt, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

Rüstung

Ein Gegenstand der Kategorie „Rüstungen“ ist üblicherweise die magische Variante einer Rüstung aus „Ausrüstung“. Die Rüstung muss getragen werden, damit ihre Magie wirkt, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

Bei manchen magischen Rüstungen ist der jeweilige Rüstungstyp angegeben, beispielsweise Kettenpanzer oder Ritterrüstung. Wenn kein Typ angegeben ist, wähle ihn aus oder bestimme ihn zufällig.

Schriftrollen

Ein Gegenstand der Kategorie „Schriftrolle“ ist eine Papier- oder Pergamentrolle, die manchmal an Holzstäben befestigt ist und üblicherweise in einem Rohr aus Elfenbein, Jade, Leder, Metall oder Holz aufbewahrt wird. Die häufigste Schriftrolle ist die *Zauberschriftrolle* – ein in Schriftform gespeicherter Zauber.

Eine Schriftrolle verwenden: Schriftrollen sind Verbrauchsgegenstände. Der Anwender muss die Schriftrolle verlesen, damit ihre Magie wirkt. Wenn der Zauber gewirkt wurde, kann die Schriftrolle nicht noch einmal verwendet werden. Ihr Text verblasst, oder sie zerfällt zu Staub.

Jede Kreatur, die eine geschriebene Sprache versteht, kann eine Schriftrolle verlesen, um sie zu aktivieren, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

Stäbe

Gegenstände der Kategorie „Stäbe“ können hinsichtlich ihres Erscheinungsbilds beträchtlich variieren: Einige haben einen nahezu gleichen Durchmesser und sind glatt, andere sind knorrig und verdreht. Manche sind hölzern, andere bestehen aus Kristall oder poliertem Metall. Ein Stab ist ein bis 3,5 Kilogramm schwer und kann auch als Gehstock genutzt werden.

Ein Stab kann als nichtmagischer Kampfstab und als arkaner Fokus verwendet werden, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

Tränke

Ein Gegenstand der Kategorie „Tränke“ kann ein magisches Gebräu sein, das getrunken werden muss, oder ein Öl, das auf eine Kreatur oder einen Gegenstand aufgetragen werden muss. Ein typischer Trank besteht aus 30 Millilitern Flüssigkeit in einer Phiole.

Einen Trank verwenden: Tränke sind Verbrauchsgegenstände. Einen Trank zu trinken oder ihn einer anderen Kreatur zu verabreichen erfordert eine Bonusaktion. Das Auftragen eines Öls kann länger dauern als in der Beschreibung angegeben. Nach Verwenden wirkt ein Trank sofort und ist aufgebraucht.

Tränke mischen: Ein Charakter kann einen Trank trinken, während bei ihm noch ein anderer wirkt, oder er kann mehrere Tränke in einem Gefäß mischen. Die seltsamen Zutaten von Tränken können allerdings unvorhersehbare Wechselwirkungen haben.

Wenn ein Charakter zwei Tränke mischt, würfle anhand der Tabelle „Mischbarkeit von Tränken“. Wenn mehr als zwei Tränke gemischt werden, würfle für jeden weiteren Trank erneut und kombiniere die Ergebnisse. Sofern die Auswirkungen nicht sofort offensichtlich sind, enthülle sie erst, wenn sie offenbar werden.

Mischbarkeit von Tränken

IWI00 Ergebnis

1	Beide Tränke verlieren ihre Effekte, und die Mischung erzeugt eine magische Explosion in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern um sich. Jede Kreatur in diesem Bereich erleidet 4W10 Energieschaden.
2–8	Beide Tränke verlieren ihre Effekte, und die Mischung wird zu einem Einnahmegift deiner Wahl (siehe „Gift“ in „Werkzeugkasten fürs Spiel“).
9–15	Beide Tränke verlieren ihre Effekte.
16–25	Ein Trank verliert seinen Effekt.
26–35	Beide Tränke wirken, aber ihre numerischen Effekte und ihre Wirkungsauern sind halbiert. Wenn ein Trank weder einen numerischen Effekt noch eine Wirkungsdauer hat, verliert er stattdessen seinen Effekt.
36–90	Beide Tränke wirken normal.
91–99	Beide Tränke wirken, aber die numerischen Effekte und die Wirkungsdauer eines der Tränke ist verdoppelt. Wenn kein Trank auf diese Art verdoppelt werden kann, wirken beide normal.
100	Nur ein Trank wirkt, doch sein Effekt ist dauerhaft. Wähle dazu den einfachsten oder den spannendsten Effekt aus. Beispiel: Ein <i>Heiltrank</i> könnte das Trefferpunktemaximum um 2W4+2 erhöhen, oder ein <i>Trank der Unsichtbarkeit</i> könnte dauerhaft unsichtbar machen. Nach deinem Ermessen könnte der Zauber <i>Magie bannen</i> oder ähnlicher Magie den dauerhaften Effekt beenden.

Waffen

Ein Gegenstand aus der Kategorie „Magische Waffe“ ist üblicherweise die magische Variante einer Waffe aus „Ausrüstung“. Bei manchen magischen Waffen ist der jeweilige Waffentyp angegeben, beispielsweise Langschwert oder Langbogen. Wenn kein Waffentyp angegeben ist, wähle ihn aus oder bestimme ihn zufällig.

Geschoss: Wenn eine magische Waffe die Eigenschaft Geschoss hat, gelten damit abgefeuerte Geschosse bei jeder Regel, bei der es eine Rolle spielt, ob eine Waffe magisch ist oder nicht, als magisch.

Wundersame Gegenstände

Zu wundersamen Gegenständen gehören tragbare Gegenstände wie Stiefel, Gürtel, Umhänge, Amulette, Broschen und Diademe. Auch Taschen, Teppiche, Figuren, Hörner, Musikinstrumente und vieles mehr fallen in diese Kategorie.

REGELN FÜR MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Regeln zum Identifizieren, Einstimmen und Verwenden rund um magische Gegenstände sind unter „Ausrüstung“ zu finden. Im Folgenden werden zusätzliche Regeln vorgestellt.

Voraussetzungen für die Einstimmung: Wenn ein magischer Gegenstand eine Klassenvoraussetzung hat, muss eine Kreatur dieser Klasse angehören, um sich auf den Gegenstand einstimmen zu können. Lautet die Voraussetzung, dass die Kreatur ein Zauberwirker ist, so gilt sie als solcher, wenn sie mithilfe ihrer Merkmale oder Eigenschaften – und nicht mithilfe eines magischen Gegenstands oder ähnlich – mindestens einen Zauber wirken kann.

Gegenstände für bestimmte Kreaturen: Magische Gegenstände, die getragen werden sollen, können sich meist auf magische Art an den Träger anpassen. Du kannst jedoch auch beschließen, dass ein magischer Gegenstand seine Größe nicht jedem Träger anpasst. Beispiel: Ein bestimmter Rüstungsschmied könnte Gegenstände herstellen, die nur Leuten in Zwergengröße und -form passen.

Ungewöhnliche Anatomie: Entscheide nach deinem Ermessen, ob eine Kreatur einen Gegenstand tragen kann, der nicht für ihre Anatomie gemacht ist. Ein Ring an einem Tentakel mag funktionieren, aber ein Yuan-ti mit schlangenhaftem Schwanz statt Beinen kann keine magischen Stiefel tragen.

Paarweise Gegenstände: Du kannst Ausnahmen von der Regel zulassen, dass Gegenstandspaare auch als Paar getragen werden müssen. Beispiel: Ein Charakter mit nur einem Arm könnte in der Lage sein, einen einzelnen *Handschuh des Geschossfangens* zu verwenden, sofern er den zweiten Handschuh mit sich führt.

Zauberstäbe

Ein Gegenstand der Kategorie „Zauberstab“ ist üblicherweise zwischen 30 und 40 Zentimeter lang und besteht aus Metall, Knochen oder Holz. Er ist mit einer Spitze aus Metall, Kristall, Stein oder anderem Material versehen.

Ein Zauberstab kann als arkaner Fokus verwendet werden, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

Zepter

Ein Gegenstand der Kategorie „Zepter“ ist ein Zepter, das normalerweise aus Metall, Holz oder Knochen besteht. Ein typisches Zepter ist ein bis 2,5 Kilogramm schwer.

Ein Zepter kann als arkaner Fokus verwendet werden, sofern in der Beschreibung nicht anders vermerkt.

Seltenheit magischer Gegenstände

Jeder magische Gegenstand hat eine Seltenheit, die als grobes Maß für seine Macht im Vergleich zu anderen magischen Gegenständen dient. Die Seltenheiten sind in der Tabelle „Seltenheit und Wert magischer Gegenstände“ angegeben.

Gewöhnliche magische Gegenstände wie *Heiltränke* sind am zahlreichsten. Artefakte wie die *Kugel der Drachen* sind unbezahlbar, einmalig und schwierig zu beschaffen.

Wert magischer Gegenstände nach Seltenheit

Gewöhnliche magische Gegenstände können meist in Dörfern oder Städten gekauft werden. Ungewöhnliche und seltene magische Gegenstände sind normalerweise nur in Städten zu finden. Noch seltenere magische Gegenstände werden vermutlich nur an wundersamen Orten wie einer Stadt auf einer anderen Existenzebene verkauft. Wenn du den Charakteren in deiner Kampagne erlaubst, magische Gegenstände zu kaufen und zu verkaufen, kann die Seltenheit dir helfen, Preise für diese Gegenstände festzulegen. In der Tabelle „Seltenheit und Wert magischer Gegenstände“ sind Werte in Goldmünzen angegeben. Ein Verkäufer könnte stattdessen aber auch einen Dienst als Zahlung verlangen.

Wenn zu einem magischen Gegenstand ein Gegenstand gehört, der laut „Ausrüstung“ einen Kaufpreis hat (beispielsweise eine Waffe oder eine Rüstung), füge dem Wert des magischen Gegenstands diese Kosten hinzu. Beispiel: *Rüstung +1* (Ritterrüstung) hat einen Wert von 5.500 GM. Dies ist die Summe des Werts eines selten magischen Gegenstands (4.000 GM) und der Kosten für eine Ritterrüstung (1.500 GM).

Seltenheit und Wert magischer Gegenstände

Seltenheit	Wert*	Seltenheit	Wert*
Gewöhnlich	100 GM	Sehr selten	40.000 GM
Ungewöhnlich	400 GM	Legendär	200.000 GM
Selten	4.000 GM	Artefakt	Unbezahlbar

*Halbiere den Wert für alle Verbrauchsgegenstände außer *Zauberschriftrollen*. Der Wert einer *Zauberschriftrolle* ist das Doppelte der Kosten zum Erstellen der Schriftrolle (wie unter „Ausrüstung“ im Abschnitt „Zauberschriftrollen verfassen“ angegeben).

Einen magischen Gegenstand aktivieren

Es erfordert normalerweise eine magische Aktion, einen magischen Gegenstand zu aktivieren. Möglicherweise muss der Anwender des Gegenstands außerdem noch etwas Spezielles tun. In der Beschreibung jeder Gegenstandskategorie

oder jedes Gegenstands ist angegeben, wie ein Gegenstand aktiviert wird. Bei bestimmten Gegenständen werden zur Aktivierung die folgenden Regeln verwendet:

Befehlswort

Ein Befehlswort – ein Wort oder ein kurzer Satz – muss ausgesprochen werden, damit ein Gegenstand funktioniert. Befehlswörter müssen vernehmlich ausgesprochen werden. Sie funktionieren nicht in Bereichen, in denen alle Geräusche unterdrückt werden, beispielsweise im Bereich des Zaubers *Stille*.

Verbrauchsgegenstände

Manche Gegenstände werden verbraucht, wenn sie aktiviert werden. Sie können folglich nur einmal verwendet werden. *Heiltränke* müssen beispielsweise getrunken werden, und bei Schriftrollen verblasst der Text, sobald sie verlesen wurden. Verbrauchsgegenstände verlieren nach der Verwendung ihre Magie.

Mit Gegenständen gewirkte Zauber

Manche magischen Gegenstände erlauben dem Anwender, mit ihnen einen Zauber zu wirken. Der Zauber wird auf dem niedrigstmöglichen Zauberggrad und der niedrigstmöglichen Zauberkirkerstufe gewirkt. Er verbraucht keinen Zaubersplatz und erfordert keine Komponenten, sofern in der Beschreibung des Gegenstands nicht anders vermerkt. Der Zauber hat seinen normalen Zeitaufwand, seine normale Reichweite und seine normale Wirkungsdauer. Falls er Konzentration erfordert, muss der Anwender sich konzentrieren. Bei vielen Gegenständen wie Tränken ist es nicht nötig, einen Zauber zu wirken. Die Effekte treten bei Verwendung mit ihrer üblichen Wirkungsdauer in Kraft. Bei bestimmten Gegenständen gelten Ausnahmen, beispielsweise andere Regeln für Zeitaufwand, Wirkungsdauer oder andere Teile des Zaubers.

Ein magischer Gegenstand kann erfordern, dass der Anwender sein eigenes Attribut zum Zaubern wirken verwendet, wenn er mit dem Gegenstand einen Zauber wirkt. Hat der Anwender mehrere Attribute zum Zaubern wirken, so wählt er selbst aus, welches davon er mit dem Gegenstand verwendet. Hat der Anwender kein Attribut zum Zaubern wirken, so beträgt sein Zaubern wirken-Attributsmultiplikator für den Gegenstand +0, und es gilt sein Übungsbonus.

Ladungen

Manche magischen Gegenstände haben Ladungen, die verbraucht werden müssen, um die Eigenschaften der Gegenstände zu aktivieren. Die Anzahl von Ladungen, die bei einem Gegenstand verbleiben, kann mit dem Zauber *Identifizieren* erkannt werden. Eine Kreatur, die auf einen Gegenstand eingestimmt ist, weiß, wie viele Ladungen der Gegenstand hat und wie viele er zurückerhalten kann.

„Nächstes Morgengrauen“

Magische Gegenstände haben oft Ladungen oder Eigenschaften, die sie nach Verbrauch im nächsten Morgengrauen (oder zu einer anderen angegebenen Zeit) zurückerhalten. Wenn ein solcher Gegenstand sich in einer Welt oder auf einer Existenzebene befindet, wo das angegebene Ereignis nicht vorkommt, bestimmt der SL, wann der Gegenstand seine Ladungen und Eigenschaften zurückerhält.

Verfluchte Gegenstände

In der Beschreibung eines magischen Gegenstands ist angegeben, ob ein Fluch auf ihm lastet. Die meisten Methoden zum Identifizieren von Gegenständen einschließlich des Zaubers *Identifizieren* können keine Flüche enthüllen.

Einstimmung auf einen verfluchten Gegenstand kann erst beendet werden, wenn der Fluch gebrochen wird, beispielsweise mit dem Zauber *Fluch brechen*.

Haltbarkeit magischer Gegenstände

Ein magischer Gegenstand ist mindestens so haltbar wie ein nichtmagischer Gegenstand derselben Art. Die meisten magischen Gegenstände (mit Ausnahme von Tränken und Schriftrollen) sind gegen alle Schadensarten resistent.

Artefakte können nur auf besondere Weise zerstört werden. Ansonsten sind sie unempfindlich gegen Schaden. Normalerweise muss geforscht oder eine Mission abgeschlossen werden, um zu erfahren, wie sich ein Artefakt zerstören lässt.

Magische Gegenstände herstellen

Unter „Ausrüstung“ finden sich Regeln dazu, wie *Heiltränke* gebraut und *Zauberschriftrollen* verfasst werden. Um andere magische Gegenstände herzustellen, befolge die nachstehenden Regeln. In diesen Regeln bezieht „du“ sich auf den Charakter, der den magischen Gegenstand herstellt.

Übung in Arkaner Kunde

Zum Herstellen eines magischen Gegenstands benötigst du (sowie etwaige Helfer) Übung in der Fertigkeit *Arkane Kunde*.

Werkzeuge

In der Tabelle „Werkzeug für magische Gegenstände“ ist aufgeführt, welches Werkzeug zum Herstellen von magischen Gegenständen der jeweiligen Kategorie erforderlich ist. Du musst das erforderliche Werkzeug verwenden und Übung im Umgang damit haben, um den Gegenstand

herzustellen. Auch etwaige Helfer müssen Übung im Umgang damit haben. Weitere Informationen zu Werkzeugen findest du unter „Ausrüstung“.

Werkzeug für magische Gegenstände

Gegenstandskategorie	Erforderliches Werkzeug
Ring	Juwelierwerkzeug
Rüstung	Ledererwerkzeug, Schmiedewerkzeug oder Weberwerkzeug je nach Art der Rüstung, wie in den Werkzeugbeschreibungen vermerkt
Schriftrolle	Kalligrafiewerkzeug
Stab	Holzschnitzwerkzeug
Trank	Alchemistenausrüstung oder Kräuterkundenausrüstung
Waffe	Ledererwerkzeug, Schmiedewerkzeug oder Holzschnitzwerkzeug je nach Art der Waffe, wie in den Werkzeugbeschreibungen vermerkt
Wundersamer Gegenstand	Tüftlerwerkzeug oder das erforderliche Werkzeug zum Herstellen des nichtmagischen Gegenstands, auf dem der magische Gegenstand basiert
Zauberstab	Holzschnitzwerkzeug
Zepter	Holzschnitzwerkzeug

Zauber

Wenn ein herzustellender magischer Gegenstand das Wirken von Zaubern ermöglicht, musst du all diese Zauber an jedem Herstellungstag vorbereitet haben.

Zeit und Kosten

Das Herstellen eines magischen Gegenstands kostet je nach Seltenheit des Gegenstands Zeit und Geld, wie in der Tabelle „Herstellen magischer Gegenstände: Dauer und Kosten“ angegeben.

Arbeit pro Tag: An jedem Tag, den das Herstellen dauert, musst du acht Stunden Arbeit verrichten. Wenn es mehrere Tage dauert, einen Gegenstand herzustellen, muss es sich nicht um aufeinanderfolgende Tage handeln.

Helfer: Charaktere können zusammenarbeiten, um die Herstellungszeit zu verkürzen. Teile die zum Herstellen erforderliche Zeit durch die Anzahl von Charakteren, die am Gegenstand arbeiten. Normalerweise kann dir nur ein anderer Charakter helfen, doch der SL gestattet möglicherweise mehr Helfer.

Rohmaterialien: Die in der Tabelle angegebenen Kosten stellen die Rohmaterialien dar, die zum Herstellen eines magischen Gegenstands

benötigt werden. Der SL bestimmt, ob passende Rohmaterialien verfügbar sind. In einer Stadt besteht eine Chance von 75 Prozent, dass entsprechende Rohmaterialien verfügbar sind. In allen anderen Siedlungen beträgt diese Chance 25 Prozent. Sind Materialien nicht verfügbar, so musst du mindestens sieben Tage lang warten, ehe du die Verfügbarkeit erneut überprüfst.

Wenn zu einem magischen Gegenstand ein Gegenstand gehört, der einen Kaufpreis hat (beispielsweise eine Waffe oder eine Rüstung), musst du die gesamten Kosten zahlen – oder diesen Gegenstand entsprechend den Regeln unter „Ausrüstung“ herstellen. Beispiel: Um eine *Rüstung +1* (Ritterrüstung) herzustellen, musst du entweder 3.500 GM zahlen oder aber 2.000 GM zahlen und die Rüstung herstellen.

Herstellen magischer Gegenstände:

Dauer und Kosten

Seltenheit des Gegenstands	Dauer*	Kosten*
Gewöhnlich	5 Tage	50 GM
Ungewöhnlich	10 Tage	200 GM
Selten	50 Tage	2.000 GM
Sehr selten	125 Tage	20.000 GM
Legendär	250 Tage	100.000 GM

*Dauer und Kosten sind bei Verbrauchsgegenständen halbiert. Ausnahme: *Zauberschriftrollen*. Bei diesen sind Dauer und Kosten unter „Ausrüstung“ angegeben.

Intelligente magische Gegenstände

Manche magischen Gegenstände verfügen über Intelligenz und eine Persönlichkeit. Solche Gegenstände können besessen sein, den Geist ihres früheren Besitzers beherbergen oder durch die Magie, mit der sie erschaffen worden sind, ein Bewusstsein erlangt haben. Ein intelligenter Gegenstand kann seinem Träger ein wertvoller Verbündeter, aber auch ein ständiger Widersacher sein.

Die meisten intelligenten Gegenstände sind Waffen, doch auch bei anderen Arten von Gegenständen kann sich Intelligenz manifestieren. Verbrauchsgegenstände wie Tränke und Schriftrollen sind niemals intelligent.

Der SL kontrolliert intelligente magische Gegenstände und ihre aktivierten Eigenschaften. Anwender, die mit dem Gegenstand eine gute Beziehung haben, können auf diese Eigenschaften zugreifen. Wenn die Beziehung belastet ist, kann es zu Konflikten kommen (siehe „Konflikte“ unten).

Merkmale intelligenter magischer Gegenstände

Wenn du einen intelligenten magischen Gegenstand erstellst, erschaffst du dessen Persona genau wie die eines NSC – allerdings mit folgenden Ausnahmen:

Fähigkeiten

Ein intelligenter magischer Gegenstand hat Intelligenz-, Weisheits- und Charismawerte. Wähle die Attributswerte des Gegenstands aus oder ermittle sie zufällig wie folgt: Würfle für jedes Attribut mit 4W6, ignoriere den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis und addiere die übrigen drei.

Gesinnung

Ein intelligenter magischer Gegenstand hat eine Gesinnung. Sein Schöpfer oder seine Natur könnten eine Gesinnung nahelegen. Wähle anderenfalls eine Gesinnung aus oder würfle anhand der Tabelle „Gesinnung intelligenter magischer Gegenstände“.

Kommunikation

Ein intelligenter Gegenstand kommuniziert, indem er seine Gefühle übermittelt, seine Gedanken telepathisch überträgt oder aber spricht. Du kannst auswählen, wie er kommuniziert, oder anhand der Tabelle „Kommunikation intelligenter magischer Gegenstände“ würfeln.

Sinne

Ein intelligenter Gegenstand kann seine Umgebung innerhalb einer bestimmten Reichweite wahrnehmen. Du kannst seine Sinne auswählen oder anhand der Tabelle „Sinne intelligenter magischer Gegenstände“ würfeln.

Besonderes Ziel

Du kannst einem intelligenten Gegenstand ein Ziel geben, das er verfolgt – gegebenenfalls ohne Rücksicht auf Verluste. Solange der Träger des Gegenstands mit ihm dieses besondere Ziel verfolgt, ist der Gegenstand kooperativ. Anderenfalls kann es zu Konflikten zwischen Träger und Gegenstand kommen (siehe „Konflikte“ unten). Du kannst ein besonderes Ziel auswählen oder anhand der Tabelle „Besondere Ziele intelligenter magischer Gegenstände“ würfeln.

Gesinnung intelligenter magischer Gegenstände

IWI00	Gesinnung	IWI00	Gesinnung
1–15	Rechtschaffen gut	74–85	Chaotisch neutral
16–35	Neutral gut	86–89	Rechtschaffen böse
36–50	Chaotisch gut	90–96	Neutral böse
51–63	Rechtschaffen neutral	97–100	Chaotisch böse
64–73	Neutral		

Kommunikation intelligenter magischer Gegenstände

IW10 Kommunikation

1–6	Der Gegenstand kommuniziert, indem er der Kreatur, die ihn trägt oder führt, seine Emotionen übermittelt.
7–9	Der Gegenstand spricht mindestens eine Sprache.
10	Der Gegenstand spricht mindestens eine Sprache. Außerdem kann der Gegenstand telepathisch mit jeder Kreatur kommunizieren, die ihn trägt oder führt.

Sinne intelligenter magischer Gegenstände

IW4 Sinne

1	Gehör und Standardsicht auf bis zu 9 Meter
2	Gehör und Standardsicht auf bis zu 18 Meter
3	Gehör und Standardsicht auf bis zu 36 Meter
4	Gehör und Dunkelsicht auf bis zu 36 Meter

Besondere Ziele intelligenter magischer Gegenstände

IW10 Besonderes Ziel

1	Gesinnung: Der Gegenstand will alle mit entgegengesetzter Gesinnung besiegen oder zerstören. Ein solcher Gegenstand ist niemals neutral.
2	Verderben: Der Gegenstand will Kreaturen eines bestimmten Typs schaden oder sie zerstören, beispielsweise Konstrukte, Unholde oder Untote.
3	Schöpfersucher: Der Gegenstand sucht seinen Schöpfer und will begreifen, warum er erschaffen wurde.
4	Schicksalssucher: Der Gegenstand glaubt, dass sein Träger und er bei künftigen Ereignissen eine Schlüsselrolle spielen.
5	Zerstörer: Der Gegenstand giert nach Zerstörung und stachelt seinen Träger zu mutwilligen Kämpfen an.
6	Ruhmsucher: Der Gegenstand will als großartigster magischer Gegenstand der Welt anerkannt werden, damit sein Träger berühmt oder berüchtigt wird.
7	Wissensucher: Der Gegenstand giert nach Wissen oder ist entschlossen, ein Rätsel zu lösen, ein Geheimnis zu erfahren oder eine kryptische Prophezeiung zu entschleiern.
8	Beschützer: Der Gegenstand will eine bestimmte Art von Kreaturen verteidigen, zum Beispiel Elfen oder Werwölfe.

IW10 Besonderes Ziel

9	Seelenverwandten-Sucher: Der Gegenstand sucht nach einem anderen intelligenten magischen Gegenstand, vielleicht nach einem, der wie er ist.
10	Tempelritter: Der Gegenstand will die Diener und Interessen einer bestimmten Gottheit verteidigen.

Konflikt

Wenn die Handlungen des Trägers der Gesinnung oder dem Ziel des intelligenten Gegenstands widersprechen, kann es zu Konflikten kommen. In diesem Fall führt der Träger einen Charismarettungswurf (SG 12 plus Charismamodifikator des Gegenstands) aus. Misslingt der Wurf, so stellt der Gegenstand mindestens eine der folgenden Forderungen:

Immer nahe: Der Gegenstand besteht darauf, ständig getragen oder gehalten zu werden.

Träume erfüllen: Der Gegenstand verlangt, dass sein Träger nichts als die Ziele des Gegenstands verfolgt.

Weg damit: Der Gegenstand verlangt, dass sein Träger alles beseitigt, was der Gegenstand anstößig findet.

Zeit für Veränderung: Der Gegenstand verlangt, an jemand anderen weitergegeben zu werden.

Weigert sich der Träger, die Forderungen des Gegenstands zu erfüllen, so hat der Gegenstand die folgenden Möglichkeiten:

- Er macht es seinem Träger unmöglich, sich auf ihn einzustimmen.
- Er unterdrückt mindestens eine seiner aktivierten Eigenschaften.
- Er versucht, die Kontrolle über seinen Träger zu übernehmen, woraufhin dieser einen Charismarettungswurf (SG 12 plus Charismamodifikator des Gegenstands) ausführt. Misslingt der Wurf, so ist der Träger 1W12 Stunden lang bezaubert. Wenn er auf diese Art bezaubert ist, muss er versuchen, die Befehle des Gegenstands auszuführen. Wenn der Träger Schaden erleidet, wiederholt er den Rettungswurf. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Unabhängig davon, ob der Gegenstand seinen Träger kontrollieren kann oder nicht, kann er diese Kraft erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwenden.

Magische Gegenstände A–Z

Die magischen Gegenstände sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt.

Wenn in der Beschreibung eines magischen Gegenstands ein Kreaturenname in **Fettdruck** erscheint, ist dies ein visueller Hinweis auf den Wertekasten der Kreatur. Dieser befindet sich unter „Monster“, sofern im Text nicht anders angegeben. Wie ein Wertekasten gelesen und verwendet wird, ist unter „Monster“ erläutert.

Adamantrüstung

Rüstung (beliebige mittelschwere oder schwere Rüstung außer Fellrüstung), ungewöhnlich

Diese Rüstung ist mit Adamant verstärkt, einem der härtesten Materialien, die es gibt. Wenn du sie trägst, wird jeder kritische Treffer gegen dich zu einem normalen Treffer.

Amulett der Ebenen

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen Ort auf einer anderen Existenzebene zu benennen, mit dem du vertraut bist. Führe dann einen SG-15-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) aus. Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber *Ebenenwechsel*. Misslingt der Wurf, so gelangst du mit allen Kreaturen und Gegenständen im Abstand von bis zu 4,5 Metern von dir an einen

zufälligen Zielort, der mit 1W100 anhand der folgenden Tabelle ermittelt wird:

IW100 Ziel

1–60	Zufälliger Ort auf der Ebene, die du nennst
61–70	Zufälliger Ort auf einer Inneren Ebene, ermittelt durch Würfeln mit IW6. 1: Ebene der Luft, 2: Ebene der Erde, 3: Ebene des Feuers, 4: Ebene des Wassers, 5: Feenwildnis, 6: Schattensaum
71–80	Zufälliger Ort auf einer Äußeren Ebene, ermittelt durch Würfeln mit IW8. 1: Arborea, 2: Arcadia, 3: Bestienlande, 4: Bytopia, 5: Elysium, 6: Mechanus, 7: Berg Celestia, 8: Ysgard
81–90	Zufälliger Ort auf einer Äußeren Ebene, ermittelt durch Würfeln mit IW8. 1: Abyss, 2: Acheron, 3: Carceri, 4: Gehenna, 5: Hades, 6: Limbus, 7: Neun Höllen, 8: Pandämonium
91–100	Zufälliger Ort auf der Astralebene

Amulett der Gesundheit

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, beträgt dein Konstitutionswert 19. Beträgt dein Konstitutionswert ohnehin mindestens 19, so hat es keinen Effekt auf dich.

Hebel des Apparats der Krabbe

Hebel	Oben	Unten
1	Beine werden ausgefahren – der Apparat kann gehen und schwimmen.	Beine werden eingefahren – Bewegungsrate und Schwimmbewegungsrate des Apparats sind 0, und er kann keine Boni auf die Bewegungsrate nutzen.
2	Vorderer Fensterladen öffnet sich.	Vorderer Fensterladen schließt sich.
3	Seitliche Fensterläden öffnen sich (zwei pro Seite).	Seitliche Fensterläden schließen sich (zwei pro Seite).
4	Vorne werden zwei Greifscheren ausgefahren.	Die Greifscheren werden eingefahren.
5	Jede ausgefahrene Greifschere führt den folgenden Nahkampfangriff aus: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (2W6) Wuchtschaden.	Jede ausgefahrene Greifschere führt den folgenden Nahkampfangriff aus: +8 auf Treffer, Reichweite 1,5 m. Treffer: Das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 15).
6	Der Apparat bewegt sich gehend oder schwimmend vorwärts, sofern seine Beine ausgefahren sind.	Der Apparat bewegt sich gehend oder schwimmend rückwärts, sofern seine Beine ausgefahren sind.
7	Der Apparat dreht sich um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn, sofern seine Beine ausgefahren sind.	Der Apparat dreht sich um 90 Grad im Uhrzeigersinn, sofern seine Beine ausgefahren sind.
8	Augenartige Vorrichtungen spenden im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht.	Das Licht erlischt.
9	Der Apparat sinkt um bis zu sechs Meter, wenn er sich in Flüssigkeit befindet.	Der Apparat steigt um bis zu sechs Meter, wenn er sich in Flüssigkeit befindet.
10	Die hintere Luke entriegelt und öffnet sich.	Die hintere Luke schließt und verriegelt sich.

Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Amulett trägst, kannst du weder zum Ziel von Erkenntniszaubern noch durch magische Ausspähungssensoren wahrgenommen werden, sofern du es nicht gestattest.

Anhänger der Gesundheit

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Anhänger trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um 2W4+2 Trefferpunkte zurückzuerhalten. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Außerdem bist du bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil, solange du diesen Anhänger trägst.

Anhänger des Giftschutzes

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

An dieser feinen Silberkette hängt ein schwarzer Edelsteinanhänger im Brillantschliff. Solange du ihn trägst, bist du gegen den Zustand Vergiftet sowie gegen Giftschaden immun.

Anhänger der Wundheilung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Anhänger trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Lebenserhaltung: Wann immer du einen Todesrettungswurf ausführst, kannst du ein Ergebnis von höchstens 9 in eine 10 verwandeln und einen misslungenen Wurf zu einem erfolgreichen machen.

Natürlicher Heilungsschub: Wann immer du mit einem Trefferpunktewürfel würfelst, um Trefferpunkte zurückzuerhalten, verdoppelst du die Anzahl von Trefferpunkten, die er wiederherstellt.

Apparat der Krabbe

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Gegenstand scheint zunächst ein versiegeltes Eisenfass zu sein, das 250 Kilogramm wiegt. Das Fass hat einen versteckten Haken, der mit einem erfolgreichen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) gefunden werden kann. Wird der Haken gelöst, so öffnet sich eine Luke am Ende des Fasses, durch die zwei Kreaturen von höchstens mittelgroßer Größe ins Innere kriechen können.

Am anderen Ende des Fassinneren befinden sich zehn Hebel in mittlerer Stellung. Sie können nach oben und nach unten bewegt werden. Wenn bestimmte Hebel bewegt werden, verwandelt sich der Apparat in einen Riesenhummer.

Der Apparat der Krabbe ist ein großer Gegenstand mit den folgenden Werten: RK 20, 200 TP, Bewegungsrate neun Meter, Schwimmbewegungsrate neun Meter (oder jeweils 0 Meter, wenn die Beine nicht ausgefahren sind), gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun.

Um als Fahrzeug verwendet zu werden, benötigt der Apparat einen Piloten. Wenn die Luke des Apparats geschlossen ist, ist er luft- und wasserdicht. Der Innenraum enthält genug Atemluft für zehn Stunden (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen im Apparat).

Der Apparat schwimmt auf dem Wasser. Er kann bis auf 270 Meter Tiefe tauchen. In größeren Tiefen erleidet das Fahrzeug durch den Druck 2W6 Wuchtschaden pro Minute.

Eine Kreatur im Apparat kann als Verwenden-Aktion bis zu zwei Hebel nach oben oder unten bewegen. Nach jedem Bedienen kehren die Hebel in ihre neutrale Position zurück. Jeder Hebel funktioniert, von links nach rechts gelesen, wie in der Tabelle „Hebel des Apparats der Krabbe“ angegeben.

Armschienen des Bogenschützen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Armschienen trägst, hast du Übung im Umgang mit Lang- und Kurzbögen und erhältst einen Bonus von +2 auf Schadenswürfe mit solchen Waffen.

Armschienen der Verteidigung

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Armschienen trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse, sofern du keine Rüstung trägst und keinen Schild verwendest.

Augen des Adlers

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Kristallgläser können als Brille getragen werden. Wenn du sie trägst, bist du bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die Sicht erfordern. Bei klaren Sichtverhältnissen kannst du Details selbst bei extrem weit entfernten Kreaturen und Gegenständen erkennen, sofern diese mindestens 60 Zentimeter groß sind.

Augen der Bezauberung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese Kristallgläser können als Brille getragen werden. Sie haben drei Ladungen. Wenn du sie trägst, kannst du mindestens eine Ladung verbrauchen, um *Person bezaubern* (Rettungswurf-SG 13) zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 1. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weiteren Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen. Die Gläser erhalten täglich im Morgengrauen alle verbrauchten Ladungen zurück.

Augen des Präzisen Sehens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Kristallgläser können als Brille getragen werden. Wenn du sie trägst, ist deine Sicht auf eine Reichweite von 30 Zentimetern erheblich verbessert. Du hast Dunkelsicht mit dieser Reichweite und bist bei Intelligenzwürfen (Nachforschungen) zum Untersuchen von etwas innerhalb dieser Reichweite im Vorteil.

Belebter Schild

Rüstung (Schild), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, du kannst eine Bonusaktion ausführen, um ihn zu beleben. Der Schild springt in die Luft und schwebt in deinem Bereich. Er schützt dich, als würdest du ihn führen, wobei du die Hände frei hast. Der Schild bleibt belebt, bis eine Minute vergangen ist, bis du eine Bonusaktion ausführst, um den Effekt zu beenden, bis du kampfunfähig wirst oder bis du stirbst. Dann fällt der Schild zu Boden oder in deine Hand, falls du eine Hand frei hast.

Berserkeraxt

Waffe (Hellebarde, Streitaxt oder Zweihandaxt), selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Wenn du auf diese Waffe eingestimmt bist, wird dein Trefferpunktemaximum außerdem für jede Stufe, die du erreicht hast, um 1 erhöht.

Fluch: Diese Waffe ist verflucht, und wenn du dich auf sie einstimmst, ergreift der Fluch auch dich. Solange du verflucht bist, bist du nicht bereit, dich von der Waffe zu trennen. Du behältst sie stets in Reichweite. Außerdem bist du bei Angriffswürfen mit anderen Waffen als dieser im Nachteil.

Wann immer eine andere Kreatur dir Schaden zufügt, während du diese Waffe besitzt, musst du einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder du wirst rasend. Dieser rasende Zustand endet, wenn du deinen Zug beginnst und sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir keine anderen Kreaturen befinden, die du hören oder sehen kannst.

Wenn du rasend bist, betrachtest du die Kreatur, die dir am nächsten ist und die du hören oder sehen kannst, als deinen Gegner. Wenn mehrere Kreaturen in Frage kommen, wähle zufällig eine aus. Du musst dich der Kreatur in jedem deiner Züge so weit wie möglich nähern, die Angriffsaktion ausführen und dabei auf die Kreatur zielen. Kommst du der Kreatur nicht nahe genug, um sie mit der Waffe anzugreifen, so endet dein Zug, nachdem du deine gesamte verfügbare Bewegung verbraucht hast. Wenn die Kreatur stirbt oder du sie nicht mehr hören oder sehen kannst, wird die Kreatur, die dir jetzt am nächsten ist und die du hören oder sehen kannst, zu deinem neuen Ziel.

Bohnenbeutel

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser schwere Stoffbeutel enthält 3W4 getrocknete Bohnen, wenn er gefunden wird. Er wiegt 250 Gramm, unabhängig davon, wie viele Bohnen er enthält. Wenn er keine Bohnen mehr enthält, wird er zu einem nichtmagischen Gegenstand.

Wenn du mindestens eine Bohne aus dem Sack wirfst, explodiert sie in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um sich. Alle geworfenen Bohnen werden bei der Explosion zerstört, und jede Kreatur in der Kugel (dich eingeschlossen) führt einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 5W4 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn du eine Bohne aus dem Beutel nimmst, in Erde oder Sand einpflanzt und bewässert, verschwindet die Bohne eine Minute nach dem Pflanzen und bringt an der Stelle, wo sie gepflanzt wurde, einen Effekt hervor. Der SL kann einen Effekt anhand der folgenden Tabelle auswählen oder zufällig bestimmen.

IW100 Effekt

I	5W4 Pilze sprießen. Wenn eine Kreatur einen Pilz isst, würfle mit einem beliebigen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis muss die Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5W6 Gifts Schaden und ist eine Stunde lang vergiftet. Bei einem geraden Ergebnis erhält sie eine Stunde lang 5W6 temporäre Trefferpunkte.
2–10	Ein Geysir bricht aus und speit IW4 Minuten lang Wasser, Bier, Mayonnaise, Tee, Essig, Wein oder Öl (nach Wahl des SL) neun Meter hoch in die Luft.
11–20	Ein Baumhirte sprießt. Würfle mit einem beliebigen Würfel. Bei einem ungeraden Ergebnis ist der Baumhirte chaotisch böse. Bei einem geraden Ergebnis ist der Baumhirte chaotisch gut.

IW100 Effekt

- 21–30 Eine belebte, aber unbewegliche Steinstatue in deiner Gestalt erhebt sich und spricht verbale Drohungen gegen dich aus. Wenn du dich von der Statue entfernst und andere sich ihr nähern, beschreibt sie dich als den schlimmsten Schurken und weist die Neuankömmlinge an, dich zu finden und anzugreifen. Wenn du dich auf derselben Existenzebene wie die Statue befindest, weiß sie, wo du bist. Die Statue wird nach 24 Stunden unbelebt.
- 31–40 Ein Lagerfeuer mit grünen Flammen erscheint und brennt, bis 24 Stunden vergangen sind oder es gelöscht wird.
- 41–50 Drei **Kreischerpilze** sprießen.
- 51–60 IW4+4 hellrosa Kröten entstehen. Wenn eine Kröte berührt wird, verwandelt sie sich in ein Monster nach Wahl des SL von höchstens großer Größe, das entsprechend seiner Gesinnung und Natur handelt. Das Monster existiert eine Minute lang und verschwindet dann in einer hellrosa Rauchwolke.
- 61–70 Ein hungriger **Landhai** gräbt sich an die Oberfläche und greift an.
- 71–80 Ein Obstbaum wächst. Er trägt IW10+20 Früchte, von denen IW8 wie zufällig ermittelte Tränke wirken. Der Baum verschwindet nach einer Stunde. Gepflückte Früchte bleiben zurück und behalten etwaige Magie 30 Tage lang.
- 81–90 Ein Nest mit IW4+3 regenbogenfarbigen Eiern erscheint. Jede Kreatur, die ein Ei isst, führt einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf wird ihr niedrigster Attributswert dauerhaft um 1 erhöht (zwischen mehreren gleich niedrigen Werten wird zufällig ausgewählt). Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 10W6 Energieschaden durch eine innere Explosion.
- 91–95 Eine Pyramide mit einem Quadrat von 18 Metern Kantenlänge als Basis bricht aus dem Boden hervor. In ihr befindet sich eine Grabkammer mit einer **Mumie**, einem **Mumienfürsten** oder einem anderen Untoten nach Wahl des SL. Der Sarkophag in der Grabkammer enthält Schätze nach Wahl des SL.
- 96–100 Eine riesige Bohnenranke sprießt aus dem Boden und wächst auf eine Höhe heran, die der SL bestimmt. Das obere Ende führt an einen Ort nach Wahl des SL, beispielsweise zu einer herrlichen Aussicht, zum Schloss eines Wolkenriesen oder auf eine andere Existenzebene.

Bösartige Waffe

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), selten

Diese magische Waffe fügt jeder Kreatur, die sie trifft, zusätzlich 2W6 Schaden zu. Dieser zusätzliche Schaden ist von derselben Art wie der normale Schaden der Waffe.

Brosche des Abschirmens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Brosche trägst, bist du gegen Energieschaden resistent und gegen Schaden durch den Zauber *Magisches Geschoss* immun.

Brunnen der Vielen Welten

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieses feine schwarze Tuch ist seidenweich und auf die Größe eines Taschentuchs zusammengefaltet. Ausgebreitet ist es ein Kreisrund und hat einen Durchmesser von 1,8 Metern.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den *Brunnen der Vielen Welten* zu entfalten und auf einer festen Oberfläche zu platzieren. Dort bildet er ein rundes Zweiwegeportal mit einem Durchmesser von drei Metern, das in eine andere Welt oder auf eine andere Existenzebene führt. Jedes Mal, wenn mit dem Gegenstand ein Portal geöffnet wird, entscheidet der SL, wohin es führt. Das Portal bleibt geöffnet, bis eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine magische Aktion ausführt, um es zu schließen, indem sie das Tuch an den Rändern greift und zusammenfaltet.

Hat der *Brunnen der Vielen Welten* ein Portal geöffnet, so kann er dies erst nach 1W8 Stunden erneut tun.

Dämonenrüstung

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse, und du kannst Abyssisch verstehen und sprechen. Außerdem sorgen die klauenbewehrten Panzerhandschuhe der Rüstung dafür, dass deine waffenlosen Angriffe 1W8 Hiebschaden anstatt den üblichen Wuchtschaden bewirken, und du erhältst einen Bonus von +1 auf die Angriffs- und Schadenswürfe deiner waffenlosen Angriffe.

Fluch: Wenn du diese verfluchte Rüstung angelegt hast, kannst du sie erst wieder ablegen, wenn du das Ziel des Zaubers *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie wirst. Wenn du die Rüstung trägst, bist du bei Angriffswürfen gegen Dämonen sowie bei Rettungswürfen gegen ihre Zauber und Spezialfähigkeiten im Nachteil.

Diadem des Versengens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du dieses Diadem trägst, kannst du damit den Zauber *Sengender Strahl* (+5 auf Treffer) wirken. Danach kannst du diesen Zauber erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut mit dem Diadem wirken.

Dieb der Neun Leben

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe.

Lebensentzug: Die Waffe hat 1W8+1 Ladungen. Wenn du mit ihr eine Kreatur angreifst, die weniger als 100 Trefferpunkte hat, und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, muss die Kreatur einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie stirbt sofort, da das Schwert ihr die Lebenskraft entreißt. Konstrukte und Untote bestehen den Rettungswurf automatisch. Wenn die Kreatur getötet wird, verliert die Waffe eine Ladung. Hat sie keine Ladungen mehr, so verliert sie diese Eigenschaft.

Dimensionsfesseln

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst diese Fesseln als Verwenden-Aktion einer kampfunfähigen Kreatur anlegen. Die Fesseln passen sich an kleine bis große Kreaturen an. Sie verhindern außerdem, dass die gefesselte Kreatur irgendeine Form von extradimensionaler Bewegung nutzen kann. Dazu gehören Teleportation und Reisen in eine andere Existenzebene. Die Fesseln hindern die Kreatur nicht daran, ein interdimensionales Portal zu durchqueren.

Du und jede Kreatur, die du beim Anlegen der Fesseln bestimmst, könnt sie mit der Verwenden-Aktion entfernen. Die gefesselte Kreatur kann alle 30 Tage einmal einen SG-30-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg befreit sie sich und zerstört die Fesseln.

Dolch des Gifts

Waffe (Dolch), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführt.

Du kannst eine Bonusaktion ausführen, um die Klinge auf magische Art mit Gift zu überziehen. Das Gift bleibt wirksam, bis eine Minute vergangen ist oder eine Kreatur mit dieser Waffe getroffen wird. Diese Kreatur muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 2W10 Giftschaden und ist eine Minute lang vergiftet. Wurde die Waffe verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Donnernder Zweihandknüppel

Waffe (Zweihandknüppel), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du auf diese magische Waffe eingestimmt bist, steigt dein Stärkewert auf 20, sofern er nicht ohnehin 20 oder mehr beträgt. Die Waffe fügt jeder Kreatur, die sie trifft, zusätzlich 1W8 Schallschaden zu. Gegenständen, die nicht getragen oder gehalten werden, fügt sie zusätzlich 3W8 Schallschaden zu.

Sie hat folgende zusätzliche Eigenschaften:

Donnerschlag: Du kannst als magische Aktion die Waffe gegen eine harte Oberfläche schlagen, um einen Donnerknall zu erzeugen, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Außerdem erzeugst du einen Kegel von neun Metern aus donnernder Energie. Jede Kreatur im Kegel muss einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Nichtmagische Gegenstände im Kegel, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden 3W8 Schallschaden.

Erdbeben: Du kannst als magische Aktion die Waffe auf den Boden schlagen, um im Radius von 15 Metern um den Aufschlagpunkt eine intensive seismische Störung zu erzeugen. In diesem Bereich erleiden Gebäude mit Bodenkontakt 50 Wuchtschaden, und jede Kreatur auf dem Boden muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Wenn die Kreatur sich gerade konzentriert, muss sie einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen oder ihre Konzentration wird unterbrochen. Außerdem kannst du bewirken, dass sich an einem beliebigen Ort im Bereich ein neun Meter tiefer, drei Meter breiter Erdsplatt öffnet. Jede Kreatur auf einer Stelle, an der sich der Spalt öffnet, muss einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Misslingt der Wurf, so stürzt sie in den Spalt. Bei einem Erfolg bewegt sich die Kreatur mit dem Rand des Spalts. Alle Gebäude auf Stellen, an denen der Spalt sich öffnet, brechen zusammen und stürzen in den Spalt. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Drachenschuppenpanzer

Rüstung (Schuppenpanzer), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Ein *Drachenschuppenpanzer* besteht aus den Schuppen einer bestimmten Drachenart. Manchmal sammeln Drachen ihre abgeworfenen Schuppen und schenken sie Humanoiden. In anderen Fällen machen Jäger die Haut eines toten Drachen sorgsam haltbar. Unabhängig von ihrer Herkunft sind *Drachenschuppenpanzer* extrem wertvoll.

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine RK, bist bei Rettungswürfen gegen die Odemwaffen von Drachen im Vorteil und gegen eine Schadensart resistent. Die Schadensart hängt von der Drachenart ab, von der die Schuppen stammen (siehe Tabelle).

Außerdem kannst du dich als magische Aktion konzentrieren und die Entfernung und Richtung des nächsten Drachen im Abstand von bis zu 48 Kilometern von dir erspüren, dessen Art zu den Drachenschuppen deines Panzers passt. Diese Aktion kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Drache	Resistenz	Drache	Resistenz
Blau	Blitz	Messing	Feuer
Bronze	Blitz	Rot	Feuer
Gold	Feuer	Schwarz	Säure
Grün	Gift	Silber	Kälte
Kupfer	Säure	Weiß	Kälte

Drachentöter

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Die Waffe bewirkt zusätzlich 3W6 Schaden nach Art der Waffe, wenn das Ziel ein Drache ist.

Dreizack der Fischherrschaft

Waffe (Dreizack), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese magische Waffe hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du sie trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um *Tier beherrschen* (Rettungswurf-SG 15) mit der Waffe auf ein Tier zu wirken, das über eine Schwimmbewegungsrate verfügt.

Edelstein der Helligkeit

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Edelstein hat 50 Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eines von drei Befehlswörtern aussprechen, um einen der folgenden Effekte zu bewirken:

Erstes Befehlswort: Der Edelstein spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Dieser Effekt verbraucht keine Ladung. Er hält an, bis du eine Bonusaktion ausführst, um das Befehlswort erneut auszusprechen, oder bis du einen anderen Effekt des Edelsteins verwendest.

Zweites Befehlswort: Du verbrauchst eine Ladung, damit der Edelstein einen blendenden Lichtstrahl auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir schießt, die du sehen kannst. Die Kreatur muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind.

Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Drittes Befehlswort: Du verbrauchst fünf Ladungen, damit der Edelstein in einem Kegel von neun Metern intensives Licht spendet. Jede Kreatur im Kegel führt einen Rettungswurf aus, als wäre sie Ziel des Lichtstrahls vom zweiten Befehlswort.

Wenn alle Ladungen verbraucht wurden, wird der Edelstein zu einem nichtmagischen Juwel im Wert von 50 GM.

Edelstein des Sehens

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Edelstein hat drei Ladungen. Du kannst als magische Aktion eine Ladung verbrauchen. In den nächsten zehn Minuten hast du Wahrer Blick mit einer Reichweite von 36 Metern, wenn du durch den Edelstein blickst.

Der Edelstein erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Effizienter Köcher

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Köcher hat drei Fächer, die jeweils mit einem extradimensionalen Raum verbunden sind. So kann der Köcher zahlreiche Gegenstände fassen, ohne jemals mehr als ein Kilogramm zu wiegen. Das kürzeste Fach fasst bis zu 60 Pfeile, Bolzen oder ähnliche Gegenstände. Ins mittlere Fach passen bis zu 18 Wurfspeere oder ähnliche Gegenstände. Das längste Fach bietet genug Platz für sechs lange Gegenstände wie Bögen, Kampfstäbe oder Speere.

Du kannst einen Gegenstand wie aus einem normalen Köcher oder einer normalen Scheide aus dem Köcher herausziehen.

Eisenbänder

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese rostige Eisenkugel hat einen Durchmesser von 7,5 Zentimetern und wiegt 0,5 Kilogramm. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um die Kugel auf eine Kreatur von höchstens riesiger Größe im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu werfen, die du sehen kannst. Während die Kugel in der Luft ist, öffnet sie sich zu einem Gewirr aus Metallbändern.

Führe einen Fernkampfangriff aus, bei dem der Angriffsbonus deinem Geschicklichkeitsmodifikator plus deinem Übungsbonus entspricht. Bei einem Treffer ist das Ziel festgesetzt, bis du eine Bonusaktion ausführst, um ihre Freilassung zu befehlen.

Dies oder ein fehlgeschlagener Angriff führt dazu, dass die Bänder sich wieder zu einer Kugel zusammenziehen.

Eine Kreatur, die die Eisenbänder berühren kann (auch die festgesetzte), kann eine Aktion und einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) ausführen, um die Bänder zu sprengen. Bei einem Erfolg wird der Gegenstand zerstört, und die festgesetzte Kreatur wird befreit. Misslingt der Wurf, so misslingen automatisch alle weiteren Versuche der Kreatur in den nächsten 24 Stunden.

Wurden die Bänder verwendet, so können sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Eiserne Flasche

Wundersamer Gegenstand, legendär

Wenn du diese eiserne Flasche mit Messingstopfen hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Ist die Flasche leer, und das Ziel stammt von einer anderen Existenzebene als deiner aktuellen, so muss es einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird in der Flasche gefangen. Wenn das Ziel bereits in der Flasche gefangen wurde, ist es bei dem Rettungswurf im Vorteil. Wenn die Kreatur in der Flasche gefangen ist, bleibt sie darin, bis sie wieder freigelassen wird. Die Flasche kann jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig aufnehmen. Eine in der Flasche gefangene Kreatur muss weder atmen, essen oder trinken, noch altert sie.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stopfen der Flasche zu entfernen und die Kreatur freizulassen. Diese gehorcht eine Stunde lang deinen Befehlen, die sie auch dann versteht, wenn sie die Sprache nicht kennt, in der sie erteilt werden. Wenn du ihr keine Befehle gibst oder ihr einen Befehl erteilst, der sie wahrscheinlich töten würde, verteidigt sie sich, führt aber ansonsten keine Aktionen aus. Am Ende der Wirkungsdauer verhält sich die Kreatur so, wie es ihrer normalen Veranlagung und Gesinnung entspricht.

Der Zauber *Identifizieren* offenbart, dass die Flasche eine Kreatur enthält. Um welchen Kreaturentyp es sich handelt, ist nur durch Öffnen der Flasche zu erfahren. Eine gerade entdeckte *Eiserne Flasche* kann bereits eine vom SL gewählte oder zufällig bestimmte Kreatur enthalten.

Elementarer Edelstein

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Edelstein enthält eine Spur von Elementaren-energie. Wenn du eine Verwenden-Aktion ausführst, um den Edelstein zu zerbrechen, wird ein Elementar beschworen (Wertekasten siehe „Monster“), und der Edelstein ist nicht mehr magisch. Der Elementar

erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim zerbrochenen Edelstein. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Die Art des Edelsteins bestimmt den Elementar, wie in der folgenden Tabelle dargestellt:

Edelstein	Beschworener Elementar
Blauer Saphir	Luftelementar
Gelber Diamant	Erdelementar
Roter Korund	Feuerelementar
Smaragd	Wasserelementar

Elfenrüstung

Rüstung (Kettenhemd oder Kettenpanzer), selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Außerdem bist du vertraut mit dieser Rüstung, auch wenn du keine Vertrautheit mit mittelschweren oder schweren Rüstungen hast.

Elixier der Gesundheit

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, wirst du von allen magischen Krankheiten geheilt. Außerdem enden die folgenden Zustände bei dir: Blind, Gelähmt, Taub und Vergiftet.

In der klaren roten Flüssigkeit wirbeln kleine Lichtbläschen.

Energiebogen

Waffe (Kurbogen oder Langbogen), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe, die keine Bogensehne aufweist. Wann immer du den Arm zurückziehst, als würdest du den Bogen spannen, erscheint ein schussbereit angelegter Pfeil aus goldener Energie. Ein Pfeil dieser Waffe bewirkt bei einem Treffer Energie- statt Stichschaden. Wenn er sein Ziel getroffen oder verfehlt hat, verschwindet er. Ehe der Pfeil verschwindet, spendet er in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Diese Waffe hat folgende zusätzliche Eigenschaften:

Energieleiter: Du kannst als magische Aktion mit dieser Waffe eine Serie von Energiepfeilen auf eine Wand im Abstand von bis zu 18 Metern von dir schießen. Die Pfeile werden zu leuchtenden Sprossen, die eine bis zu 18 Meter lange magische Leiter an der Wand bilden. Die Leiter bleibt eine Minute lang bestehen und verschwindet dann.

Pfeil des Festsetzens: Wann immer du mit dieser Waffe einen Fernkampfangriff gegen eine Kreatur ausführst, kannst du versuchen, das Ziel festzusetzen, statt ihm Schaden zuzufügen. Wenn der Pfeil trifft, muss das Ziel einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang festgesetzt. Als Aktion kann eine vom Pfeil festgesetzte Kreatur einen SG-20-Stärkewurf (Athletik) ausführen, um sich zu befreien. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Pfeil des Transports: Du kannst als magische Aktion einen Energiepfeil von dieser Waffe auf ein Ziel im Abstand von bis zu 18 Metern von dir schießen, das du sehen kannst. Das Ziel kann entweder eine bereitwillige Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe oder ein Gegenstand sein, der nicht getragen oder gehalten wird, sofern er klein genug ist, um in einen Würfel von 1,5 Metern Kantenlänge zu passen. Der Pfeil teleportiert das Ziel in einen freien Bereich im Abstand von bis zu drei Metern von dir, den du sehen kannst.

Ewiger Leim

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese zähflüssige weiße Substanz kann zwei Gegenstände dauerhaft miteinander verkleben. Sie muss in einem Behälter aufbewahrt werden, der innen mit *Öl der Glätte* bestrichen wurde. Wenn ein Behälter mit Ewigem Leim gefunden wird, enthält er (1W6+1) × 30 Milliliter Leim.

30 Milliliter Leim reichen aus, um ein Quadrat mit 0,3 Metern Kantenlänge zu bedecken. Es erfordert eine Verwenden-Aktion, 30 Milliliter *Ewigen Leim* anzuwenden. Der Leim bindet nach einer Minute ab. Danach kann die Klebeverbindung nur mit *Universellem Lösungsmittel*, mit *Öl der Körperlosigkeit* oder mit dem Zauber *Wunsch* gelöst werden.

Faltboot

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Gegenstand sieht zunächst aus wie eine 30 Zentimeter lange, 15 Zentimeter breite und 15 Zentimeter hohe Holzkiste. Die Kiste wiegt zwei Kilogramm und schwimmt auf Wasser. Sie kann geöffnet werden, um Gegenstände darin zu verstauen. Es gibt außerdem drei Befehlswörter, die auszusprechen jeweils eine magische Aktion erfordert:

Erstes Befehlswort: Die Kiste entfaltet sich zu einem Ruderboot.

Zweites Befehlswort: Die Kiste entfaltet sich zu einem Kielboot.

Drittes Befehlswort: Das *Faltboot* faltet sich wieder zu einer Kiste zusammen, sofern sich keine Kreaturen an Bord befinden. Alle Gegenstände im Boot, die nicht in die Kiste passen, bleiben außerhalb der Kiste zurück. Alle Gegenstände im Boot, die in die Kiste passen, verbleiben in der Kiste.

Wenn die Kiste zu einem Boot wird, wiegt sie so viel wie ein normales Boot dieser Größe, und alles, was in der Kiste verstaut wurde, liegt im Boot.

Unter „Ausrüstung“ findest du die Spielwerte für das Ruderboot und das Kielboot. Wenn die Trefferpunkte eines der Boote auf 0 sinken, wird das *Faltboot* zerstört.

Federfigur

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert

Dieser Gegenstand sieht wie eine Feder aus. Es gibt verschiedene Federfiguren, die jeweils einen eigenen einmaligen Effekt haben. Der SL wählt die Art der Feder aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der Tabelle „Federn“ würfelt. Die Art der Feder bestimmt ihre Seltenheit.

Anker (ungewöhnlich): Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ein Boot oder ein Schiff mit der Feder zu berühren. In den nächsten 24 Stunden kann das Gefährt durch nichts und niemanden bewegt werden. Wenn die Feder das Gefährt erneut berührt, endet der Effekt, und die Feder verschwindet.

Baum (ungewöhnlich): Diese Feder kannst du nur im Freien verwenden. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um einen freien Bereich auf dem Boden mit ihr zu berühren. Dann verschwindet die Feder, und an ihrer Stelle erscheint eine nichtmagische Eiche. Der Baum ist 18 Meter hoch. Sein Stamm hat einen Durchmesser von 1,5 Metern, und die Krone erreicht einen Durchmesser von sechs Metern.

Fächer (ungewöhnlich): Wenn du dich auf einem Boot oder Schiff befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und die Feder bis zu drei Meter hoch in die Luft werfen. Die Feder verschwindet, und an ihrer Stelle erscheint ein riesiger Fächer. Dieser schwebt und erzeugt einen starken Wind, welcher die Segel des Schiffs füllt und dessen Bewegungsrate acht Stunden lang um acht Kilometer pro Stunde erhöht. Du kannst den Fächer als magische Aktion verwerfen.

Peitsche (selten): Du kannst eine magische Aktion ausführen, um die Feder an eine Stelle im Abstand von bis zu drei Metern von dir zu werfen. Dann verschwindet die Feder, und an ihrer Stelle erscheint eine schwebende Peitsche. Du kannst als Bonusaktion einen Nahkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von der Peitsche ausführen. Der Angriffsbonus beträgt +9. Bei einem Treffer erleidet das Ziel 1W6+5 Energieschaden.

Du kannst die Peitsche als Bonusaktion bis zu sechs Meter weit fliegen lassen und einen weiteren Angriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von der Peitsche ausführen. Die Peitsche verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, wenn du die Peitsche mit einer magischen Aktion verwirfst, oder wenn du stirbst oder kampfunfähig wirst.

Schwanenboot (selten): Du kannst eine magische Aktion ausführen und ein Gewässer von mindestens 18 Metern Durchmesser mit der Feder berühren. Daraufhin verschwindet die Feder, und an ihrer Stelle erscheint ein 15 Meter langes, sechs Meter breites Boot in Schwanenform. Das Boot bewegt sich von alleine und hat eine Bewegungsrate von 9,6 Kilometern pro Stunde. Während du dich im Boot befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und das Boot fahren oder um bis zu 90 Grad drehen lassen. Das Boot ist 24 Stunden lang vorhanden, dann verschwindet es. Du kannst das Boot als magische Aktion verwerfen.

Vogel (selten): Du kannst eine magische Aktion ausführen, um die Feder 1,5 Meter hoch in die Luft zu werfen. Dann verschwindet sie, und an ihrer Stelle erscheint ein riesiger bunter Vogel. Er hat die Spielwerte eines **Rochs**, kann jedoch nicht angreifen. Der Vogel gehorcht deinen einfachen Befehlen und kann bis zu 250 Kilogramm tragen, ohne dass seine Flugbewegungsrate (25 Kilometer pro Stunde, maximal 230 Kilometer pro Tag bei einer einstündigen Rast alle drei Stunden) verringert wird. Bei halbiertem Flugbewegungsrate kann er bis zu 500 Kilogramm tragen. Wenn der Vogel seine maximale Entfernung für einen Tag zurückgelegt hat oder wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, verschwindet er. Du kannst den Vogel als magische Aktion verwerfen.

Federfigur

IWI100	Marke	Seltenheit
1–20	Anker	Ungewöhnlich
21–45	Baum	Ungewöhnlich
46–60	Fächer	Ungewöhnlich
61–70	Peitsche	Selten
71–85	Schwanenboot	Selten
86–100	Vogel	Selten

Fesselseil

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses Seil ist neun Meter lang. Wenn du ein Ende des Seils hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um dem anderen Seilende zu befehlen, auf eine Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern von dir, die du sehen kannst, zuzuschießen und sie zu fesseln. Das Ziel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder wird festgesetzt. Du kannst das Ziel freigeben, indem du dein Seilende loslässt (dann rollt das Seil sich im Bereich des Ziels auf) oder eine Bonusaktion verwendest, um den Befehl zu wiederholen (dann rollt das Seil sich in deiner Hand auf).

Ein vom Seil festgesetztes Ziel kann mit einer Aktion nach seiner Wahl entweder einen SG-15-Stärkewurf (Athletik) oder einen SG-15-Geschicklichkeitswurf

(Akrobatik) ausführen. Bei einem Erfolg ist das Ziel nicht mehr vom Seil festgesetzt. Falls du das Seil in diesem Moment noch immer hältst, kannst du eine Reaktion ausführen, um ihm zu befehlen, sich in deiner Hand aufzurollen. Anderenfalls rollt es sich im Bereich des Ziels auf.

Das Seil besitzt eine RK von 20, 20 TP und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Es erhält alle fünf Minuten 1 Trefferpunkt zurück, sofern es mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.

Feuerschale der Feuerelementar-Herrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dieser Feuerschale befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen **Feuerelementar** herbeizurufen. Der Elementar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei der Feuerschale. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Wurde die Feuerschale verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Figur der wundersamen Kraft

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert

Eine *Figur der wundersamen Kraft* ist eine Statuette, die klein genug ist, um in eine Tasche zu passen. Wenn du eine magische Aktion ausführst, um die Figur auf einen Punkt auf dem Boden im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu werfen, wird die Figur zu einer lebendigen Kreatur, wie in der jeweiligen Beschreibung unten angegeben. Wenn der Bereich, an der die Kreatur erscheinen würde, von anderen Kreaturen oder Gegenständen besetzt ist oder nicht genügend Platz für die Kreatur bietet, wird die Figur nicht zu einer Kreatur.

Die Kreatur ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt. Sie versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt die Kreatur sich, führt aber keine anderen Aktionen aus.

Die Kreatur existiert für eine für jede Figur spezifische Wirkungsdauer. Am Ende der jeweiligen Dauer wird die Kreatur wieder zur Figur. Sie wird vorzeitig wieder zur Figur, wenn die Trefferpunkte der Kreaturenform auf 0 sinken oder du eine magische Aktion ausführst, während du die Kreatur berührst, damit sie wieder zur Figur wird. Wenn die Kreatur wieder zur Figur geworden ist, kann diese Eigenschaft erst nach der jeweils angegebenen Dauer erneut verwendet werden.

Bronze-Greif (selten): Dies ist die Bronzestatue eines wilden Greifs. Sie kann bis zu sechs Stunden lang zu einem **Greif** werden. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach fünf Tagen erneut verwendet werden.

Ebenholz-Fliege (selten): Diese Statuette aus Ebenholz ist wie eine Stechfliege geschnitzt. Sie kann bis zu zwölf Stunden lang zu einer **Riesenfliege** (siehe begleitender Wertekasten) werden und als Reittier dienen. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen erneut verwendet werden.

Riesenfliege

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	14	+2	+2		GES	13	+1	+1		KON	13	+1	+1	
INT	2	-4	-4		WEI	10	+0	+0		CHA	3	-4	-4	

Sinne Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 0 (EP 0; ÜB +2)

Elfenbein-Ziegen (selten): Diese Ziegenstatuetten aus Elfenbein werden immer zu dritt erschaffen. Jede Ziege sieht einzigartig aus und hat spezielle Eigenschaften. Die Eigenschaften sind:

Ziege des Schreckens: Diese Figur kann bis zu drei Stunden lang zu einer **Riesenziege** werden. Die Ziege kann nicht angreifen, aber du kannst ihre Hörner abnehmen (ohne ihr zu schaden) und als Waffen verwenden. Ein Horn wird zu einer *Lanze +1*, das andere zu einem *Langschwert +2*. Es erfordert eine magische Aktion, ein Horn abzunehmen. Die Waffen verschwinden und werden wieder zu Hörnern, wenn die Ziege wieder zu einer Figur wird. Wenn du auf der Ziege reitest, muss jede feindlich gesinnte Kreatur, die ihren Zug innerhalb einer Ausströmung von neun Metern beginnt, die von der Ziege ausgeht, einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist verängstigt, bis eine Minute vergangen ist, du nicht mehr auf der Ziege reitest oder diese wieder zur Figur wird. Die verängstigte Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Bei einem Erfolg ist die Kreatur in den nächsten 24 Stunden gegen diesen Effekt immun. Wenn die Figur verwendet wurde, kann sie erst nach 15 Tagen erneut verwendet werden.

Ziege des Reisens: Diese Figur kann zu einer großen Ziege mit den Spielwerten eines **Reitpferds** werden. Sie hat 24 Ladungen, und für jede angebrochene Stunde in Ziegengestalt wird eine Ladung verbraucht. Solange die

Figur Ladungen hat, kannst du sie beliebig oft verwenden. Sind ihre Ladungen verbraucht, so wird sie wieder zur Figur und kann erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden. Sie erhält dann alle Ladungen zurück.

Ziege der Mühsal: Diese Figur kann bis zu drei Stunden lang zu einer **Riesenziege** werden. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach 30 Tagen erneut verwendet werden.

Goldene Löwen (selten): Diese Goldstatuetten zweier Löwen werden immer als Paar erschaffen. Du kannst die Figuren einzeln oder gemeinsam verwenden. Jede kann für bis zu eine Stunde zu einem **Löwen** werden. Wenn ein Löwe verwendet wurde, kann er erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Marmor-Elefant (selten): Diese Marmorstatuette sieht wie ein trompetender Elefant aus. Sie kann bis zu 24 Stunden lang zu einem **Elefanten** werden. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Obsidian-Pferd (sehr selten): Dieses polierte Obsidian-Pferd kann bis zu 24 Stunden lang zu einem **Nachtmahr** werden. Der Nachtmahr kämpft nur, um sich zu verteidigen. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach fünf Tagen erneut verwendet werden.

Wann immer du die Figur verwendest, besteht ein Risiko von zehn Prozent, dass der Nachtmahr deine Befehle ignoriert – auch den Befehl, wieder zur Figur zu werden. Wenn du auf den Nachtmahr aufsitzt, während er deine Befehle ignoriert, werdet du und der Nachtmahr sofort an einen zufälligen Ort auf der Ebene Hades transportiert, wo der Nachtmahr sich wieder in eine Figur verwandelt.

Onyx-Hund (selten): Diese Onyx-Statuette kann bis zu sechs Stunden lang zu einer **Dogge** werden. Die Dogge hat einen Intelligenzwert von 8 und kann die Gemeinsprache sprechen. Sie hat außerdem Blindsight mit einer Reichweite von 18 Metern. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Serpentin-Eule (selten): Diese Serpentin-Statuette einer Eule kann bis zu acht Stunden lang zu einer **Rieseneule** werden. Solange du dich auf derselben Existenzebene wie die Eule befindest, kann sie auf unbegrenzte Reichweite telepathisch mit dir kommunizieren. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen erneut verwendet werden.

Silberrabe (ungewöhnlich): Diese silberne Statuette eines Raben kann bis zu zwölf Stunden lang zu einem **Raben** werden. Wenn sie verwendet wurde, kann sie erst nach zwei Tagen erneut verwendet werden. In ihrer Rabenform gewährt die Figur dir die Fähigkeit, *Tierbote* auf sie zu wirken.

Flammenzunge

Waffe (beliebige Nahkampfwaffe), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese magische Waffe hältst, kannst du eine Bonusaktion ausführen und ein Befehlswort aussprechen, damit der Teil der Waffe, der Schaden bewirkt, von Flammen umhüllt wird. Diese Flammen spenden in einem Radius von zwölf Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren zwölf Metern dämmriges Licht. Wenn die Waffe in Flammen steht, bewirkt sie bei einem Treffer zusätzlich 2W6 Feuerschaden. Die Flammen lodern, bis du eine Bonusaktion ausführst, um den Befehl noch einmal auszusprechen, oder bis du die Waffe fallen lässt, wegsteckst oder verstaust.

Fliegender Teppich

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Du kannst diesen Teppich schweben und fliegen lassen, indem du eine magische Aktion ausführst und das Befehlswort des Teppichs aussprichst. Er folgt deinen Anweisungen, solange du dich im Abstand von bis zu neun Metern von ihm befindest.

Es gibt vier Größen des *Fliegenden Teppichs*. Der SL wählt die Größe aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt: Ein Teppich kann das Doppelte der in der Tabelle angegebenen Traglast befördern. Seine Flugbewegungsrate ist jedoch halbiert, wenn die angegebene Traglast überschritten wird.

IWI00	Größe	Traglast	Flugbewegungsrate
1–20	0,9 m × 1,5 m	100 kg	24 m
21–55	1,2 m × 1,8 m	200 kg	18 m
56–80	1,5 m × 2,1 m	300 kg	12 m
81–100	1,8 m × 2,7 m	400 kg	9 m

Flöte des Rattenfängers

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn diese Flöte mit dir führst, sind gewöhnliche Ratten und Riesenratten dir gegenüber gleichgültig und greifen dich nicht an, sofern du sie nicht bedrohst oder ihnen Schaden zufügst.

Die Flöte hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Flöte als magische Aktion spielst, kannst du mit einer Bonusaktion eine bis drei Ladungen verbrauchen. Mit jeder davon kannst du einen **Rattenschwarm** herbeirufen, sofern sich im Abstand von bis zu 800 Metern von dir genügend Ratten befinden (dies wird vom SL bestimmt). Sind nicht genügend Ratten für einen Schwarm vorhanden, so ist die Ladung vergeudet.

Herbeigerufene Schwärme bewegen sich so direkt wie möglich auf die Musik zu, stehen jedoch ansonsten nicht unter deiner Kontrolle.

Wann immer ein **Rattenschwarm**, der nicht unter der Kontrolle einer anderen Kreatur steht, sich dir auf bis zu neun Meter nähert, während du die Flöte spielst, führt der Schwarm einen SG-15-Weisheitsrettungswurf aus. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf verhält der Schwarm sich normal und kann in den nächsten 24 Stunden nicht von der Musik der Flöte beeinflusst werden. Misslingt der Wurf, so wird der Schwarm von der Musik beeinflusst. Er ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt, solange du in jeder Runde als magische Aktion auf der Flöte spielst. Ein freundlich gesinnter Schwarm gehorcht deinen Befehlen. Wenn du einem freundlich gesinnten Schwarm keine Befehle erteilst, verteidigt er sich, führt aber ansonsten keine Aktionen aus. Wenn ein freundlich gesinnter Schwarm seinen Zug mehr als neun Meter entfernt von dir beginnt, endet deine Kontrolle über ihn. Er verhält sich dann normal und kann die nächsten 24 Stunden lang nicht von der Musik der Flöte beeinflusst werden.

Flöte des Unheimlichen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Flöte hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um ihr eine unheimliche, fesselnde Melodie zu entlocken. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine Kreatur, deren Rettungswurf misslingt, wiederholt ihn am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Wenn der eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht, ist sie 24 Stunden lang gegen den Effekt der Flöte immun.

Flotte Festung

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst als magische Aktion diese 2,5 Zentimeter große Adamant-Statuette auf den Boden stellen und mithilfe eines Befehlsworts rasch zu einem quadratischen Turm aus Adamant wachsen lassen. Wenn du das Befehlswort wiederholst, nimmt der Turm wieder seine Statuettenform an, sofern er leer ist. Jede Kreatur im Bereich, in dem der Turm erscheint, wird in einen freien Bereich neben dem Turm geschoben. Gegenstände im Bereich, die nicht getragen oder gehalten werden, werden ebenfalls aus dem Turm geschoben.

Die Seiten des Turms sind jeweils sechs Meter breit. Der Turm ist neun Meter hoch, hat Schießscharten in alle Richtungen und eine Zinnenkrone auf dem Dach. Das Innere des Turms ist in zwei Etagen unterteilt, die über eine Leiter, Treppe oder Rampe (nach deiner Wahl) verbunden sind. Diese Leiter, Treppe oder Rampe endet an einer Falltür, die aufs Dach führt. Wenn der Turm entsteht, hat er eine einzige Tür auf Bodenniveau, die in deine Richtung weist. Die Tür öffnet sich nur auf deinen Befehl hin, den du als Bonusaktion erteilen kannst. Sie ist immun gegen den Zauber *Klopfen* und ähnliche Magie.

Der Turm wird auf magische Weise stabilisiert, sodass er nicht umkippen kann. Dach, Tür und Wände besitzen jeweils eine RK von 20, 100 Trefferpunkte und sind gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden (außer solchem durch Belagerungsausrüstung) immun und gegen alle anderen Schadensarten resistent. Wenn der Turm wieder seine Statuettenform annimmt, werden Schäden an ihm dadurch nicht repariert. Nur der Zauber *Wunsch* kann den Turm reparieren (diese Verwendung des Zaubers gilt als Replikat eines Zaubers des höchstens 8. Grades). Wann immer der Zauber *Wunsch* auf den Turm gewirkt wird, erhält dieser all seine Trefferpunkte zurück.

Flugbesen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Dieser hölzerne Besen funktioniert wie ein normaler Besen, bis du dich rittlings daraufsetzt und eine magische Aktion ausführst. Dann beginnt er zu schweben, und du kannst auf ihm durch die Lüfte fliegen. Die Flugbewegungsrate des Besens beträgt 15 Meter. Er kann bis zu 200 Kilogramm tragen. Allerdings sinkt seine Flugbewegungsrate auf neun Meter, wenn er mehr als 100 Kilogramm trägt. Der Besen hört auf zu schweben, wenn du landest oder nicht mehr auf ihm reitest.

Du kannst als magische Aktion den Besen ohne Passagier zu einem Ziel im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir schicken. Dazu musst du einen Ort nennen, mit dem du vertraut bist. Der Besen kommt zu dir zurück, wenn du eine magische Aktion ausführst, ein Befehlswort aussprichst und der Besen sich weiterhin im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern von dir befindet.

Fraßbeutel

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieser Beutel sieht wie ein *Nimmervoller Beutel* aus, ist jedoch das Maul einer gigantischen extradimensionalen Kreatur. Das Maul kann geschlossen werden, indem der Beutel auf links gedreht wird.

Die zugehörige extradimensionale Kreatur spürt, was in den Beutel gelegt wird. Tierisches oder

pflanzliches Material, das sich vollständig im Beutel befindet, wird verschlungen und ist für immer verloren. Wenn eine lebendige Kreatur teilweise in den Beutel gelangt (beispielsweise wenn jemand in den Beutel greift), wird sie mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit in den Beutel gezogen.

Eine Kreatur im Beutel kann eine Aktion ausführen, um zu entkommen zu versuchen. Dies gelingt ihr mit einem erfolgreichen SG-15-Stärkewurf (Athletik). Eine andere Kreatur kann eine Aktion ausführen, um in den Beutel zu greifen und zu versuchen, die Kreatur im Inneren herauszuziehen. Dies gelingt ihr mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf (Athletik), sofern sie nicht ebenfalls in den Beutel gezogen wird. Jede Kreatur, die ihren Zug im Inneren des Beutels beginnt, wird verschlungen und ihr Körper wird zerstört.

Im Beutel können unbelebte Gegenstände mit einem Volumen von bis zu 28 Litern aufbewahrt werden. Allerdings verschluckt der Beutel einmal am Tag alle Gegenstände in seinem Inneren und spuckt sie auf einer anderen Existenzebene wieder aus. Der SL bestimmt den Zeitpunkt und die Ebene.

Wird der Beutel durchbohrt oder zerrissen, so wird er zerstört, und alles, was sich darin befindet, wird an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert.

Frostbrand

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser magischen Waffe triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Kälteschaden. Außerdem bist du gegen Feuerschaden resistent, wenn du die Waffe hältst.

Bei eisigen Temperaturen spendet die Waffe im Radius von drei Metern helles Licht und im Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Wenn du diese Waffe ziehst, kannst du alle nichtmagischen Flammen im Abstand von bis zu neun Metern von dir löschen. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst nach einer Stunde erneut verwendet werden.

Geflügelte Stiefel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese Stiefel haben vier Ladungen und erhalten täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Stiefel trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um eine Stunde lang über eine Flugbewegungsrate von neun Metern zu verfügen. Fliegst du, wenn die Wirkungsdauer abläuft, so sinkst du um neun Meter pro Runde, bis du landest.

Geschoss +1, +2 oder +3

Waffe (beliebiges Geschoss), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Du hast einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit diesem magischen Geschoss ausführst. Der Bonus hängt von der Seltenheit des Geschosses ab. Sobald es ein Ziel trifft, ist das Geschoss nicht mehr magisch.

Das Geschoss wird üblicherweise in Mengen von zehn oder zwanzig Stück gefunden oder verkauft. Zehn Stück dieses Geschosses entsprechen dem Wert eines Tranks derselben Seltenheit.

Geschoss des Tötens

Waffe (beliebiges Geschoss), sehr selten

Dieses magische Geschoss soll Kreaturen eines bestimmten Typs töten, den der SL auswählt oder zufällig bestimmt, indem er anhand der Tabelle unten würfelt. Wenn eine Kreatur dieses Typs Schaden durch das Geschoss erleidet, führt sie einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie zusätzlich 6W10 Energieschaden, anderenfalls die Hälfte.

Wenn das Geschoss einer Kreatur diesen zusätzlichen Schaden zugefügt hat, wird es nichtmagisch.

IWI00	Kreaturentyp	IWI00	Kreaturentyp
1–10	Aberrationen	56–60	Monstrositäten
11–15	Celestische Wesen	61–65	Pflanzen
16–25	Drachen	66–70	Riesen
26–35	Elementare	71–75	Schlicke
36–45	Feenwesen	76–80	Tiere
46–50	Humanoide	81–90	Unholde
51–55	Konstrukte	91–100	Untote

Glocke des Öffnens

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses hohle Metallrohr ist etwa 30 Zentimeter lang und wiegt 0,5 Kilogramm. Du kannst als magische Aktion die Glocke läuten, um den Zauber *Klopfen* zu wirken. Das übliche Klopfgeräusch des Zaubers wird durch den klaren Ton der Glocke ersetzt, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist.

Die Glocke kann zehn Mal verwendet werden. Nach dem zehnten Mal springt sie und wird unbrauchbar.

Glücks Klinge

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzsword, Langsword, Rapier, Sichel oder Zweihandsword), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe

ausführst. Wenn du diese Waffe mit dir führst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Rettungswürfe.

Glück: Wenn du diese Waffe mit dir führst, kannst du ihr Glück anrufen (keine Aktion erforderlich), um eine misslungene W20-Prüfung zu wiederholen, sofern du nicht kampfunfähig bist. Diesen zweiten Wurf musst du verwenden. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Wunsch: Die Waffe hat 1W3 Ladungen. Wenn du sie hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen und den Zauber *Wunsch* mit ihr wirken. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden. Die Waffe verliert diese Eigenschaft, wenn sie keine Ladungen mehr hat.

Gürtel der Riesenstärke

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Gürtel trägst, ändert sich dein Stärkewert auf einen vom Gürtel bestimmten Wert. Der Wert hängt von der Riesenart ab (siehe Tabelle unten). Der Gegenstand hat keine Wirkung auf dich, wenn deine Stärke bereits mindestens dem Wert des Gürtels entspricht.

Gürtel	Stä.	Seltenheit
Gürtel der Riesenstärke (Hügel)	21	Selten
Gürtel der Riesenstärke (Frost oder Stein)	23	Sehr selten
Gürtel der Riesenstärke (Feuer)	25	Sehr selten
Gürtel der Riesenstärke (Volken)	27	Legendär
Gürtel der Riesenstärke (Sturm)	29	Legendär

Halskette der Anpassung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Halskette trägst, kannst du in jeder Umgebung normal atmen, und du bist bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil.

Halskette der Feuerbälle

Wundersamer Gegenstand, selten

An dieser Kette hängen 1W6+3 Perlen. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um eine Perle abzunehmen und bis zu 18 Meter weit zu werfen. Am Ende ihrer Flugbahn explodiert die Perle wie beim *Feuerball* des 3. Grades (Rettungswurf-SG 15).

Du kannst auch mehrere Perlen oder sogar die ganze Kette auf einmal werfen. In diesem Fall wird der Schaden des *Feuerballs* für jede Perle nach der ersten um 1W6 erhöht (auf höchstens 12W6).

Halskette der Gebetsperlen

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Kleriker oder Paladin)

Diese Halskette hat 1W4+2 magische Perlen aus Aquamarin, schwarzen Perlen oder Topas. Außerdem befinden sich auch nichtmagische Perlen aus Bernstein, Blutstein, Citrin, Jade, Koralle, Perle oder Quarz an der Kette. Wenn eine magische Perle von der Halskette entfernt wird, verliert die Perle ihre Magie.

Es gibt sechs verschiedene magische Perlentypen. Der SL wählt die Art jeder Perle an der Halskette aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der Tabelle unten würfelt. Eine Halskette kann mehr als eine Perle desselben Typs haben. Um eine der Perlen zu verwenden, musst du die Halskette tragen. Jede Perle enthält einen Zauber, den du als Bonusaktion mit ihr wirken kannst (mit deinem Zauberrettungswurf-SG, wenn ein Rettungswurf nötig ist). Wurde der Zauber einer magischen Perle gewirkt, so kann diese Perle erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

IW20	Perle	Zauber
I	Perle der Beschwörung	Hüter des Glaubens
2–5	Perle der Gunst	Vollständige Genesung
6–11	Perle des Heilens	Wunden heilen (Version des 2. Grades)
12–13	Perle des Niederstreckens	Strahlendes Niederstrecken
14–19	Perle des Segens	Segnen
20	Perle des Windwandeln	Windwandeln

Hammer des Blitzschlags

Waffe (Kriegshammer oder Zweihandhammer), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Die Waffe hat fünf Ladungen. Du kannst eine Ladung verbrauchen und einen Fernkampfangriff mit der Waffe ausführen. Dabei wirfst du sie, als wäre sie eine Wurfaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn der Angriff trifft, entfesselt die Waffe einen Donnerschlag, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist. Das Ziel und alle Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern von ihm (außer dir) müssen einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie sind bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt. Sofort nach dem Angriff fliegt die Waffe zurück in deine Hand. Die Waffe erhält täglich im Morgengrauen 1W4+1 verbrauchte Ladungen zurück.

Verderben der Riesen: Wenn du auf die Waffe eingestimmt bist und entweder einen Gürtel der Riesenstärke oder Panzerhandschuhe der Ogerkraft trägst (und auch auf diese Gegenstände eingestimmt bist), erhältst du die folgenden Vorzüge:

Macht der Riesen: Der Stärkewert-Bonus durch den Gürtel der Riesenstärke oder die Panzerhandschuhe der Ogerkraft wird um 4 erhöht (auf höchstens 30).

Verderben der Riesen: Wenn du bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe gegen einen Riesen eine 20 würfelst, muss der Riese einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er stirbt.

Handbuch der Golems

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieser Foliant enthält die notwendigen Informationen und Beschwörungsformeln, um einen Golem eines bestimmten Typs zu erschaffen. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der entsprechenden Tabelle würfelt. Um das Handbuch entziffern und verwenden zu können, musst du ein Zauberwirker sein und über mindestens zwei Zauberplätze des 5. Grades verfügen. Eine Kreatur, die das *Handbuch der Golems* nicht verwenden kann und es dennoch zu lesen versucht, erleidet 6W6 psychischen Schaden.

Um einen Golem zu erschaffen, benötigst du die in der Tabelle angegebene Zeit. Dabei arbeitest du ohne Unterbrechung genau nach der Anleitung im Handbuch und ruhest dich maximal acht Stunden pro Tag aus. Du musst außerdem die angegebenen Kosten für die Materialien bezahlen.

Sobald der Golem fertiggestellt ist, wird das Buch von mystischen Flammen verschlungen. Der Golem erwacht zum Leben, wenn die Asche des Handbuchs auf ihn gestreut wird. Den Wertekasten des Golems findest du unter „Monster“. Der Golem steht unter deiner Kontrolle, versteht deine Befehle und gehorcht ihnen.

IW20	Golem	Zeit	Kosten
I	Eisengolem	120 Tage	100.000 GM
2–13	Fleischgolem	60 Tage	50.000 GM
14–18	Lehmgolem	30 Tage	65.000 GM
19–20	Steingolem	90 Tage	80.000 GM

Handbuch der Körperlichen Ertüchtigung

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch beschreibt Übungen zur körperlichen Ertüchtigung. Wenn innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren

und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Stärkewert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Handbuch der Körperlichen Gesundheit

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Gesundheits- und Ernährungstipps. Wenn innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Konstitutionswert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Handbuch des Schnellen Handelns

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Koordinations- und Balanceübungen. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Geschicklichkeitswert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Handschuhe des Diebstahls

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Handschuhe sind beim Tragen nicht spürbar. Wenn du sie trägst, hast du einen Bonus von +5 auf Geschicklichkeitswürfe (Fingerfertigkeit).

Handschuhe des Geschosssfangens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Handschuhe trägst und von einem Angriffswurf getroffen wirst, der mit einer Fernkampf- oder einer Wurf-Waffe ausgeführt wurde, kannst du eine Reaktion ausführen und den Schaden um 1W10 plus deinen Geschicklichkeitsmodifikator verringern, sofern du eine freie Hand hast. Wenn du den Schaden auf 0 verringerst, fängst du das Geschoss oder die Waffe auf, sofern diese klein genug sind, um in deine Hand zu passen.

Handschuhe des Schwimmens und Kletterns

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Handschuhe trägst, hast du eine Kletterbewegungsrate und eine Schwimmbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate sowie einen Bonus von +5 auf Stärkewürfe (Athletik), die du ausführst, um zu klettern oder zu schwimmen.

Heiliger Rächer

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), legendär (erfordert Einstimmung durch einen Paladin)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Triffst du einen Unhold oder Untoten damit, so erleidet diese Kreatur zusätzlich 2W10 gleißenden Schaden.

Wenn du die gezogene Waffe hältst, erzeugt sie eine Ausströmung von drei Metern, die von dir ausgeht. Du und alle verbündeten Kreaturen innerhalb der Ausströmung seid bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil. Wenn du mindestens 17 Stufen als Paladin hast, erhöht sich die Größe der Ausströmung auf neun Meter.

Heiltränke

Trank, Seltenheit variiert

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du Trefferpunkte zurück. Die Anzahl der wiederhergestellten Trefferpunkte hängt von der Seltenheit des Tranks ab, wie in der nachstehenden Tabelle aufgeführt.

Unabhängig von ihrer Stärke bestehen Heiltränke aus roter Flüssigkeit, die schimmert, wenn sie bewegt wird.

Trank	Zurück- haltene TP	Seltenheit
Heiltrank	2W4+2	Gewöhnlich
Trank der Mächtigen Heilung	4W4+4	Ungewöhnlich
Trank der Überlegenen Heilung	8W4+8	Selten
Trank der Höchsten Heilung	10W4+20	Sehr selten

Helm der Pracht

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Helm ist mit 1W10 Diamanten, 2W10 Rubinen, 3W10 Feueropaln und 4W10 Opalen besetzt. Wenn ein Edelstein herausgebrochen wird, zerfällt er zu Staub. Wenn alle Edelsteine entfernt oder zerstört wurden, verliert der Helm seine Magie.

Wenn du den Helm trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Diamantlicht: Solange der Helm mindestens einen Diamanten hat, erzeugt er eine Ausströmung von neun Metern. Wenn sich in diesem Bereich mindestens ein Untoter befindet, herrscht dämmriges Licht in der Ausströmung. Untote, die ihren Zug in dem Bereich beginnen, erleiden 1W6 gleißenden Schaden.

Feueropal-Flammen: Solange der Helm mindestens einen Feueropal hat, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Waffe, die du hältst, in Flammen

aufgehen lassen. Die Flammen spenden in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht. Die Flammen sind für dich und deine Waffe harmlos. Wenn du bei einem Angriff mit der brennenden Waffe triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W6 Feuerschaden. Die Flammen bleiben bestehen, bis du eine Bonusaktion ausführst, um sie zu löschen, oder bis du die Waffe wegsteckst oder fallen lässt.

Feuerschaden erleiden: Würfle mit 1W20, wenn du den Helm trägst und Feuerschaden erleidest, nachdem dir ein Rettungswurf gegen einen Zauber misslungen ist. Wenn du eine 1 würfelst, gibst der Helm Lichtstrahlen von seinen verbleibenden Edelsteinen ab und wird dann zerstört. Jede Kreatur innerhalb einer Ausströmung von 18 Metern, die von dir ausgeht, muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von einem Strahl getroffen. Dabei erleidet sie so viel gleißenden Schaden, wie Edelsteine am Helm verbleiben.

Rubin-Resistenz: Solange der Helm mindestens einen Rubin hat, bist du gegen Feuerschaden resistent.

Zauber: Du kannst einen der folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 18) wirken und als Komponente einen Edelstein des Helms vom angegebenen Typ verwenden: *Feuerball* (Feueropal), *Feuerwand* (Rubin), *Regenbogenspiel* (Diamant) oder *Tageslicht* (Opal). Der Edelstein wird zerstört, wenn der Zauber gewirkt wird, und verschwindet vom Helm.

Helm der Telepathie

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Helm trägst, verfügst du über Telepathie mit einer Reichweite von neun Metern, und du kannst die Zauber *Gedanken wahrnehmen* und *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 13) mit dem Helm wirken. Wurde einer der Zauber mit dem Helm gewirkt, so kann dieser Zauber erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut mit ihm gewirkt werden.

Helm der Teleportation

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Helm hat drei Ladungen. Wenn du ihn trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Teleportieren* damit zu wirken. Der Helm erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Helm des Sprachenverstehens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Helm trägst, kannst du den Zauber *Sprachen verstehen* damit wirken.

Henkersschwert

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Langschwert oder Zweihandschwert), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Außerdem ignoriert die Waffe Resistenz gegen Hiebschaden.

Wenn du mit dieser Waffe eine Kreatur angreifst, die mindestens einen Kopf hat, und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, schlägst du der Kreatur einen Kopf ab. Die Kreatur stirbt, wenn sie ohne den verlorenen Kopf nicht leben kann. Kreaturen sind gegen diesen Effekt immun, wenn sie immun gegen Hiebschaden sind, wenn sie keinen Kopf haben oder brauchen oder wenn der SL entscheidet, dass sie zu groß sind, als dass ihr Kopf mit dieser Waffe abgeschlagen werden könnte. Solche Kreaturen erleiden stattdessen zusätzlich 30 Hiebschaden durch den Treffer. Eine Kreatur mit Legendärer Resistenz kann eine tägliche Anwendung dieses Merkmals verbrauchen, um den Kopfverlust zu vermeiden und stattdessen den zusätzlichen Schaden zu erleiden.

Horn der Sprengung

Wundersamer Gegenstand, selten

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ins Horn zu stoßen. Daraufhin gibt dieses in einem Kegel von neun Metern einen Donnerknall von sich, der bis zu 180 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur im Kegel führt einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 5W8 Schallschaden und ist eine Minute lang taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden. Gegenstände aus Glas oder Kristall im Kegel, die nicht getragen oder gehalten werden, erleiden 10W8 Schallschaden.

Wann immer die Magie des Horns verwendet wird, besteht ein Risiko von 20 Prozent, dass das Horn explodiert. Die Explosion fügt dem Hornbläser 10W6 Energieschaden zu und zerstört das Horn.

Horn von Walhalla

Wundersamer Gegenstand, selten (Silber oder Messing), sehr selten (Bronze) oder legendär (Eisen)

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ins Horn zu stoßen. Daraufhin erscheinen Geisterkrieger von der Ebene Ysgard in freien Bereichen im Abstand von bis zu 18 Metern von dir. Jeder Geist verwendet den Wertekasten des **Berserkers** und kehrt nach Ysgard zurück, wenn eine Stunde vergangen ist oder wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken. Die Geister sehen wie lebendige, atmende Krieger aus. Sie sind gegen die Zustände *Bezaubert* und *Verängstigt* immun. Wenn das Horn verwendet wurde, kann es erst nach sieben Tagen erneut verwendet werden.

Es sind vier Arten des *Horns von Walhalla* bekannt, die jeweils aus einem anderen Metall bestehen. Die Art des Horns bestimmt, wie viele Geister es beschwört und welche Voraussetzung zu seiner Verwendung erfüllt sein muss. Der SL wählt die Art des Horns aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt.

Wenn du in das Horn stößt, ohne dass die Voraussetzung erfüllt ist, greifen die beschworenen Geister dich an. Wenn die Voraussetzung erfüllt ist, sind sie dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt und gehorchen deinen Befehlen.

IWI100	Hornart	Geister	Voraussetzung
1–40	Silber	2	–
41–75	Messing	3	Übung im Umgang mit allen einfachen Waffen
76–90	Bronze	4	Vertrautheit mit allen mittelschweren Rüstungen
91–100	Eisen	5	Übung im Umgang mit allen Kriegswaffen

Hufeisen der Geschwindigkeit

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese Hufeisen sind in Vierersätzen zu finden. Du kannst als magische Aktion den Huf eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur mit einem der Hufeisen berühren, woraufhin dieses sich mit dem Huf verbindet. Das Entfernen eines Hufeisens erfordert ebenfalls eine magische Aktion.

Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen derselben Kreatur befestigt sind, ist deren Bewegungsrate um neun Meter erhöht.

Hufeisen des Zephyrs

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Diese Hufeisen sind in Vierersätzen zu finden. Du kannst als magische Aktion den Huf eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur mit einem der Hufeisen berühren, woraufhin dieses sich mit dem Huf verbindet. Das Entfernen eines Hufeisens erfordert ebenfalls eine magische Aktion.

Wenn alle vier Hufeisen an den Hufen eines Pferds oder einer ähnlichen Kreatur befestigt sind, schwebt die Kreatur zehn Zentimeter über dem Boden und kann sich dabei normal bewegen. Dieser Effekt erlaubt der Kreatur, flüssige oder instabile Oberflächen wie Wasser oder Lava zu überqueren oder über ihnen zu stehen. Die Kreatur hinterlässt keine Spuren und ignoriert schwieriges Gelände. Außerdem kann sie bis zu zwölf Stunden täglich reisen, ohne Erschöpfungsstufen wegen längerem Reisen zu erhalten.

Hut der Verkleidung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Hut trägst, kannst du den Zauber *Selbstverkleidung* wirken. Der Zauber endet, wenn der Hut abgesetzt wird.

Hut der Vielen Zauber

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Magier)

Dieser spitze Hut hat die folgenden Eigenschaften:

Zauberfokus: Wenn du den Hut hältst, kannst du ihn als Zauberfokus für deine Magierzauber verwenden. Jeder Zauber, den du mit dem Hut wirkst, hat eine besondere Gestenkomponente: Du musst in den Hut greifen und den Zauber „herausziehen“.

Unbekannter Zauber: Wenn du den Hut hältst, kannst du versuchen, einen Zauber des mindestens 1. Grades zu wirken, den du nicht kennst. Der Zauber muss in der Zauberliste des Magiers enthalten sein. Er muss einen Grad aufweisen, den du wirken kannst, und er darf keine Materialkomponenten haben, die mehr als 1.000 GM kosten. Wenn du einen Zauber ausgewählt hast, musst du einen Zauberplatz verbrauchen, dessen Grad dem des Zaubers entspricht. Führe dann einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) aus (SG 10 plus Zaubergrad), um zu ermitteln, ob du den Zauber wirkst. Bei einem Erfolg wirkst du den Zauber mit dem normalen Zeitaufwand, und du kannst diese Eigenschaft erst erneut verwenden, wenn du eine kurze oder lange Rast beendet hast. Misslingt der Wurf, so misslingt auch der Zauber, und stattdessen tritt ein zufälliger Effekt auf, der durch Würfeln anhand der folgenden Tabelle ermittelt wird.

Jeder Zauber, den du mit dem Hut wirkst, verwendet deinen Zauberrettungswurf-SG und deinen Zauberangriffsbonus.

IWI100 Effekt

1–50 Du wirkst einen zufälligen Zauber, der durch Würfeln mit IW10 ermittelt wird.
1: Vergrößern/Verkleinern (Vergrößern-Effekt),
2: Vergrößern/Verkleinern (Verkleinern-Effekt),
3: Feenfeuer, **4:** Feuerball, **5:** Windstoß,
6: Unsichtbarkeit (auf dich gewirkt), **7:** Blitz,
8: Macht der Vorstellungskraft, **9:** Verwandlung,
10: Stinkende Wolke.

51–55 Du bist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt und glaubst, dass soeben etwas Überwältigendes geschehen ist.

56–60 Ein harmloser Schmetterlingsschwarm füllt einen Würfel mit drei Metern Kantenlänge im Abstand von bis zu neun Metern von dir. Der Schwarm löst sich nach einer Minute auf.

IWI00 Effekt

- 61–65 Du ziehst einen nichtmagischen Gegenstand aus dem Hut. Würfle mit IW4, um den Gegenstand zu ermitteln. **1:** Phiole mit Säure, **2:** Flasche mit Alchemistenfeuer, **3:** Brechstange, **4:** Brennende Fackel.
- 66–70 Du erleidest einen Anfall von „magischer Krankheit“ und bist eine Stunde lang vergiftet.
- 71–75 Du bist bis zum Ende deines nächsten Zugs versteinert.
- 76–80 Du ziehst einen nichtmagischen Gegenstand aus dem Hut. Würfle mit IW4, um den Gegenstand zu ermitteln. **1:** Dolch, **2:** Seil mit Enterhaken an einem Ende, **3:** Tasche mit Krähenfüßen, **4:** Edelstein im Wert von 50 GM.
- 81–85 Eine Kreatur erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei dir. Sie steht nicht unter deiner Kontrolle und handelt, wie sie es normalerweise tun würde. Die Kreatur verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken. Würfle mit IW4, um die Kreatur zu ermitteln. **1: Kamel, 2: Würgeschlange, 3: Elefant, 4: Maultier.**
- 86–90 Ein feindlich gesinnter **Fledermausschwarm** fliegt aus dem Hut, besetzt deinen Bereich und greift dich an.
- 91–95 Ein vertikales Zweiwegeportal mit drei Metern Durchmesser zu einer anderen Existenzebene öffnet sich in einem freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern von dir und bleibt bis zum Ende deines nächsten Zugs offen. Der SL bestimmt, wohin es führt.
- 96–100 Du ziehst einen magischen Gegenstand aus dem Hut. Würfle mit IW6, um die Seltenheit des Gegenstands zu ermitteln. **1–3:** Gewöhnlich, **4–5:** Ungewöhnlich, **6:** Selten. Der SL wählt den Gegenstand aus, der nach einer Stunde verschwindet, sofern er bis dahin nicht verbraucht oder zerstört wurde.

Ifrit-Flasche

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Wenn du eine magische Aktion ausführst, um den Stopfen dieser bemalten Messingflasche zu entfernen, entströmt ihr eine dichte Rauchwolke. Am Ende deines Zugs verschwindet der Rauch in einer harmlosen Stichflamme, und in einem freien Bereich im Abstand von bis zu neun Metern von dir erscheint ein **Ifrit**.

Wenn die Flasche erstmals geöffnet wird, würfelt der SL anhand der folgenden Tabelle, um zu ermitteln, was geschieht.

IWI0 Effekt

I	Der Ifrit greift dich an. Nach fünf Kampfunden verschwindet er, und die Flasche verliert ihre Magie.
2–9	Der Ifrit versteht deine Sprachen und gehorcht deinen Befehlen eine Stunde lang. Danach kehrt er in die Flasche zurück, die einen neuen Stopfen erhält. Der Stopfen kann 24 Stunden lang nicht entfernt werden. Wenn die Flasche die nächsten zwei Male geöffnet wird, tritt derselbe Effekt auf. Wenn die Flasche ein viertes Mal geöffnet wird, entflieht der Ifrit, und die Flasche verliert ihre Magie.
10	Der Ifrit versteht deine Sprachen und kann einmal den Zauber <i>Wunsch</i> für dich wirken. Wenn er den Wunsch gewährt hat oder eine Stunde vergangen ist, verschwindet er, und die Flasche verliert ihre Magie.

Ioun-Stein

Wundersamer Gegenstand, Seltenheit variiert (erfordert Einstimmung)

Ioun-Steine sind etwa murmelgroß und tragen ihren Namen in Anlehnung an Ioun, Göttin des Wissens und der Prophezeiungen, die in einigen Welten verehrt wird. Es gibt viele Arten von *Ioun-Steinen* mit jeweils eigenen Kombinationen aus Form und Farbe.

Wenn du eine magische Aktion ausführst, um einen *Ioun-Stein* in die Luft zu werfen, umkreist der Stein deinen Kopf im Abstand von $1W3 \times 0,3$ Metern und gewährt dir seinen Vorzug. Es können bis zu drei *Ioun-Steine* gleichzeitig deinen Kopf umkreisen.

Jeder *Ioun-Stein*, der deinen Kopf umkreist, gilt als Gegenstand, den du trägst. Der kreisende Stein vermeidet Kontakt mit anderen Kreaturen und Gegenständen. Er kreist so, dass er Kollisionen sowie allen Versuchen anderer Kreaturen ausweicht, ihn anzugreifen oder zu fangen.

Du kannst als Verwenden-Aktion beliebig viele *Ioun-Steine*, die deinen Kopf umkreisen, ergreifen und verstauen. Wenn deine Einstimmung auf einen *Ioun-Stein* endet, während der Stein deinen Kopf umkreist, fällt er zu Boden, als hättest du ihn fallengelassen.

Die Art des Steins bestimmt seine Seltenheit und seine Effekte.

Absorption (sehr selten): Wenn dieser blasslila-farbene elliptische Stein deinen Kopf umkreist, kannst du eine Reaktion ausführen und einen Zauber des höchstens 4. Grades aufheben, der von einer Kreatur gewirkt wird, die du sehen kannst.

Ein aufgehobener Zauber hat keinen Effekt, und alle Ressourcen, die zum Wirken verwendet wurden, sind vergeudet. Wenn der Stein insgesamt 20 Zaubergrade aufgehoben hat, brennt er aus, wird mattgrau und verliert seine Magie.

Agilität (sehr selten): Wenn diese tiefrote Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Geschicklichkeitswert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Erkenntnis (sehr selten): Wenn diese leuchtend blaue Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Weisheitswert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Ernährung (selten): Wenn dieser farblose spindelförmige Stein deinen Kopf umkreist, musst du weder essen noch trinken.

Führungskraft (sehr selten): Wenn diese rosa und grün marmorierte Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Charismawert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Höhere Absorption (legendär): Wenn dieser lila und grün marmorierte elliptische Stein deinen Kopf umkreist, kannst du eine Reaktion ausführen und einen Zauber des höchstens 8. Grades aufheben, der von einer Kreatur gewirkt wird, die du sehen kannst. Ein aufgehobener Zauber hat keinen Effekt, und alle Ressourcen, die zum Wirken verwendet wurden, sind vergeudet. Wenn der Stein insgesamt 20 Zaubergrade aufgehoben hat, brennt er aus, wird mattgrau und verliert seine Magie.

Meisterschaft (legendär): Wenn dieses blassgrüne Prisma deinen Kopf umkreist, ist dein Übungsbonus um 1 erhöht.

Regeneration (legendär): Am Ende jeder Stunde, die dieser perlweiße spindelförmige Stein deinen Kopf umkreist hat, erhältst du 15 Trefferpunkte zurück, sofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast.

Reserve (selten): Dieses leuchtend violette Prisma speichert Zauber, die in es hineingewirkt werden, sodass du sie später verwenden kannst. Der Stein kann jeweils bis zu vier Zaubergrade aufnehmen. Wenn er gefunden wird, enthält er 1W4 Zaubergrade in Form von Zaubern nach Wahl des SL.

Jede Kreatur kann einen Zauber des 1. bis 4. Grades in den Stein wirken. Dazu muss sie den Stein berühren, während sie den Zauber wirkt. Der Zauber hat dann keinen Effekt, sondern wird im Stein gespeichert. Wenn der Stein den Zauber nicht aufnehmen kann, wird der Zauber wirkungslos verbraucht. Der beim Wirken verwendete Zaubergrad bestimmt, wie viel Platz der Zauber im Stein verbraucht.

Wenn dieser Stein deinen Kopf umkreist, kannst du einen beliebigen der darin gespeicherten Zauber wirken. Der Zauber verwendet den Zaubergrad, den Zauberrrettungswurf-SG, den Zaubenangriffsbonus und das Attribut zum Zaubern wirken des ursprünglichen Zauberswirkers, wird aber in jeder anderen Form behandelt, als hättest du ihn gewirkt. Danach ist er nicht mehr im Stein gespeichert und gibt seinen Platz frei.

Stärke (sehr selten): Wenn dieser hellblaue rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist, ist dein Stärkewert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Schutz (selten): Wenn dieses altrosafarbene Prisma deinen Kopf umkreist, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Standhaftigkeit (sehr selten): Wenn dieser rosafarbene rautenförmige Stein deinen Kopf umkreist, ist dein Konstitutionswert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Verstand (sehr selten): Wenn diese scharlachrot und blau marmorierte Kugel deinen Kopf umkreist, ist dein Intelligenzwert um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Wahrnehmung (selten): Wenn dieser dunkelblaue rhombenförmige Stein deinen Kopf umkreist, bist du bei Initiativewürfen und bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil.

Kampfstab des Akrobaten

Waffe (Kampfstab), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du hast einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe.

Wenn du die Waffe hältst, kannst du sie entweder als Bonusaktion oder nach deinem Initiativewurf in einem Radius von bis zu drei Metern grünes Licht spenden lassen, oder du kannst das Licht als Bonusaktion löschen.

Du kannst außerdem eine Bonusaktion ausführen, um die Form der Waffe zu verändern: Du kannst sie zu einem 15 Zentimeter langen Zepter (zur einfachen Aufbewahrung), zu einer drei Meter langen Stange oder wieder zum Kampfstab werden lassen. Die Waffe kann nicht größer werden, als es der Platz um sie herum erlaubt.

In bestimmten Formen hat die Waffe folgende zusätzliche Eigenschaften:

Akrobatische Hilfe (nur als Kampfstab und als Drei-Meter-Stange): Wenn du diese Waffe hältst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Akrobatik) im Vorteil.

Angriffsabwehr (nur als Kampfstab): Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, während du die Waffe hältst, kannst du eine Reaktion ausführen und die Waffe um dich herumwirbeln lassen. Dadurch erhältst du einen Bonus von +5 auf deine Rüstungsklasse gegen den auslösenden Angriff, sodass dieser möglicherweise misslingt. Du kannst diese Eigenschaft erst nach einer kurzen oder langen Rast erneut verwenden.

Fernkampfwaffe (nur als Kampfstab): Diese Waffe ist eine Wurf-Waffe mit einer Grundreichweite von neun Metern und einer Maximalreichweite von 36 Metern. Sofort nach einem Fernkampfangriff mit der Waffe fliegt diese zurück in deine Hand.

Karaffe des Endlosen Wassers

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn diese verkorkte Karaffe geschüttelt wird, schwappt es darin, als enthielte sie Wasser. Die Karaffe wiegt ein Kilogramm.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stopfen zu entfernen und eines von drei Befehlswörtern auszusprechen. Daraufhin fließt eine bestimmte Menge von Süß- oder Salzwasser (nach deiner Wahl) aus der Karaffe. Das Wasser hört zu Beginn deines nächsten Zugs auf zu fließen. Wähle eines der folgenden Befehlswörter aus:

Spritzer: Die Karaffe erzeugt vier Liter Wasser.

Springbrunnen: Die Karaffe erzeugt 20 Liter Wasser.

Geysir: Die Karaffe erzeugt 120 Liter Wasser, das in einer neun Meter langen und 30 Zentimeter breiten Linie herausschießt. Wenn du die Karaffe hältst, kannst du mit dem Geysir in eine bestimmte Richtung zielen (keine Aktion erforderlich). Eine Kreatur deiner Wahl in der Linie muss einen SG-13-Stärkerettungswurf bestehen, oder sie erleidet 1W4 Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Du kannst statt auf eine Kreatur auch auf einen Gegenstand zielen, der nicht getragen oder gehalten wird und der nicht mehr als 100 Kilogramm wiegt. Der Gegenstand wird vom Geysir umgestoßen.

Karten der Illusionen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Schatulle enthält einen Satz Karten. Ein vollständiger Satz besteht aus 34 Karten. Davon stellen 32 bestimmte Kreaturen dar, und zwei haben eine spiegelnde Oberfläche. Wenn die Karten als Teil eines Schatzes gefunden werden, fehlen in der Regel 1W20-1 Karten.

Die Magie des Kartensatzes funktioniert nur, wenn die Karten zufällig gezogen werden. Du kannst eine magische Aktion ausführen, um eine zufällige Karte aus dem Stapel zu ziehen und an einem Punkt im Abstand von bis zu neun Metern von dir zu Boden zu werfen. Über dieser Karte manifestiert sich die Illusion einer Kreatur, welche durch Würfeln anhand der Tabelle „Karten der Illusionen“ ermittelt wird. Die Illusion bleibt bestehen, bis sie gebannt wird. Sie sieht aus und verhält sich wie eine echte Kreatur dieses Typs, kann allerdings keinen Schaden bewirken. Befindest du dich im Abstand von bis zu 36 Metern von der Kreatur und kannst sie sehen, so kannst du eine magische Aktion ausführen, um sie an einen anderen Ort im Abstand von bis zu neun Metern von ihrer Karte zu bewegen.

Physische Interaktionen mit der Kreatur enttarnen sie als illusionär, da Gegenstände sie durchdringen. Eine Kreatur kann eine Studieren-Aktion ausführen, um die illusionäre Kreatur visuell zu inspizieren. Sie erkennt sie als Illusion, wenn sie einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht. Die Illusion bleibt bestehen, bis sie gebannt (mit dem Zauber *Magie bannen* oder einem ähnlichen Effekt) oder ihre Karte bewegt wird. Mit der Illusion verschwindet auch das Bild auf der entsprechenden Karte, und diese kann nicht erneut verwendet werden.

Karten der Illusionen

IW100	Illusion*
1–3	Assassine
4–6	Ausgewachsener roter Drache
7–9	Banditenhauptmann
10–12	Basilisk
13–15	Berserker
16–18	Druide
19–21	Eisengolem
22–24	Erinnye
25–27	Erzmagier
28–30	Ettin
31–33	Feuerriese
34–36	Frostriese
37–39	Gnollkrieger
40–42	Goblinkrieger
43–45	Grottenschratkrieger
46–48	Hobgoblin-Krieger
49–51	Hügelriese
52–54	Inkubus
55–57	Koboldkrieger
58–60	Lich
61–63	Medusa
64–66	Nachtvettel
67–69	Oger
70–72	Oni
73–75	Priester
76–78	Ritter
79–81	Sukubus
82–84	Troll
85–87	Veteranenkrieger
88–90	Wächternaga
91–93	Wolkenriese
94–96	Wyvern
97–100	Der Kartenzieher

*Wertekästen für diese Kreaturen (außer dem Kartenzieher) findest du im Monsterhandbuch.

Kerze der Anrufung

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Die Magie dieser Kerze wird aktiviert, indem die Kerze angezündet wird. Dies erfordert eine magische Aktion. Wenn die Kerze vier Stunden lang gebrannt hat, ist sie zerstört. Du kannst sie vorher ausblasen, um sie später wieder zu verwenden. Ziehe die Brenndauer in Minutenschritten von der Gesamtbrenndauer ab.

Wenn die Kerze brennt, spendet sie in einem Radius von neun Metern dämmriges Licht. Wenn du dich in diesem Licht befindest, bist du bei W20-Prüfungen im Vorteil. Außerdem können Kleriker und Druiden, die sich in diesem Licht befinden, vorbereitete Zauber des 1. Grades wirken, ohne Zauberplätze zu verbrauchen.

Alternativ kannst du den Zauber *Tor* wirken, wenn du die Kerze zum ersten Mal anzündest. Dabei wird die Kerze zerstört. Das vom Zauber erzeugte Portal führt zu einer Äußeren Ebene, die der SL auswählt oder durch Würfeln anhand der folgenden Tabelle bestimmt.

IWI00	Äußere Ebene	IWI00	Äußere Ebene
1–5	Abyss	55–62	Elysium
6–10	Acheron	63–67	Gehenna
11–17	Arborea	68–72	Hades
18–25	Arcadia	73–77	Limbus
26–33	Berg Celestia	78–85	Mechanus
34–41	Bestienlande	86–90	Neun Höllen
42–49	Bytopia	91–95	Pandämonium
50–54	Carceri	96–100	Ysgard

Kristallkugel

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken.

Kristallkugel des Gedankenlesens

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken. Außerdem kannst du den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 17) auf Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern vom Sensor des Zaubers wirken, die du sehen kannst. Du brauchst dich nicht auf den Zauber *Gedanken wahrnehmen* zu konzentrieren, um ihn während seiner Wirkungsdauer aufrechtzuerhalten. Er endet jedoch, wenn der Zauber *Ausspähung* endet.

Kristallkugel der Telepathie

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken. Außerdem kannst du telepathisch mit Kreaturen im Abstand von bis zu neun Metern vom Sensor des Zaubers kommunizieren, die du sehen kannst. Du kannst auf eine dieser Kreaturen auch den Zauber *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 17) durch den Sensor wirken. Du brauchst dich nicht auf den Zauber *Einflüsterung* zu konzentrieren, um ihn während seiner Wirkungsdauer aufrechtzuerhalten. Er endet jedoch, wenn der Zauber *Ausspähung* endet. Du kannst *Einflüsterung* erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Art verwenden.

Kristallkugel des Wahren Blicks

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Kristallkugel berührst, kannst du *Ausspähung* (Rettungswurf-SG 17) damit wirken. Außerdem hast du Wahrer Blick mit einer Reichweite von 36 Metern um den Sensor des Zaubers.

Krummsäbel der Geschwindigkeit

Waffe (Krummsäbel), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe. Außerdem kannst du in jedem Zug einen Angriff mit ihr als Bonusaktion ausführen.

Kugel der Auslöschung

Wundersamer Gegenstand, legendär

Diese schwarze Kugel hat einen Durchmesser von 0,6 Metern. Sie ist ein Loch im Multiversum, das im Raum schwebt und durch ein umgebendes magisches Feld stabilisiert wird.

Die Kugel löscht alle Materie aus, die sie durchdringt oder die von ihr durchdrungen wird. Die einzige Ausnahme sind Artefakte. Sofern sie nicht anfällig für Schaden durch eine *Kugel der Auslöschung* sind, passieren sie die Kugel, ohne Schaden zu nehmen. Alles andere, was von der Kugel berührt, jedoch nicht vollständig von ihr umschlossen und damit ausgelöscht wird, erleidet 8W10 Energieschaden.

Die Kugel kontrollieren: Eine *Kugel der Auslöschung* ist ortsfest, bis jemand die Kontrolle über sie übernimmt. Wenn du dich im Abstand von bis zu 18 Metern von einer solchen Kugel befindest, kannst du eine magische Aktion und einen SG-25-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg kontrollierst du die Kugel bis zum Beginn deines nächsten Zugs. Wenn sie unter der Kontrolle einer anderen Kreatur stand, verliert diese die Kontrolle über die Kugel. Misslingt der

Wurf, so bewegt die Kugel sich drei Meter weit in gerader Linie auf dich zu.

Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um sie in eine Richtung deiner Wahl zu bewegen. Dabei kann sie eine Strecke in Höhe des 1,5-Fachen deines Intelligenzmodifikators in Metern (mindestens 1,5 Meter) zurücklegen. Eine Kreatur, in deren Bereich die Kugel gelangt, muss einen SG-19-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie wird von der Kugel berührt und erleidet 8W10 Energieschaden. Wenn die Trefferpunkte der Kreatur durch diesen Schaden auf 0 sinken, wird die Kreatur ausgelöscht. Ihre Habseligkeiten bleiben zurück, jedoch keinerlei sterbliche Überreste.

Interaktionen mit der Kugel: Wenn die Sphäre ein Ebenenportal (wie das durch den Zauber *Tor*) oder einen extradimensionalen Raum (wie den in einem *Tragbaren Loch*) berührt, entscheidet der SL mithilfe der folgenden Tabelle, was passiert.

IWI00 Ergebnis

1–50 Die Kugel wird zerstört.

51–85 Die Kugel bewegt sich durch das Portal oder in den extradimensionalen Raum.

86–100 Ein Riss im Raum transportiert die Kugel sowie alle Kreaturen und Gegenstände im Abstand von bis zu 54 Metern von ihr auf eine zufällige Existenzebene.

Kugel der Drachen

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Eine Kugel ist eine geätzte Kristallkugel mit einem Durchmesser von rund 25 Zentimetern. Wenn sie verwendet wird, wächst ihr Durchmesser auf rund 50 Zentimeter an, und in ihrem Inneren beginnt ein Nebel zu wirbeln.

Wenn du auf eine Kugel eingestimmt bist, kannst du eine magische Aktion ausführen, um in die Tiefen der Kugel zu blicken. Du musst dann einen SG-15-Charismarettungswurf ausführen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf kontrollierst du die Kugel, solange du auf sie eingestimmt bist. Misslingt der Wurf, so bist du von der Kugel bezaubert, solange du auf sie eingestimmt bist.

Solange du auf diese Art bezaubert bist, kannst du deine Einstimmung auf die Kugel nicht freiwillig beenden, und die Kugel wirkt beliebig oft *Einflüsterung* (Rettungswurf-SG 18) auf dich und stachelt dich an, ihre bösen Ziele zu verfolgen. Die Drachenessenz in der Kugel kann viele verschiedene Ziele haben: Auslöschung einer bestimmten Gesellschaft oder Organisation, Freiheit von der Kugel, Mehrung des Leids in der Welt, von Tiamats Gefolgschaft oder ein Ziel nach Wahl des SL.

Zauber: Die Kugel hat sieben Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
<i>Ausspähung</i> (Rettungswurf-SG 18)	3
<i>Magie entdecken</i>	0
<i>Tageslicht</i>	1
<i>Todesschutz</i>	2
<i>Wunden heilen</i> (Version des 9. Grades)	4

Drachen herbeirufen: Wenn du die Kugel kontrollierst, kannst du eine magische Aktion ausführen, damit die Kugel einen telepathischen Ruf 65 Kilometer weit in alle Richtungen aussendet. Chromatische Drachen in Reichweite fühlen sich genötigt, so schnell wie möglich und auf direktem Wege zur Kugel zu kommen. Auf Drachengottheiten wie Tiamat wirkt dieser Ruf nicht. Chromatische Drachen, die von der Kugel angezogen werden, können dir feindlich gesinnt sein, weil du sie genötigt hast. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst eine Stunde später erneut verwendet werden.

Eine Kugel zerstören: Eine Kugel der Drachen besitzt eine RK von 20 und wird zerstört, wenn sie Schaden durch eine *Waffe +3* oder den Zauber *Auflösung* erleidet. Ansonsten ist sie unzerstörbar.

Laterne der Enttarnung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn diese abdeckbare Laterne verwendet wird, brennt sie mit 0,5 Litern Öl sechs Stunden lang. Sie spendet im Radius von neun Metern helles Licht und im Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Unsichtbare Kreaturen und Gegenstände sind sichtbar, solange sie sich im hellen Licht der Laterne befinden. Du kannst mit einer Verwenden-Aktion die Abdeckung senken und das Licht auf dämmriges Licht in einem Radius von 1,5 Metern verringern.

Leitfaden der Führungskraft und der Einflussnahme

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Anleitungen zum Beeinflussen und Bezaubern anderer. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Charismawert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Leitfaden des Klaren Denkens

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Gedächtnis- und Logikübungen. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Intelligenzwert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Danach verliert das Handbuch seine Magie. Es erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Leitfaden des Verständnisses

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses magisch aufgeladene Buch enthält Intuitions- und Verständnisübungen. Wenn du innerhalb von maximal sechs Tagen 48 Stunden damit verbringst, den Inhalt des Buchs zu studieren und seine Anleitungen zu befolgen, wird dein Weisheitswert um 2 erhöht (auf höchstens 30). Das Handbuch verliert dann seine Magie, erhält sie jedoch nach einem Jahrhundert zurück.

Liebestrank

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bist du von der nächsten Kreatur, die du innerhalb von zehn Minuten nach dem Trinken siehst, eine Stunde lang bezaubert.

Die rosafarbene sprudelnde Flüssigkeit enthält eine Blase in Herzform, die leicht übersehen wird.

Mantel der Zauberresistenz

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Mantel trägst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.

Medaillon der Gedanken

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Das Medaillon hat fünf Ladungen. Wenn du es trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 13) damit zu wirken. Das Medaillon erhält täglich im Morgengrauen 1W4 verbrauchte Ladungen zurück.

Mithralrüstung

Rüstung (beliebige mittelschwere oder schwere Rüstung außer Fellrüstung), ungewöhnlich

Mithral ist ein leichtes, flexibles Metall. Rüstungen aus diesem Material können unter normaler Kleidung getragen werden. Wenn die Rüstung normalerweise einen Nachteil bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) bedeutet oder eine Stärkevoraussetzung hat, gilt bei ihrer Version aus Mithral keines von beidem.

Mysteriöse Karten

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Satz Karten ist meist in einer Schatulle oder einem Beutel zu finden. Die Karten sind aus Elfenbein oder Pergament gefertigt. Die meisten (75 Prozent) dieser Kartensätze haben 13 Karten, und einige haben 22. Verwende die entsprechende Spalte der Tabelle „Mysteriöse Karten“, wenn du die gezogenen Karten zufällig bestimmst.

Zunächst musst du ansagen, wie viele Karten du ziehen möchtest. Dann ziehst du diese Anzahl zufällig. Karten, die über die angesagte Anzahl hinaus gezogen werden, haben keinen Effekt. Anderenfalls wirkt die Magie einer Karte, sobald diese gezogen wurde. Zwischen dem Ziehen jeder Karte darf nicht mehr als eine Stunde vergehen. Wenn du weniger als die angesagte Anzahl von Karten ziehst, fliegen die übrigen Karten von selbst aus dem Stapel und entfalten ihre Effekte gleichzeitig.

Sobald eine Karte gezogen wurde, verschwindet sie. Sofern es sich nicht um den Narren oder den Hofnarren handelt, erscheint die Karte wieder im Ziehstapel, sodass dieselbe Karte zweimal gezogen werden kann. (Wenn sich der Narr oder der Hofnarr nicht mehr im Stapel befinden, jedoch als Würfelergebnis auftauchen, würfle erneut anhand der Tabelle.)

Mysteriöse Karten

IW100 (Stapel mit 13 Karten)	IW100 (Stapel mit 22 Karten)	Karte
–	1–5	Balance
–	6–10	Edelstein
1–8	11–14	Euryale
9–16	15–18	Flammen
17–24	19–23	Hofnarr
–	24–28	Komet
–	29–32	Krallen
25–28	33–36	Leere
29–36	37–41	Mond
–	42–45	Narr
–	46–49	Rätsel
37–44	50–54	Ritter
45–52	55–58	Ruin
–	59–63	Schicksale
53–60	64–68	Schlüssel
61–68	69–72	Schurke
69–76	73–77	Sonne
77–84	78–82	Stern
82–92	83–87	Thron
93–100	88–91	Totenschädel
–	92–95	Turm
–	96–100	Weiser

Die Effekte der Karten sind nachfolgend beschrieben.

Balance: Du kannst einen deiner Attributswerte um 2 erhöhen (auf höchstens 22), sofern du einen anderen Attributswert um 2 verringerst. Du kannst keinen Attributswert verringern, der höchstens 5 beträgt. Alternativ kannst du beschließen, deine Attributswerte nicht zu verändern. In diesem Fall hat die Karte keinen Effekt.

Edelstein: Zu deinen Füßen erscheinen 25 Schmuckstücke im Wert von jeweils 2.000 GM oder 50 Edelsteine im Wert von jeweils 1.000 GM.

Euryale: Das medusenähnliche Antlitz auf dieser Karte verflucht dich. Du erhältst einen Malus von -2 auf Rettungswürfe, solange du auf diese Weise verflucht bist. Nur ein Gott oder die Magie der Karte „Schicksale“ kann diesen Fluch aufheben.

Flammen: Ein mächtiger Teufel wird dein Feind. Der Teufel trachtet nach deinem Untergang und martert dich. Er genießt dein Leiden, bevor er schließlich versucht, dich zu töten. Diese Feindschaft dauert an, bis du stirbst oder der Teufel tot ist.

Hofnarr: Du bist in den nächsten 72 Stunden bei W20-Prüfungen im Vorteil, oder du kannst zwei Karten mehr als die von dir angesagte Anzahl ziehen.

Komet: Wenn du das nächste Mal gegen mindestens eine feindlich gesinnte Kreatur kämpfst, kannst du eine davon als deinen Feind auswählen, wenn du die Initiative auswürfelst. Verringerst du in diesem Kampf die Trefferpunkte deines Feindes auf 0, so bist du ein Jahr lang bei Todesrettungswürfen im Vorteil. Wenn jemand anders die Trefferpunkte deines Feindes auf 0 verringert oder du keinen Feind auswählst, hat diese Karte keinen Effekt.

Krallen: Jeder magische Gegenstand, den du trägst oder mitführst, zerfällt. Artefakte in deinem Besitz verschwinden stattdessen.

Leere: Deine Seele wird deinem Körper entrissen, in einen Gegenstand gesperrt und an einem Ort verborgen, den der SL bestimmt. Mindestens ein mächtiges Wesen bewacht den Ort. Solange deine Seele auf diese Art gefangen ist, verharret dein Körper reglos, altert nicht und braucht weder Wasser und Nahrung noch Luft. Der Zauber *Wunsch* kann deine Seele zwar nicht in deinen Körper zurückbringen, doch er kann enthüllen, an welchem Ort sich der Gegenstand mit deiner Seele befindet. Du ziehst keine weiteren Karten.

Mond: Du erhältst die Fähigkeit, 1W3-mal den Zauber *Wunsch* zu wirken.

Narr: Du bist in den nächsten 72 Stunden bei W20-Prüfungen im Nachteil. Ziehe eine weitere Karte (die aktuelle zählt nicht als einer deiner angesagten Züge).

Rätsel: Dein Intelligenz- oder dein Weisheitswert wird dauerhaft um 1W4+1 verringert (Minimum: 1). Du kannst eine Karte mehr als die von dir angesagte Anzahl ziehen.

Ritter: Ein **Ritter** erscheint auf magische Art in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir und tritt in deine Dienste. Der Ritter hat dieselbe Gesinnung wie du und dient dir treu bis zum Tod, da er euch vom Schicksal verbunden glaubt. Arbeite mit deinem SL einen Namen und eine Hintergrundgeschichte für diesen NSC aus. Der SL kann nach Wunsch einen anderen Wertekasten verwenden, um den Ritter darzustellen.

Ruin: Du verlierst außer magischen Gegenständen alles, was du bei dir trägst oder besitzt. Bewegliches Eigentum verschwindet. Geschäfte, Gebäude und Grundstücke, die du besitzt, gehen auf eine Weise verloren, die die Realität am wenigsten verändert. Eigentumsnachweise für etwas, was du durch diese Karte verlierst, verschwinden ebenfalls.

Schicksale: Die Realität gerät aus den Fugen und wird neu zusammengesetzt. Du kannst ein Ereignis vermeiden oder löschen, als wäre es niemals passiert. Du kannst die Magie der Karte sofort nach dem Ziehen nutzen oder zu jedem anderen Zeitpunkt, ehe du stirbst.

Schlüssel: Eine seltene oder seltenere magische Waffe erscheint in deinen Händen. Du hast Übung im Umgang mit ihr. Der SL wählt die Waffe aus.

Schurke: Ein NSC nach Wahl des SL wird dir gegenüber feindlich gesinnt. Du weißt nicht, wer dieser NSC ist, bis er oder jemand anders dies enthüllt. Diese feindliche Einstellung des NSC kann nur durch den Zauber *Wunsch* oder durch göttliche Intervention beendet werden.

Sonne: Ein magischer Gegenstand (nach Wahl des SL) erscheint bei dir. Außerdem erhältst du täglich im Morgengrauen 10 temporäre Trefferpunkte, bis du stirbst.

Stern: Erhöhe einen deiner Attributswerte um 2 (auf höchstens 24).

Thron: Du erhältst Übung und Expertise in Geschichte, Motiv erkennen, Einschüchtern oder Überzeugen (nach deiner Wahl). Außerdem erhältst du die Besitzrechte an einem kleinen Bergfried irgendwo auf der Welt. Allerdings beherbergt dieser aktuell mindestens ein Monster, das besiegt oder vertrieben werden muss, damit du den Bergfried beanspruchen kannst.

Totenschädel: Ein **Avatar des Todes** (siehe begleitender Wertekasten) erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei dir. Er erscheint als geisterhaftes Skelett in zerrissener schwarzer Robe, das eine Sense schwingt und seine Angriffe nur auf dich richtet. Der Avatar verschwindet, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder du stirbst.

Wenn einer deiner Verbündeten dem Avatar Schaden zufügt, beschwört dieser Verbündete einen weiteren **Avatar des Todes**. Der neue Avatar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim Verbündeten und richtet seine Angriffe nur auf den Verbündeten. Du und deine Verbündeten könnt in Folge der Kartenziehung nur jeweils einen Avatar herbeirufen. Eine Kreatur, die von einem Avatar getötet wird, kann nicht wiederbelebt werden.

Turm: Du verschwindest und wirst in einem scheinbaren Zustand in einer extradimensionalen Sphäre eingekerkert. Was du trägst und mit dir führst, verschwindet mit dir. Nur Artefakte bleiben in dem Bereich zurück, den du verlässt. Du bist gefangen, bis du gefunden und aus der Sphäre befreit wirst. Erkenntnismagie kann dich nicht aufspüren. Der Zauber *Wunsch* kann allerdings enthüllen, wo du eingekerkert bist. Du ziehst keine weiteren Karten.

Weiser: Du kannst zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb eines Jahres nach dem Ziehen dieser Karte meditieren und dabei eine Frage stellen. Eine innere Stimme gibt dir eine wahrheitsgemäße Antwort auf diese Frage.

Avatar des Todes

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK 20 **Initiative +3 (13)**
TP Hälfte des TP-Maximums des Beschwörers
Bewegungsrate 18 m, Fliegen 18 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	16	+3 +3	GES	16	+3 +3	KON	16	+3 +3
INT	16	+3 +3	WEI	16	+3 +3	CHA	16	+3 +3

Immunitäten Bewusstlos, Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Gift, Nekrotisch, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
Sinne Wahrer Blick 18 m, Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Alle Sprachen, die sein Beschwörer kennt
HG – (EP 0; ÜB wie der seines Beschwörers)

Merkmale

Körperlose Bewegung: Der Avatar kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er den Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Avatar führt eine Anzahl von Sense-schwingen-Angriffen in Höhe der Hälfte des Übungsbonus (aufgerundet) des Beschwörers aus.

Sense schwingen: Nahkampfangriffswurf: Automatischer Treffer, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (1W8+3) Hiebsschaden plus 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Nachtbrille

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese dunkle Brille gibt dir Dunkelsicht auf bis zu 18 Meter. Hast du bereits Dunkelsicht, so erhöht diese Brille deine Sichtweite um 18 Meter.

Nimmervoller Beutel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Beutel hat einen Innenraum, der erheblich größer ist als seine Außenmaße: Seine Öffnung hat einen Durchmesser von etwa 60 Zentimetern, und er ist 120 Zentimeter tief. Der Beutel kann bis zu 250 Kilogramm Gewicht und bis zu 1.800 Liter Volumen fassen. Er wiegt unabhängig von seinem Inhalt 2,5 Kilogramm. Es erfordert eine Verwenden-Aktion, einen Gegenstand aus dem Beutel zu holen.

Wird der Beutel überfüllt, durchbohrt oder zerrissen, so ist er zerstört, und sein Inhalt wird auf der Astralebene verstreut. Wenn der Beutel auf links gedreht wird, fällt sein gesamter Inhalt unbeschädigt heraus. Der Beutel muss wieder auf rechts gedreht werden, damit er erneut verwendet werden kann. Der Beutel enthält genug Atemluft für zehn Minuten (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen darin).

Wenn ein *Nimmervoller Beutel* in den extradimensionalen Raum eines *Praktischen Rucksacks*, eines *Tragbaren Lochs* oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, zerstört dies sofort beide Gegenstände, und ein Tor in die Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Jede Kreatur innerhalb einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um das Tor wird hindurchgezogen und gelangt an einen zufälligen Ort auf der Astralebene. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

Öl der Glätte

Trank, ungewöhnlich

Mit einer Phiole dieses Öls lässt sich eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe samt Ausrüstung bedecken (bei größeren Kreaturen ist eine zusätzliche Phiole erforderlich). Das Auftragen des Öls dauert zehn Minuten. Die vom Öl bedeckte Kreatur erhält dann acht Stunden lang den Effekt des Zaubers *Bewegungsfreiheit*.

Alternativ kann das Öl als magische Aktion auf den Boden gegossen werden, wo es ein Quadrat mit drei Metern Kantenlänge bedeckt. In diesem Bereich erzeugt es acht Stunden lang den Effekt des Zaubers *Schmierer*.

Diese schwarze klebrige Salbe wirkt im Gefäß sehr schwer und zäh, verteilt sich aber rasch, wenn sie ausgegossen wird.

Öl der Körperlosigkeit

Trank, selten

Mit einer Phiole dieses Öls lässt sich eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe samt Ausrüstung bedecken (bei größeren Kreaturen ist eine zusätzliche Phiole erforderlich). Das Auftragen des Öls dauert zehn Minuten. Die betroffene Kreatur erhält dann eine Stunde lang den Effekt des Zaubers *Körperlosigkeit*.

An der Außenseite des Behälters bilden sich Tropfen dieses trübgrauen Öls, die sich schnell verflüchtigen.

Öl der Schärfe

Trank, sehr selten

Mit einer Phiole dieses Öls kann man eine Nahkampfwaffe oder zwanzig Geschosse überziehen (jedoch nur Geschosse und Nahkampfwaffen, die nichtmagisch sind und Hieb- oder Stichschaden bewirken). Das Auftragen des Öls dauert eine Minute. Dann dringt das Öl auf magische Art ein und macht die Waffe zu einer *Waffe +3* oder die Geschosse zu *Geschossen +3*.

In diesem klaren, geleeartigen Öl glitzern winzige, extrem dünne Silbersplitter.

Panzerhandschuhe der Ogerkraft

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Panzerhandschuhe trägst, beträgt dein Stärkewert 19. Falls dein Stärkewert ohnehin mindestens 19 beträgt, haben die Panzerhandschuhe keine Wirkung auf dich.

Perle der Ernährung

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Diese geschmacksneutrale gallertartige Perle löst sich auf der Zunge auf und liefert so viel Nahrung wie eine Tagesration.

Perle der Kraft

Wundersamer Gegenstand, selten

Diese kleine schwarze Kugel hat einen Durchmesser von etwa zwei Zentimetern und wiegt rund 30 Gramm. Normalerweise werden 1W4+4 *Perlen der Kraft* auf einmal gefunden.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um eine Perle bis zu 18 Meter weit zu werfen. Wenn sie auftrifft, explodiert sie in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern und wird dabei zerstört. Jede Kreatur in der Kugel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 5W4 Energieschaden. Dann wird der Bereich eine Minute lang von einer Kugel aus transparenter Energie umschlossen. Jede Kreatur,

deren Rettungswurf misslungen ist und die sich vollständig im betroffenen Bereich befindet, ist in der Kugel gefangen. Jede Kreatur, deren Rettungswurf erfolgreich war oder die sich nur teilweise im Bereich der Kugel befindet, wird von deren Zentrum weggestoßen, bis sie sich außerhalb der Kugel befindet. Nur Atemluft kann die Kugel passieren. Für Angriffe und andere Effekte ist sie undurchdringlich.

Eine gefangene Kreatur kann eine Verwenden-Aktion ausführen, um sich gegen die Kugelwand zu lehnen und die Kugel so um bis zur halben Bewegungsrate der Kreatur zu bewegen. Die Kugel kann aufgehoben werden. Dank ihrer Magie wiegt sie unabhängig vom Gewicht der Kreaturen darin nur 0,5 Kilogramm.

Perle der Macht

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Wenn du diese Perle mit dir führst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen verbrauchten Zauberplatz des höchstens 3. Grades zurückzuerhalten. Wurde die Perle verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Pfeilfangender Schild

Rüstung (Schild), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild trägst, hast du gegen Fernkampfangriffswürfe einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Dieser Bonus des Schildes wirkt zusätzlich zu seinem normalen Bonus auf die RK.

Wenn ein Angreifer einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir ausführt, kannst du eine Reaktion ausführen, um selbst das Ziel zu werden.

Praktischer Rucksack

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Rucksack hat eine mittlere Tasche und zwei Seitentaschen, die alle einen extradimensionalen Raum enthalten. Jede Seitentasche kann bis zu 100 Kilogramm Material mit einem Volumen von bis zu 700 Litern aufnehmen. Die mittlere Tasche kann bis zu 250 Kilogramm Material mit einem Volumen von bis zu 1.800 Litern aufnehmen. Der Rucksack wiegt unabhängig von seinem Inhalt immer 2,5 Kilogramm.

Es erfordert eine Verwenden-Aktion oder eine Bonusaktion (nach deiner Wahl), einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen. Wenn du in den Rucksack greifst, um einen bestimmten Gegenstand herauszuholen, liegt dieser auf magische Weise immer obenauf.

Wird eine der Taschen überladen, durchbohrt oder zerrissen, so reißt der Rucksack und ist zerstört. Wenn der Rucksack zerstört wird, geht sein Inhalt für immer verloren. Nur Artefakte erscheinen an einem zufälligen Ort wieder. Wenn der Rucksack auf links gedreht wird, fällt sein gesamter Inhalt unbeschädigt heraus. Der Rucksack muss wieder auf rechts gedreht werden, damit er erneut verwendet werden kann.

Jede Tasche des Rucksacks enthält genug Atemluft für zehn Minuten (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen darin).

Wenn der Rucksack in den extradimensionalen Raum eines *Nimmervollen Beutels*, eines *Tragbaren Lochs* oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, werden beide Gegenstände sofort zerstört, und ein Tor zur Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Alle Kreaturen, die sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor befinden und nicht über vollständige Deckung verfügen, werden hineingezogen und an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert nur in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

Rauchfass der Luftelementar-Herrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn du dieses Rauchfass sanft schwingst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen **Luftelementar** herbeizurufen.

Der Elementar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim Rauchfass. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Wurde das Rauchfass verwendet, so kann es erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Rauchflasche

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Du kannst als magische Aktion diese Flasche öffnen oder verschließen.

Öffnest du sie, so entsteigt ihr dichter Rauch. Dieser bildet eine Wolke in einer Ausströmung von 18 Metern, die von der Flasche ausgeht. Der Bereich im Rauch ist komplett verschleiert.

Mit jeder Minute, die die Flasche geöffnet bleibt, wird die Größe der Ausströmung um drei Meter auf höchstens 36 Meter erhöht.

Durch Schließen der Flasche wird die Wolke fixiert, bis sie sich nach zehn Minuten auflöst. Ein starker Wind (wie durch den Zauber *Windstoß*) löst die Wolke nach einer Minute auf.

Riesentöter

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Wenn du mit ihr einen Riesen triffst, erleidet er zusätzlich 2W6 Schaden nach Art der Waffe. Außerdem muss er einen SG-15-Stärkerettungswurf bestehen, oder er wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Ring des Ausweichens

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Ring trägst und bei einem Geschicklichkeitsrettungswurf scheiterst, kannst du eine Reaktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um den Rettungswurf stattdessen zu bestehen.

Ring der Bewegungsfreiheit

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kostet dich schwieriges Gelände keine zusätzliche Bewegung. Außerdem kann weder mit Magie eine deiner Bewegungsraten eingeschränkt werden, noch kannst du magisch gelähmt oder festgesetzt werden.

Ring der Drei Wünsche

Ring, legendär

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine seiner drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Wunsch* damit zu wirken. Hast du die letzte Ladung verbraucht, so wird der Ring nichtmagisch.

Ring der Dschinni-Beschwörung

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen bestimmten **Dschinni** von der Elementarebene der Luft herbeizurufen. Der Dschinni erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu 36 Metern von dir. Er bleibt, bis eine Stunde vergangen ist, bis seine Trefferpunkte auf 0 sinken oder deine Konzentration unterbrochen wird.

Der beschworene Dschinni ist dir und deinen Verbündeten gegenüber freundlich gesinnt und gehorcht deinen Befehlen. Wenn du keine Befehle erteilst, verteidigt sich der Dschinni gegen Angreifer, führt aber keine anderen Aktionen aus.

Nachdem der Dschinni verschwunden ist, kann er 24 Stunden lang nicht erneut gerufen werden. Wenn der Dschinni stirbt, wird der Ring nichtmagisch.

Ringe der Dschinni-Beschwörung werden oft vom Dschinni geschaffen, den sie herbeirufen, und Sterblichen als Zeichen von Freundschaft oder Wertschätzung überreicht.

Ring der Durchsicht

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um eine Minute lang Durchsicht mit einer Reichweite von neun Metern zu erhalten. Für dich wirken feste Gegenstände innerhalb dieses Radius durchsichtig, und Licht kann durch sie hindurchdringen. Die Durchsicht durchdringt 30 Zentimeter Stein, 2,5 Zentimeter gewöhnliches Metall oder einen Meter Holz oder Erde. Dickere Substanzen oder auch eine dünne Bleischicht blockieren die Sicht.

Wann immer du den Ring erneut verwendest, ehe du eine lange Rast abgeschlossen hast, musst du einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder du erhältst eine Erschöpfungsstufe.

Ring der Elementar-Herrschaft

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Jeder *Ring der Elementar-Herrschaft* ist mit einer der vier Elementarebenen verbunden. Der SL wählt die verbundene Ebene aus oder bestimmt sie zufällig. Beispiel: Ein *Ring der Lufterelementar-Herrschaft* ist mit der Elementarebene der Luft verbunden.

Jeder *Ring der Elementar-Herrschaft* hat die folgenden beiden Eigenschaften:

Elementares Verderben: Wenn du den Ring trägst, bist du bei Angriffswürfen gegen Elementare im Vorteil, und die Elementare sind bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil.

Elementarer Zwang: Wenn du den Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und versuchen, dir einen Elementar im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, den du sehen kannst, gefügig zu machen. Der Elementar führt einen SG-18-Weisheitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so ist der Elementar bis zum Beginn deines nächsten Zugs bezaubert, und du bestimmst seine Bewegung und seine Aktion im nächsten Zug.

Elementarer Fokus: Wenn du den Ring trägst, profitierst du von zusätzlichen Eigenschaften je nach Elementarebene, die mit dem Ring verbunden ist:

Erde: Du beherrscht Terral und bist gegen Säureschaden resistent. Gelände aus Geröll, Steinen oder Erde zählt für dich nicht als schwieriges Gelände. Außerdem kannst du dich durch massive Erde und durch Stein bewegen wie durch schwieriges Gelände. Dabei bringst du das Material, durch das du dich bewegst, nicht in Unordnung.

Wenn du deinen Zug in massiver Erde oder in Stein beendest, wirst du in den nächsten freien Bereich verschoben, den du zuletzt besetzt hast.

Feuer: Du beherrscht Ignal und bist gegen Feuerschaden immun.

Luft: Du beherrscht Aural, bist gegen Blitzschaden resistent, hast eine Flugbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate und kannst schweben.

Wasser: Du beherrscht Aqual, hast eine Schwimmbewegungsrate von 18 Metern und kannst unter Wasser atmen.

Zauberwirken: Der Ring hat fünf Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W4+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du diesen Ring trägst, kannst du einen Zauber damit wirken. Wähle den Zauber aus der Liste verfügbarer Zauber je nach Elementarebene aus, mit welcher der Ring verbunden ist, wie in der nachfolgenden Tabelle dargestellt. In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken. Der Zauber hat den Rettungswurf-SG 18.

Ebene	Zauber (Ladungen)
Erde	Erdbeben (5 Ladungen), Stein formen (2 Ladungen), Steinhaut (3 Ladungen), Steinwand (3 Ladungen)
Feuer	Brennende Hände (1 Ladung), Feuerball (2 Ladungen), Feuersturm (4 Ladungen), Feuerwand (3 Ladungen)
Luft	Federfall (0 Ladungen), Kettenblitz (3 Ladungen), Windstoß (2 Ladungen), Windwall (1 Ladung)
Wasser	Eissturm (2 Ladungen), Eiswand (3 Ladungen), Tsunami (5 Ladungen), Wasser erschaffen oder zerstören (1 Ladung), Wasserwandeln (2 Ladungen)

Ring des Federfalls

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du fällst, während du diesen Ring trägst, sinkst du mit einer Geschwindigkeit von 18 Metern pro Runde und erleidest keinen Fallschaden.

Ring der Gedankenabschirmung

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, bist du gegen Magie immun, die anderen Kreaturen ermöglicht, deine Gedanken zu lesen, zu erkennen, ob du die Wahrheit sagst, oder deine Gesinnung oder deinen Kreaturentyp zu erfahren. Kreaturen können nur telepathisch mit dir kommunizieren, wenn du es erlaubst.

Du kannst eine magische Aktion ausführen und bewirken, dass der Ring nicht wahrnehmbar ist, bis du ihn mit einer weiteren magischen Aktion wieder wahrnehmbar machst, bis du ihn entfernst oder bis du stirbst.

Wenn du stirbst, während du den Ring trägst, geht deine Seele in den Ring über, sofern sich in diesem noch keine Seele befindet. Deine Seele kann im Ring bleiben oder ins Jenseits reisen. Solange sie sich im Ring befindet, kannst du telepathisch mit jeder Kreatur kommunizieren, die ihn trägt. Der Träger kann diese telepathische Kommunikation nicht unterdrücken.

Ring der Regeneration

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, erhältst du alle zehn Minuten 1W6 Trefferpunkte zurück, sofern du mindestens 1 Trefferpunkt hast. Wenn du einen Körperteil verlierst, lässt der Ring ihn nachwachsen, sodass er nach 1W6+1 Tagen wieder voll einsatzfähig ist, sofern du während der gesamten Zeit mindestens 1 Trefferpunkt hast.

Ring der Resistenz

Ring, selten

Wenn du diesen Ring trägst, bist du gegen eine Schadensart resistent. Der Edelstein am Ring (vom SL ausgewählt oder durch Würfeln anhand der folgenden Tabelle zufällig bestimmt) gibt die Schadensart an.

IW10	Schadensart	Edelstein
1	Blitz	Citrin
2	Energie	Saphir
3	Feuer	Granat
4	Gift	Amethyst
5	Gleißend	Topas
6	Kälte	Turmalin
7	Nekrotisch	Gagat
8	Psychisch	Jade
9	Säure	Perle
10	Schall	Spinell

Ring des Schutzes

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und auf deine Rettungswürfe.

Ring des Schwimmens

Ring, ungewöhnlich

Wenn du diesen Ring trägst, hast du eine Schwimmbewegungsrate von zwölf Metern.

Ring des Springens

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du den Zauber *Springen* damit wirken, jedoch nur auf dich selbst.

Ring der Sternschnuppen

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst den Zauber *Licht* oder den Zauber *Tanzende Lichter* mit dem Ring wirken.

Der Ring hat sechs Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst seine Ladungen verbrauchen, um die folgenden Eigenschaften zu verwenden:

Feenfeuer: Du kannst eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Feenfeuer* mit dem Ring zu wirken.

Kugelblitze: Du kannst als magische Aktion zwei Ladungen verbrauchen, um bis zu vier Kugelblitze mit einem Durchmesser von einem Meter mit dem Ring zu wirken.

Jeder Kugelblitz erscheint in einem freien Bereich im Abstand von bis zu 36 Metern von dir, den du sehen kannst. Die Kugelblitze bleiben bestehen, bis eine Minute vergangen ist oder deine Konzentration unterbrochen wird. Jeder Kugelblitz spendet in einem Radius von neun Metern dämmriges Licht.

Als Bonusaktion kannst du jeden Kugelblitz bis zu neun Meter weit bewegen. Die Kugelblitze können sich jedoch nicht weiter als 36 Meter von dir entfernen. Wenn ein Kugelblitz sich einer anderen Kreatur als dir, die sich nicht hinter vollständiger Deckung befindet, erstmals auf bis zu 1,5 Meter nähert, entlädt er seine Blitzenergie auf die Kreatur und verschwindet dann. Die Kreatur führt einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur Blitzschaden je nach Anzahl der erzeugten Kugelblitze, wie in der nachstehenden Tabelle dargestellt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Anzahl der Kugelblitze	Blitzschaden	Anzahl der Kugelblitze	Blitzschaden
1	4W12	3	2W6
2	5W4	4	2W4

Sternschnuppen: Du kannst als magische Aktion eine bis drei Ladungen verbrauchen. Für jede verbrauchte Ladung verschießt der Ring einen Lichtfunken an einen Punkt im Abstand von bis zu 18 Metern von dir, den du sehen kannst. Auf jede Kreatur innerhalb eines Würfels mit einer Kantenlänge von 4,5 Metern, der von diesem Punkt ausgeht, regnen Funken herab, und die Kreaturen führen einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die jeweilige Kreatur 5W4 gleißenden Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Ring der Telekinese

Ring, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du *Telekinese* mit ihm wirken.

Ring des Tierumgangs

Ring, selten

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Ring trägst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen der folgenden Zauber (Rettungswurf-SG 13) damit zu wirken:

- *Tierfreundschaft*
- *Furcht* (wirkt nur auf Tiere)
- *Mit Tieren sprechen*

Ring der Unsichtbarkeit

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um dich selbst unsichtbar zu machen. Du bleibst unsichtbar, bis der Ring entfernt wird oder du eine Bonusaktion ausführst, um wieder sichtbar zu werden.

Ring der Wärme

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst und Kälteschaden erleidest, verringert der Ring diesen Schaden um 2W8.

Außerdem erleidest du mit allem, was du trägst und hältst, durch Temperaturen von -18 Grad Celsius und darunter keinen Schaden, wenn du den Ring trägst.

Ring des Wasserwandeln

Ring, ungewöhnlich

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du damit *Wasserwandeln* auf dich selbst wirken.

Ring des Widders

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du diesen Ring trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und bis zu drei Ladungen verbrauchen, um einen Fernkampf-Zauberangriff gegen eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir auszuführen, die du sehen kannst. Der Ring erzeugt einen geisterhaften Widderkopf, der einen Angriffswurf mit einem Bonus von +7 ausführt. Bei einem Treffer erleidet das Ziel für jede verbrauchte Ladung 2W10 Energieschaden und wird 1,5 Meter weit von dir weggestoßen.

Alternativ kannst du als magische Aktion bis zu drei Ladungen des Rings verbrauchen und versuchen, einen nichtmagischen Gegenstand im Abstand von bis zu 18 Metern von dir zu zerstören, den du sehen kannst und der weder getragen noch gehalten wird. Der Ring führt für jede verbrauchte Ladung einen Stärkewurf mit einem Bonus von +5 aus.

Ring des Zauberspeichers

Ring, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Ring speichert Zauber, die in ihn gewirkt werden, bis der eingestimmte Träger des Rings sie verwendet. Der Ring kann Zauber von bis zu fünf Zaubergaden aufnehmen. Wenn er gefunden wird, enthält er 1W6-1 Zaubergade in Form von Zaubern, die der SL bestimmt.

Jede Kreatur kann einen Zauber des 1. bis 5. Grades in den Ring wirken. Dazu muss sie den Ring berühren, während sie den Zauber wirkt. Der Zauber hat dann keinen Effekt, sondern wird im Ring gespeichert. Wenn der Ring den Zauber nicht aufnehmen kann, ist der Zauber vergeudet. Der beim Wirken verwendete Zaubergrad bestimmt, wie viel Platz der Zauber im Ring verbraucht.

Wenn du diesen Ring trägst, kannst du einen beliebigen der darin gespeicherten Zauber wirken. Der Zauber verwendet den Zaubergrad, den Zauberrrettungswurf-SG, den Zaubenangriffsbonus und das Attribut zum Zaubern wirken des ursprünglichen Zauberswirkers, wird aber in jeder anderen Form behandelt, als hättest du ihn gewirkt. Der aus dem Ring gewirkte Zauber ist dann nicht mehr im Ring gespeichert und gibt seinen Platz frei.

Ring des Zauberswendens

Ring, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Ring trägst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil. Bestehst du einen Rettungswurf gegen Zauber des höchstens 7. Grades, so hat der Zauber keinen Effekt auf dich. Wenn mit diesem Zauber nur auf dich gezielt wurde und er keinen Wirkungsbereich hat, kannst du eine Reaktion ausführen, um den Zauber auf seinen Zauberswirker zurückzulenken. Der Zauberswirker muss einen Rettungswurf gegen den Zauber ausführen und dabei seinen eigenen Zauberrrettungswurf-SG verwenden.

Ritterrüstung der Körperlosigkeit

Rüstung (Plattenpanzer oder Ritterrüstung), legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und ein Befehlswort aussprechen, um den Effekt des Zaubers *Körperlosigkeit* zu erhalten. The Zauber endet sofort, wenn du die Rüstung ablegst oder eine magische Aktion ausführst, um das Befehlswort zu wiederholen. Diese Eigenschaft der Rüstung kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Robe der Augen

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Diese Robe ist mit augenartigen Mustern verziert. Wenn du diese Robe trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Rundumsicht: Du bist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil, die Sicht erfordern.

Spezialsinne: Du hast Dunkelsicht und Wahrer Blick, jeweils mit einer Reichweite von 36 Metern.

Nachteile: Wird der Zauber *Licht* auf die Robe gewirkt oder der Zauber *Tageslicht* im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Robe gewirkt, so bist du eine Minute lang blind. Am Ende jedes deiner Züge führst du einen Konstitutionsrettungswurf (SG 11 bei *Licht*, SG 15 bei *Tageslicht*) aus. Bei einem Erfolg endet die Blindheit bei dir.

Robe der Erzmagier

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieses elegante Gewand ist aus exquisitem Stoff gefertigt und mit Runen verziert.

Wenn du die Robe trägst, erhältst du folgende Vorzüge:

Kriegsmagier: Dein Zauberrettungswurf-SG und dein Zauberangriffsbonus werden jeweils um 2 erhöht.

Magieresistenz: Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Rüstung: Wenn du keine Rüstung trägst, beträgt deine Basis-Rüstungsklasse 15 plus deinen Geschicklichkeitsmodifikator.

Robe der Nützlichen Dinge

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Diese Robe ist mit Flickern in verschiedenen Formen und Farben bedeckt. Wenn du die Robe trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen der Flicker abzureißen. Dieser wird dann zu dem, was er darstellt (Gegenstand oder Kreatur). Wenn der letzte Flicker entfernt wurde, ist die Robe ein gewöhnliches Kleidungsstück.

Die Robe hat jeweils zwei der folgenden Flicker:

- Blendlaterne (gefüllt und angezündet)
- Dolch
- Sack
- Seil (aufgeschossen)
- Spiegel
- Stange

Außerdem hat die Robe noch 4W4 weitere Flicker. Der SL wählt sie aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt:

IWI100 Flicker

1–8	Beutel mit 100 GM
9–15	Silberne Truhe (30 Zentimeter lang, 15 Zentimeter breit und hoch) im Wert von 500 GM
16–22	Eisentür (bis zu drei Meter hoch und breit, auf einer Seite deiner Wahl verriegelt), die du in eine Öffnung in Reichweite stellen kannst – sie passt sich von selbst an die Öffnung an und befestigt sich dort
23–30	10 Edelsteine im Wert von jeweils 100 GM
31–44	Holzleiter (sieben Meter lang)
45–51	Reitpferd mit Sattel
52–59	Offene Grube (Würfel mit drei Metern Kantenlänge), die du im Abstand von bis zu drei Metern von dir auf dem Boden platzieren kannst
60–68	4 Heiltränke
69–75	Ruderboot (3,6 Meter lang)
76–83	Zauberschriftrolle mit einem Zauber des 1., 2. oder 3. Grades (nach deiner Wahl)
84–90	2 Doggen
91–96	Fenster (0,6 Meter mal 1,2 Meter, bis zu 0,6 Meter dick), das du an einer senkrechten Oberfläche in Reichweite platzieren kannst
97–100	Tragbarer Rammbock

Robe der Schillernden Farben

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese Robe hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du sie trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen. Daraufhin zeigt die Robe bis zum Ende deines nächsten Zugs ein wechselndes Muster aus schillernden Farben. Während dieser Dauer spendet die Robe in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht. Kreaturen, die dich sehen können, sind bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Jede Kreatur im hellen Licht, die dich sehen kann, wenn der Effekt der Robe aktiviert wird, muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist betäubt, bis der Effekt endet.

Robe der Sterne

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Diese schwarze oder dunkelblaue Robe ist mit kleinen weißen oder silbernen Sternen bestickt. Wenn du sie trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rettungswürfe.

Sechs Sterne im oberen Bereich der Vorderseite sind besonders groß. Wenn du die Robe trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und einen dieser Sterne verbrauchen, um den Zauber *Magisches Geschoss* des 5. Grades zu wirken. In jeder Abenddämmerung erhält die Robe 1W6 verbrauchte Sterne zurück.

Wenn du die Robe trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen und dich mit allem, was du trägst oder hältst, auf die Astralebene begeben. Du bleibst auf der Astralebene, bis du erneut eine magische Aktion ausführst, um zu deiner Ausgangsebene zurückzukehren. Dort erscheinst du in dem Bereich, in dem du dich zuletzt befunden hast. Falls dieser nicht mehr frei ist, erscheinst du im nächstgelegenen freien Bereich.

Rüstung +1, +2 oder +3

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), selten (+1), sehr selten (+2) oder legendär (+3)

Wenn du diese Rüstung trägst, hast du einen Bonus auf deine Rüstungsklasse. Der Bonus wird durch ihre Seltenheit bestimmt.

Rüstung der Resistenz

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen eine Schadensart resistent. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt:

IW10	Schadensart	IW10	Schadensart
1	Blitz	6	Kälte
2	Energie	7	Nekrotisch
3	Feuer	8	Psychisch
4	Gift	9	Säure
5	Gleißend	10	Schall

Rüstung der Unverwundbarkeit

Rüstung (Ritterrüstung), legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden resistent.

Metallpanzer: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden immun zu werden. Die Immunität bleibt bestehen, bis zehn Minuten vergangen sind oder du die Rüstung nicht mehr trägst. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Rüstung der Verwundbarkeit

Rüstung (beliebige leichte, mittelschwere oder schwere Rüstung), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Rüstung trägst, bist du gegen eine der folgenden Schadensarten resistent: Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig.

Fluch: Diese Rüstung ist verflucht. Dies wird erst offenbar, wenn der Zauber *Identifizieren* auf sie gewirkt wird oder du dich auf sie einstimmst. Durch Einstimmen auf die Rüstung wirst du verflucht, bis der Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie auf dich gewirkt wird. Das Ablegen der Rüstung beendet den Fluch nicht. Solange du verflucht bist, bist du anfällig für zwei der drei Schadensarten, die mit dieser Rüstung verknüpft sind (nicht für diejenige, gegen die sie resistent macht).

Schale der Wasserelementar-Herrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn diese Schüssel mit Wasser gefüllt ist und du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern davon befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen **Wasserelementar** herbeizurufen.

Der Elementar erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich bei der Schüssel. Er versteht deine Sprachen, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativwert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Wurde die Schale verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Die Schale misst ungefähr 30 Zentimeter im Durchmesser und ist halb so tief. Sie fasst etwa zwölf Liter.

Schild +1, +2 oder +3

Rüstung (Schild), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Wenn du diesen Schild hältst, hast du zuzüglich zu dessen normalem Bonus noch einen weiteren Bonus auf deine Rüstungsklasse, die von der Seltenheit des Schildes abhängt.

Schild der Geschossanziehung

Rüstung (Schild), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, bist du gegen Schaden durch Fernkampfwaffenangriffe resistent.

Fluch: Dieser Schild ist verflucht. Durch Einstimmen auf ihn wirst du verflucht, bis der Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie auf dich gewirkt wird. Das Ablegen des Schildes beendet den Fluch nicht. Wann immer ein Fernkampfwaffenangriff auf eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern von dir ausgeführt wird, bewirkt der Fluch, dass du stattdessen zum Ziel wirst.

Schild des Kavaliers

Rüstung (Schild), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Dieser Bonus des Schildes wirkt zusätzlich zu seinem normalen Bonus auf die RK.

Der Schild hat folgende zusätzliche Eigenschaften, die du verwenden kannst, wenn du ihn hältst:

Kraftvoller Stoß: Wenn du die Angriffsaktion ausführst, kannst du einen der Angriffswürfe mit dem Schild gegen ein Ziel im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir ausführen. Wende deinen Übungsbonus und deinen Stärkemodifikator auf den Angriffswurf an. Bei einem Treffer fügt der Schild dem Ziel Energieschaden in Höhe von 2W6+2 plus deinem Stärkemodifikator zu. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kannst du es bis zu drei Meter weit direkt von dir wegstoßen. Wenn die Kreatur höchstens deine Größenskategorie hat, kannst du es außerdem umstoßen, sodass es den Zustand Liegend hat.

Schützende Barriere: Wenn du oder ein Verbündeter im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir, den du sehen kannst, Ziel eines Angriffs ist oder einen Rettungswurf gegen einen Wirkungsbereich ausführt, kannst du den Schild verwenden, um eine unbewegliche Ausströmung von 1,5 Metern zu erzeugen, die von dir ausgeht. Wenn die Ausströmung erscheint, werden alle Kreaturen oder Gegenstände, die sich nur teilweise darin befinden, in die nächstgelegenen freien Bereiche außerhalb davon geschoben. Der auslösende Angriff oder Wirkungsbereich hat keinen Effekt auf Kreaturen und Gegenstände innerhalb der Ausströmung. Diese bleibt bestehen, bis eine Minute vergangen ist oder deine Konzentration unterbrochen wird. Nichts kann in die Ausströmung hinein- oder aus ihr hinausgelangen. Kreaturen und Gegenstände darin können weder durch Angriffe noch durch Effekte von außerhalb Schaden erleiden. Gleichermäßen können Kreaturen in der Ausströmung keinen Schaden außerhalb davon bewirken. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Schuhe des Spinnenkletterns

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese leichten Schuhe trägst, kannst du dich über senkrechte Oberflächen sowie an Decken entlang bewegen, wobei du die Hände frei hast. Du hast eine Kletterbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate. Allerdings erlauben die Schuhe es dir nicht, dich normal auf rutschigen (beispielsweise mit Eis oder Öl bedeckten) Oberflächen zu bewegen.

Schwert des Lebensentzugs

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du eine Kreatur mit dieser magischen Waffe angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erleidet das Ziel zusätzlich 15 nekrotischen Schaden, sofern es kein Konstrukt und kein Untoter ist, und du erhältst temporäre Trefferpunkte in Höhe des bewirkten nekrotischen Schadens.

Schwert der Schärfe

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Langschwert oder Zweihandschwert), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du mit dieser magischen Waffe einen Gegenstand angreifst und triffst, maximierst du die Waffenschadenswürfel gegen das Ziel.

Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erleidet das Ziel zusätzlich 14 Hiebsschaden und erhält eine Erschöpfungsstufe.

Schwert der Verwundung

Waffe (Glefe, Krummsäbel, Kurzschwert, Langschwert, Rapier oder Zweihandschwert), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du mit dieser magischen Waffe eine Kreatur angreifst und triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 2W6 nekrotischen Schaden und muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es kann eine Stunde lang keine Trefferpunkte zurückerhalten. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm.

Schwurbogen

Waffe (Kurbogen oder Langbogen), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du einen Pfeil in diesen Bogen einlegst, flüstert dieser auf Elfish: „Meinen Gegnern einen raschen Tod!“ Verwendest du diese Waffe, um einen Fernkampfangriff auszuführen, so kannst du die folgenden Befehlswörter aussprechen oder singen: „Einen raschen Tod Euch, die Ihr mir Unrecht tatet.“ Das Ziel deines Angriffs wird bis zum Morgengrauen sieben Tage später – oder bis es stirbt – zu deinem Erzfeind. Du kannst nur einen solchen Erzfeind gleichzeitig haben. Stirbt dein Erzfeind, so kannst du erst ab dem nächsten Morgengrauen einen neuen wählen.

Wenn du mit dieser Waffe einen Fernkampfangriff gegen deinen Erzfeind ausführst, bist du beim Wurf im Vorteil. Außerdem kann dein Ziel weder von Teildeckung noch von Dreivierteldeckung profitieren, und du bist auf Maximalreichweite nicht im Nachteil. Wenn der Angriff trifft, erleidet dein Erzfeind zusätzlich 3W6 Stichschaden.

Solange dein Erzfeind lebt, bist du bei Angriffswürfen mit allen anderen Waffen im Nachteil.

Seelenspiegel

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Wenn man diesen 1,2 Meter hohen, 60 Zentimeter breiten Spiegel indirekt betrachtet, sind blasse Abbilder von Kreaturen darin zu erkennen. Der Spiegel wiegt 25 Kilogramm, besitzt eine RK von 11, 10 TP, ist anfällig für Wuchtschaden und gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Sinken seine Trefferpunkte auf 0, so zerspringt er und ist zerstört.

Wenn der Spiegel an einer senkrechten Oberfläche hängt und du dich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und ein Befehlswort aussprechen, um ihn zu aktivieren. Er bleibt aktiviert, bis du eine magische Aktion ausführst und das Befehlswort wiederholst, um ihn zu deaktivieren.

Jede Kreatur außer dir, die sich im Abstand von bis zu neun Metern vom aktivierten Spiegel befindet und ihr Spiegelbild darin sieht, muss einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen. Misslingt der Wurf, so wird sie mit allem, was sie trägt oder hält, in einer der zwölf extradimensionalen Zellen des Spiegels gefangen. Eine Kreatur, die um die Natur des Spiegels weiß, ist beim Rettungswurf im Vorteil, und Konstrukte bestehen den Rettungswurf automatisch.

Eine extradimensionale Zelle ist eine unendliche Weite, die mit dichtem Nebel gefüllt ist. Dieser verringert die Sichtweite auf drei Meter. In den Zellen des Spiegels gefangene Kreaturen altern nicht und müssen nicht essen, trinken oder schlafen. Eine gefangene Kreatur kann mithilfe von Magie entkommen, die Ebenenreisen erlaubt. Anderenfalls ist die Kreatur in der Zelle gefangen, bis sie befreit wird.

Wenn der Spiegel eine Kreatur einfängt, während seine zwölf Zellen bereits besetzt sind, gibt der Spiegel eine zufällige gefangene Kreatur frei, um den neuen Gefangenen aufnehmen zu können. Eine befreite Kreatur erscheint in einem freien Bereich in Sichtweite des Spiegels, ist jedoch von ihm abgewandt. Wenn der Spiegel zerstört wird, werden alle Kreaturen daraus befreit und erscheinen in freien Bereichen in seiner Nähe.

Wenn du dich im Abstand von bis zu 1,5 Meter vom Spiegel befindest, kannst du eine magische Aktion ausführen und den Namen einer gefangenen Kreatur aussprechen oder eine bestimmte Zellnummer nennen. Die benannte oder in der angegebenen Zelle gefangene Kreatur erscheint als Abbild auf der Oberfläche des Spiegels. Die Kreatur und du könnt dann kommunizieren.

Du kannst auch eine magische Aktion ausführen und ein zweites Befehlswort aussprechen, um eine gefangene Kreatur zu befreien. Die befreite Kreatur erscheint mit ihrem Besitz im dem Spiegel nächsten freien Bereich und ist vom Spiegel abgewandt.

Wenn der Spiegel in den extradimensionalen Raum eines *Nimmervollen Beutels*, eines *Tragbaren Lochs* oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, werden beide Gegenstände sofort zerstört, und ein Tor zur Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Alle Kreaturen, die sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor befinden und nicht über vollständige Deckung verfügen, werden hineingezogen und an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert nur in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

Seil des Kletterns

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses 18 Meter lange Seil kann bis zu 1.500 Kilogramm tragen. Wenn du ein Ende des Seils hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, dem anderen Seilende zu befehlen, sich zu beleben und auf ein Ziel deiner Wahl im Radius der Seillänge zuzubewegen. Wenn du ihm in deinem Zug den Befehl gibst, bewegt sich jenes Seilende drei Meter weit. In jedem deiner nächsten Züge bewegt es sich jeweils weitere drei Meter weit, bis es sein Ziel erreicht oder du ihm anzuhalten befehlst. Du kannst dem Seil auch befehlen, sich sicher an einem Gegenstand zu befestigen oder wieder zu lösen, sich zu ver- oder zu entknoten oder sich aufzurollen, damit du es tragen kannst.

Wenn du dem Seil befehlst, sich zu verknoten, erscheinen große Knoten in Abständen von 30 Zentimetern im Seil. Verknotet ist das Seil nur 15 Meter lang, und du bist bei Attributswürfen im Vorteil, die du ausführst, um an ihm hochzuklettern.

Das Seil besitzt eine RK von 20, 20 TP und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Es erhält alle fünf Minuten 1 Trefferpunkt zurück, sofern es mindestens 1 Trefferpunkt hat. Wenn die Trefferpunkte des Seils auf 0 sinken, ist das Seil zerstört.

Skarabäus des Schutzes

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieses käferförmige Medaillon gewährt dir drei Vorzüge, solange du es mit dir führst:

Erhaltung: Der Skarabäus hat zwölf Ladungen. Wenn du bei einem Rettungswurf gegen einen Nekromantiezauber oder einen schädlichen Effekt

von einem Untoten scheiterst, kannst du deine Reaktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um den Misserfolg zu einem Erfolg zu machen. Wenn die letzte Ladung des Skarabäus verbraucht wurde, zerfällt er zu Staub und ist damit zerstört.

Verteidigung: Du erhältst einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse.

Zauberresistenz: Du bist bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil.

Sonnenklinge

Waffe (Langschwert), selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Gegenstand sieht wie ein Schwertgriff aus.

Klinge des Gleißens: Wenn du den Griff hältst, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um eine Klinge aus purem Gleißen erscheinen oder wieder verschwinden zu lassen. Solange die Klinge existiert, funktioniert diese magische Waffe als Langschwert mit der Eigenschaft Finesse. Wenn du Übung im Umgang mit Lang- oder Kurzschwertern hast, so hast du auch Übung im Umgang mit der *Sonnenklinge*.

Du erhältst einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser Waffe, die gleißenden Schaden statt Hiebsschaden bewirkt. Wenn du einen Untoten damit triffst, erleidet das Ziel zusätzlich 1W8 gleißenden Schaden.

Sonnenlicht: Die leuchtende Schwertklinge spendet in einem Radius von 4,5 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 4,5 Metern dämmriges Licht. Das Licht ist Sonnenlicht. Solange die Klinge existiert, kannst du eine magische Aktion ausführen, um den Radius des hellen Lichts und des dämmrigen Lichts um jeweils 1,5 Meter zu vergrößern (auf höchstens neun Meter) oder zu verkleinern (auf mindestens drei Meter).

Stab der Bezauberung

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat zehn Ladungen. Wenn du den Stab hältst, kannst du beliebige seiner Eigenschaften verwenden:

Verzauberung reflektieren: Wenn du einen Rettungswurf gegen Verzauberungsmagie bestehst, die nur auf dich zielt, kannst du eine Reaktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um den Zauber auf seinen Zauberkrieger zu richten, als hättest du den Zauber gewirkt.

Verzauberung widerstehen: Wenn du bei einem Rettungswurf gegen einen Verzauberungszauber scheiterst, der nur auf dich zielt, kannst du den misslungenen Wurf zu einem erfolgreichen machen. Wurde diese Eigenschaft des Stabs verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Zauber wirken: Du kannst eine Ladung verbrauchen, um einen der Zauber *Befehl*, *Person bezaubern* oder *Sprachen verstehen* mit ihm zu wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG).

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W8+2 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Stab zu Staub und ist damit zerstört.

Stab des Blitzes und Donners

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden. Der Kampfstab gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Außerdem hat er die folgenden zusätzlichen Eigenschaften. Wurde eine dieser Eigenschaften verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Blitz: Wenn du bei einem Nahkampfangriff mit dem Stab triffst, kannst du dem Ziel zusätzlich 2W6 Blitzschaden zufügen (keine Aktion erforderlich).

Donner: Wenn du bei einem Nahkampfangriff mit dem Stab triffst, gibt er einen Donnerknall von sich, der bis zu 90 Meter weit zu hören ist (keine Aktion erforderlich). Das getroffene Ziel muss einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist bis zum Ende deines nächsten Zugs betäubt.

Blitz und Donner: Unmittelbar nachdem du bei einem Nahkampfangriff mit dem Stab getroffen hast, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um die Eigenschaften Blitz und Donner (siehe oben) zugleich zu verwenden. Dabei verbrauchst du nicht die tägliche Verwendung der Eigenschaften, sondern nur die Verwendung dieser Eigenschaft.

Blitzschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen und einen Blitzschlag entfesseln, der sich von der Spitze des Stabs in einer 1,5 Meter breiten, 36 Meter langen Linie ausbreitet. Jede Kreatur in dieser Linie führt einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet sie 9W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte.

Donnerschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen, damit der Stab einen Donnerschlag von sich gibt, der bis zu 180 Meter weit zu hören ist. Jede Kreatur in einer Ausströmung von 18 Metern, die von dir ausgeht, führt einen SG-17-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur 2W6 Schallschaden und ist eine Minute lang taub. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden.

Stab des Feuers

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Wenn du diesen Stab hältst, bist du gegen Feuerschaden resistent.

Zauber: Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten	Zauber	Ladungskosten
Brennende Hände	1	Feuerwand	4
Feuerball	3		

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Stab zu Asche und ist damit zerstört.

Stab des Frosts

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden, Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Wenn du diesen Stab hältst, bist du gegen Kälteschaden resistent.

Zauber: Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten	Zauber	Ladungskosten
Eissturm	4	Kältekegel	5
Eiswand	4	Nebelwolke	1

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 wird der Stab zu Wasser und ist damit zerstört.

Stab der Heilung

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden oder Kleriker)

Dieser Stab hat zehn Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberwirken-Attributsmodifikator). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Massen-Wunden heilen	5
Schwache Genesung	2
Wunden heilen	1 Ladung pro Zaubergrad (max. 4 bei einem Zauber des 4. Grades)

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verschwindet der Stab mit einem Lichtblitz und ist für immer verloren.

Stab der Insektenschwärme

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Barden, Druiden, Hexenmeister, Kleriker, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat zehn Ladungen.

Insektenschwarm: Wenn du den Stab hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um in einer Ausströmung von neun Metern, die von dir ausgeht, einen Schwarm harmloser Insekten freizusetzen. Die Insekten verweilen zehn Minuten lang und bewirken, dass der Bereich für alle Kreaturen außer dir komplett verschleiert ist. Ein starker Wind (wie durch den Zauber *Windstoß*) löst den Schwarm auf und beendet den Effekt.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG und deinen Zauberangriff-Modifikator). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Insektenplage	5
Rieseninsekt	4

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 frisst ein Insektenschwarm den Stab auf, zerstört ihn damit und verschwindet dann.

Stab der Macht

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat 20 Ladungen und kann als magischer Kampfstab geführt werden. Dieser gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse, Rettungswürfe und Zauberangriffswürfe.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Blitz (Version des 5. Grades)	5
Energiewand	5
Feuerball (Version des 5. Grades)	5
Kältekegel	5
Kugel der Unverwundbarkeit	6
Magisches Geschoss	1
Monster festhalten	5
Schwächestrahle	1
Schweben	2

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 2W8+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 behält der Stab seinen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, verliert jedoch all seine anderen Eigenschaften. Bei einer 20 erhält der Stab 1W8+2 Ladungen zurück.

Vergeltungsschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stab über dem Knie oder an einer stabilen Oberfläche zu zerbrechen. Der Stab wird zerstört und setzt seine Magie in einer Explosion frei. Diese füllt eine Ausströmung von neun Metern, die von dort ausgeht, wo der Stab zerstört wurde. Du hast eine Chance von 50 Prozent, sofort auf eine zufällige Existenzebene transportiert zu werden und der Explosion zu entkommen. Wenn du den Effekt nicht vermeiden kannst, erleidest du Energieschaden in Höhe von $16 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Jede andere Kreatur im Bereich führt einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur Energieschaden in Höhe von $4 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Stab der Magier

Stab, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer)

Dieser Stab hat 50 Ladungen und kann als magischer Kampfstab geführt werden. Dieser gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Zauberabsorption: Wenn du den Stab hältst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber im Vorteil. Außerdem kannst du eine Reaktion ausführen, wenn eine andere Kreatur einen Zauber wirkt, der nur auf dich zielt. Wenn du dies tust, absorbiert der Stab die Magie des Zaubers. Der Zauber hat dann keinen Effekt, und der Stab erhält Ladungen in Höhe des Zaubergades hinzu. Wenn jedoch die Gesamtzahl der Ladungen des Stabs dadurch auf mehr als 50 steigt, explodiert der Stab, als hättest du seinen Vergeltungsschlag (siehe unten) aktiviert.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Arkane Schloss	0
Blitz (Version des 7. Grades)	7
Ebenenwechsel	7
Eissturm	4
Elementar beschwören	7
Feuerball (Version des 7. Grades)	7
Feuerwand	4
Flammenkugel	2
Klopfen	2
Licht	0
Magie bannen	3
Magie entdecken	0
Magierhand	0
Schutz vor Gut und Böse	0
Spinnennetz	2
Telekinese	5
Unsichtbarkeit	2
Vergrößern/Verkleinern	0
Wände passieren	5

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 4W6+2 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 20 erhält der Stab 1W12+1 Ladungen zurück.

Vergeltungsschlag: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um den Stab über dem Knie oder an einer stabilen Oberfläche zu zerbrechen. Der Stab wird zerstört und setzt seine Magie in einer Explosion frei. Diese füllt eine Ausströmung von neun Metern, die von dort ausgeht, wo der Stab zerstört wurde. Du hast eine Chance von 50 Prozent, sofort auf eine zufällige Existenzebene transportiert zu werden und der Explosion zu entkommen.

Wenn du den Effekt nicht vermeiden kannst, erleidest du Energieschaden in Höhe von $16 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Jede andere Kreatur im Bereich führt einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet die Kreatur Energieschaden in Höhe von $6 \times$ Anzahl der Ladungen des Stabs. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet die Kreatur halb so viel Schaden.

Stab der Python

Stab, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Du kannst als magische Aktion diesen Stab werfen, sodass er in einem freien Bereich im Abstand von bis zu drei Metern von dir landet und dort zu einer **Riesenwürgeschlange** wird. Die Schlange steht unter deiner Kontrolle und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug.

In deinem Zug kannst du die Schlange mental befehligen (keine Aktion erforderlich), sofern sie sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir befindet und du nicht kampfunfähig bist. Du entscheidest, welche Aktion die Schlange im Zug ausführt und wohin sie sich bewegt. Alternativ kannst du einen allgemeinen Befehl erteilen, um sie beispielsweise deine Feinde angreifen oder einen Ort bewachen zu lassen. Wenn du ihr keine Befehle erteilst, verteidigt sie sich.

Als Bonusaktion kannst du der Schlange befehlen, sich in ihrem aktuellen Bereich wieder in Stabform zu verwandeln. Du kannst die Eigenschaft des Stabs erst nach einer Stunde erneut verwenden. Wenn die Trefferpunkte der Schlange auf 0 sinken, stirbt sie und nimmt wieder ihre Stabform an, woraufhin der Stab zerbricht und zerstört ist. Wenn die Schlange ihre Stabform annimmt, bevor sie alle Trefferpunkte verliert, erhält der Stab alle Trefferpunkte zurück.

Stab des Schlagens

Stab, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab kann als magischer Kampfstab geführt werden. Der Kampfstab gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden.

Der Stab hat zehn Ladungen. Wenn du bei einem Nahkampfangriff mit ihm triffst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen. Das Ziel erleidet für jede verbrauchte Ladung zusätzlich 1W6 Energieschaden.

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+4 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 wird der Stab zu einem nichtmagischen Kampfstab.

Stab der Verkümmern

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Stab hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Er kann als magischer Kampfstab verwendet werden. Bei einem Treffer bewirkt er Schaden als normaler Kampfstab, und du kannst eine Ladung verbrauchen, um zusätzlich 2W10 nekrotischen Schaden zu bewirken und das Ziel zu einem SG-15-Konstitutionsrettungswurf zu zwingen. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel eine Stunde lang bei allen Attributs- und Rettungswürfen im Nachteil, die Stärke oder Konstitution verwenden.

Stab der Waldlande

Stab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Druiden)

Dieser Stab hat sechs Ladungen und kann als magischer Kampfstab geführt werden. Dieser gewährt einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden. Wenn du ihn hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zaubenangriffswürfe.

Zauber: Wenn du den Stab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (verwende deinen Zauberrettungswurf-SG). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Dornenwand	6
Erwecken	5
Mit Pflanzen sprechen	3
Mit Tieren sprechen	1
Rindenhaut	2
Spurloses Gehen	2
Tiere oder Pflanzen aufspüren	2
Tierfreundschaft	1

Baumform: Du kannst eine magische Aktion ausführen, um ein Ende des Stabs in einem freien Bereich in den Erdboden einzupflanzen, und eine Ladung verbrauchen, um den Stab in einen gesunden Baum zu verwandeln. Der Baum ist 18 Meter hoch. Sein Stamm hat einen Durchmesser von 1,5 Metern, und die Krone erreicht einen Durchmesser von sechs Metern. Der Baum wirkt gewöhnlich, strahlt jedoch eine schwache Aura von Verwandlungsmagie aus, die mit dem Zauber *Magie entdecken* aufgespürt werden kann. Wenn du den Baum berührst und eine magische Aktion ausführst, verwandelst du den Stab wieder in seine normale Form. Kreaturen auf dem Baum stürzen ab, wenn der Baum wieder zu einem Stab wird.

Ladungen zurückerhalten: Der Stab erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verliert der Stab seine Eigenschaften und wird zu einem nichtmagischen Kampfstab.

Staub der Trockenheit

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses kleine Paket enthält 1W6+4 Prisen Staub. Du kannst als Verwenden-Aktion eine Prise des Staubs auf Wasser streuen und dadurch einen Wasserwürfel von bis zu 4,5 Metern in ein murmelgroßes Kügelchen verwandeln, das beim bestäubten Bereich schwebt oder liegt. Das Gewicht des Kügelchens ist vernachlässigbar. Eine Kreatur kann die Verwenden-Aktion ausführen und das Kügelchen kraftvoll gegen eine harte Oberfläche werfen, damit es zerspringt und das absorbierte Wasser wieder freisetzt. Dadurch wird das Kügelchen zerstört und seine Magie beendet.

Du kannst als Verwenden-Aktion eine Prise des Staubs auf einen Elementar im Abstand von bis zu 1,5 Metern von dir streuen, der überwiegend aus Wasser besteht (wie ein **Wasserelementar**). Der bestäubte Elementar führt einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleidet er 10W6 nekrotischen Schaden, anderenfalls die Hälfte.

Staub des Niesens und Erstickens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Pulver wird in einem kleinen Behälter gefunden und sieht wie *Staub des Verschwindens* aus. Auch der Zauber *Identifizieren* identifiziert es als solchen. Es ist ausreichend für einen Einsatz.

Du kannst den Staub als Verwenden-Aktion in die Luft werfen und dich selbst sowie jede Kreatur innerhalb einer Ausströmung von neun Metern, die von dir ausgeht, zu einem SG-15-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Elementare, Konstrukte, Pflanzen, Schlicke und Untote bestehen den Rettungswurf automatisch.

Misslingt der Wurf, so beginnt die Kreatur unkontrolliert zu niesen und zu ersticken, und sie ist kampfunfähig. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr. Der Effekt endet auch bei jeder Kreatur, auf die der Zauber *Schwache Genesung* gewirkt wird.

Staub des Verschwindens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieses Pulver ähnelt feinem Sand. Es ist ausreichend für einen Einsatz. Wenn du eine Verwenden-Aktion ausführst, um den Staub in die Luft zu werfen, seid du und alle Kreaturen und Gegenstände innerhalb einer Ausströmung von drei Metern, die von dir ausgeht, 2W4 Minuten lang unsichtbar. Die Dauer gilt für alle Ziele gleichermaßen. Der Staub wird verbraucht, wenn seine Magie wirkt. Wenn eine betroffene Kreatur einen Angriffswurf ausführt, der Schaden bewirkt, oder wenn sie einen Zauber wirkt, endet der Zustand Unsichtbar bei ihr sofort.

Stein der Erdelementar-Herrschaft

Wundersamer Gegenstand, selten

Wenn du mit diesem 2,5 Kilogramm schweren Stein den Boden berührst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um einen **Erdelementar** herbeizurufen. Dieser erscheint in einem freien Bereich deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir, gehorcht deinen Befehlen und ist bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir am Zug. Der Elementar verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist, er stirbt oder du ihn als Bonusaktion verwirfst. Der Stein kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Stein des Glücks (Glücksstein)

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen polierten Achat mit dir führst, erhältst du einen Bonus von +1 auf Attributs- und Rettungswürfe.

Steine der Verständigung

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Steine der Verständigung gibt es in Paaren, die einander gleichen, sodass ihre Zusammengehörigkeit gut erkennbar ist. Wenn du einen der Steine berührst, kannst du den Zauber *Verständigung* damit wirken. Das Ziel ist der Träger des anderen Steins. Wenn der andere Stein keinen Träger hat, erfährst du dies, sobald du den Stein berührst, sodass du den Zauber nicht wirkst.

Wurde mit einem der Steine *Verständigung* gewirkt, so können die Steine erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden. Wird ein Stein des Paares zerstört, so wird der andere nichtmagisch.

Stiefel der Elfen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diese Stiefel trägst, sind deine Schritte unabhängig vom Untergrund geräuschlos. Außerdem bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil.

Stiefel der Geschwindigkeit

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, du kannst eine Bonusaktion ausführen, um ihre Hacken gegeneinanderzuschlagen. In diesem Fall verdoppeln die Stiefel deine Bewegungsrate, und jede Kreatur, die einen Gelegenheitsangriff gegen dich ausführt, ist beim Angriffswurf im Nachteil. Du kannst den Effekt beenden, indem du die Hacken erneut gegeneinanderschlägst.

Wenn du die Eigenschaft der Stiefel zehn Minuten lang verwendet hast, steht die Magie erst wieder zur Verfügung, nachdem du eine lange Rast beendet hast.

Stiefel des Schreitens und Springens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, hast du eine Bewegungsrate von neun Metern (sofern sie nicht ohnehin darüber liegt), die nicht von Gewicht über deine Traglast hinaus oder durch schwere Rüstung verringert wird.

Du kannst in jedem deiner Züge einmal bis zu neun Meter weit springen und dabei nur drei Meter Bewegung verbrauchen.

Stiefel des Schwebens

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diese Stiefel trägst, kannst du *Schweben* auf dich selbst wirken.

Stiefel der Winterlande

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Diese Pelzstiefel sind bequem und warm. Wenn du sie trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Kälteresistenz: Du bist gegen Kälteschaden resistent und kannst Temperaturen von -18 Grad Celsius und darunter ohne zusätzlichen Schutz ertragen.

Winterschreiter: Du ignorierst schwieriges Gelände, das durch Eis oder Schnee verursacht wird.

Stirnband der Intelligenz

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Stirnband trägst, beträgt dein Intelligenzwert 19. Beträgt dein Intelligenzwert ohnehin mindestens 19, so hat es keinen Effekt auf dich.

Streitkolben des Niederstreckens

Waffe (Streitkolben), selten

Du erhältst einen Bonus von +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Der Bonus erhöht sich auf +3, wenn du mit der Waffe ein Konstrukt angreifst.

Würfelst du bei einem Angriffswurf mit dieser Waffe eine 20, so erleidet das Ziel zusätzlich 7 Wuchtschaden (oder 14 Wuchtschaden, wenn es ein Konstrukt ist). Wenn ein Konstrukt nach Erleiden dieses Schadens nicht mehr als 25 Trefferpunkte hat, wird es zerstört.

Streitkolben des Terrors

Waffe (Streitkolben), selten (erfordert Einstimmung)

Diese magische Waffe hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die Waffe hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um eine Woge des Schreckens zu entfesseln. Jede Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu neun Metern von dir muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang verängstigt. Eine auf diese Weise verängstigte Kreatur muss ihre Züge darauf verwenden, sich so weit wie möglich von dir zu entfernen, und sie kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen. Als Aktion kann sie nur die Spurt-Aktion ausführen oder versuchen, sich von einem Effekt zu befreien, der sie in ihrer Bewegung einschränkt. Kann die Kreatur sich nirgendwohin bewegen, so kann sie eine Ausweichaktion ausführen. Die Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

Streitkolben des Zusammenbruchs

Waffe (Streitkolben), selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du mit dieser magischen Waffe einen Unhold oder Untoten triffst, erleidet diese Kreatur zusätzlich 2W6 gleißenden Schaden. Wenn das Ziel nach Erleiden dieses Schadens nicht mehr als 25 Trefferpunkte hat, muss es einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es wird zerstört. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur bis zum Ende deines nächsten Zugs verängstigt.

Licht: Wenn du diese Waffe hältst, spendet sie in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Talisman des Absolut Bösen

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser Gegenstand ist das Symbol des reuelosen Bösen. Kreaturen außer Unholden und Untoten, die ihn berühren, erleiden 8W6 nekrotischen Schaden. Solange sie den Talisman tragen oder halten, erleiden sie den Schaden am Ende jedes ihrer Züge erneut.

Absolutes Ende: Der Talisman hat sechs Ladungen. Wenn du den Talisman trägst oder hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um auf eine Kreatur auf dem Boden im Abstand von bis zu 36 Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Unter dem Ziel öffnet sich ein feuriger Erdsplatt, und das Ziel führt einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf aus.

Wenn das Ziel ein celestisches Wesen ist, so ist es beim Rettungswurf im Nachteil. Misslingt der Wurf, so fällt das Ziel in den Spalt, wird zerstört und hinterlässt keinerlei Überreste. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf stürzt das Ziel nicht in den Spalt, erleidet durch das Martyrium jedoch 4W6 psychischen Schaden. In jedem Fall schließt sich der Spalt danach und hinterlässt seinerseits keine Spuren. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, löst sich der Talisman in übelriechenden Schleim auf und ist zerstört.

Heiliges Symbol: Du kannst den Talisman als heiliges Symbol verwenden. Wenn du ihn trägst oder hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Talisman des Nichts

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Talisman trägst oder hältst, bist du bei allen Intelligenzwürfen (Arkane Kunde) im Vorteil, die du ausführst, um eine *Kugel der Auslöschung* zu kontrollieren. Wenn du außerdem zu Beginn deines Zugs eine *Kugel der Auslöschung* kontrollierst, kannst du eine magische Aktion ausführen und sie um drei Meter plus eine Anzahl von Metern in Höhe des Dreifachen deines Intelligenzmodifikators zu bewegen. Diese Bewegung muss nicht in gerader Linie verlaufen.

Talisman des Reinen Guten

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch einen Kleriker oder Paladin)

Dieser Talisman ist ein mächtiges Symbol des Guten. Unholde und Untote, die ihn berühren, erleiden 8W6 gleißenden Schaden. Solange sie den Talisman tragen oder halten, erleiden sie den Schaden am Ende jedes ihrer Züge erneut.

Heiliges Symbol: Du kannst den Talisman als heiliges Symbol verwenden. Wenn du ihn trägst oder hältst, erhältst du einen Bonus von +2 auf Zauberangriffswürfe.

Reiner Tadel: Der Talisman hat sieben Ladungen. Wenn du den Talisman trägst oder hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um auf eine Kreatur auf dem Boden im Abstand von bis zu 36 Metern von dir zu zielen, die du sehen kannst. Unter dem Ziel öffnet sich ein feuriger Erdsplatt, und das Ziel führt einen SG-20-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Wenn das Ziel ein Unhold oder ein Untoter ist, so ist es beim Rettungswurf im Nachteil. Misslingt der Wurf, so fällt das Ziel in den Spalt, wird zerstört und hinterlässt keinerlei Überreste. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf stürzt das Ziel nicht in den Spalt, erleidet durch das Martyrium jedoch 4W6 psychischen Schaden. In jedem Fall schließt

sich der Spalt danach und hinterlässt seinerseits keine Spuren. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, löst sich der Talisman in goldene Lichtfunken auf und ist zerstört.

Tanzendes Schwert

Waffe (Krummsäbel, Kurzsword, Langsword, Rapier oder Zweihandsword), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst eine Bonusaktion ausführen, um diese magische Waffe in die Luft zu werfen. In diesem Fall beginnt sie zu schweben, fliegt bis zu neun Meter weit und greift eine Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich an. Die Waffe verwendet deinen Angriffswurf und fügt Schadenswürfen deinen Attributsmodifikator hinzu.

Solange die Waffe schwebt, kannst du eine Bonusaktion ausführen, um sie bis zu neun Meter weit an einen anderen Ort im Abstand von bis zu neun Metern von dir fliegen zu lassen. Als Teil derselben Bonusaktion kannst du die Waffe eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich angreifen lassen.

Wenn die schwebende Waffe viermal angegriffen hat, fliegt sie zu dir und versucht, in deine Hand zurückzukehren. Falls du keine Hand frei hast, fällt die Waffe in deinem Bereich zu Boden. Falls die Waffe keinen freien Weg zu dir finden kann, bewegt sie sich so weit wie möglich in deine Richtung und fällt dann zu Boden. Sie hört auch auf zu schweben, wenn du sie ergreifst oder dich weiter als neun Meter von ihr entfernst.

Tragbares Loch

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieses feine schwarze Tuch ist seidenweich und auf die Größe eines Taschentuchs zusammengefasst. Ausbreitet ist es ein kreisrund und hat einen Durchmesser von 1,8 Metern.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um das *Tragbare Loch* zu entfalten und auf oder an einer festen Oberfläche zu platzieren. Daraufhin erzeugt das *Tragbare Loch* ein drei Meter tiefes extradimensionales Loch. Der zylindrische Raum im Inneren des Lochs befindet sich auf einer anderen Existenzebene. Das Loch kann also nicht dazu verwendet werden, Durchgänge zu öffnen. Eine Kreatur innerhalb eines offenen *Tragbaren Lochs* kann dieses verlassen, indem sie hinausklettert.

Du kannst eine magische Aktion ausführen und ein *Tragbares Loch* schließen, indem du das Tuch an den Rändern greifst und zusammenfallest. Wenn der Stoff gefaltet wird, schließt sich das Loch, und Kreaturen oder Gegenstände darin bleiben im extradimensionalen Raum. Das Loch wiegt unabhängig von seinem Inhalt praktisch nichts.

Wenn das Loch zusammengefaltet ist, kann eine Kreatur im Inneren des extradimensionalen Raums als Aktion einen SG-10-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg verlässt die Kreatur das *Tragbare Loch* und erscheint im Abstand von bis zu 1,5 Metern außerhalb davon. Ein geschlossenes *Tragbares Loch* enthält genug Atemluft für eine Stunde (geteilt durch die Anzahl atmender Kreaturen darin).

Wenn ein *Tragbares Loch* in den extradimensionalen Raum eines *Nimmervollen Beutels*, eines *Praktischen Rucksacks* oder eines ähnlichen Gegenstands gelangt, zerstört dies sofort beide Gegenstände, und ein Tor in die Astralebene öffnet sich. Das Tor erscheint dort, wo der eine Gegenstand in den anderen gelangt ist. Alle Kreaturen, die sich im Abstand von bis zu drei Metern vom Tor befinden und nicht über vollständige Deckung verfügen, werden hineingezogen und an einen zufälligen Ort auf der Astralebene transportiert. Dann schließt sich das Tor. Das Tor funktioniert nur in eine Richtung und kann nicht wieder geöffnet werden.

Trank des Fliegens

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Stunde lang eine Flugbewegungsrate in Höhe von deiner Bewegungsrate und kannst schweben. Wenn du bei Ende der Wirkung noch in der Luft bist, fällst du zu Boden, sofern du keine anderen Möglichkeiten hast, zu fliegen oder zu schweben.

Die klare Flüssigkeit dieses Tranks schwebt im oberen Teil seines Gefäßes. Wolkige weiße Unreinheiten treiben darin.

Trank der Gasförmigen Gestalt

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Gasförmige Gestalt* (keine Konzentration erforderlich), bis eine Stunde vergangen ist oder du den Effekt als Bonusaktion beendest.

Der Behälter dieses Tranks scheint mit einem Nebel gefüllt zu sein, der sich wie Wasser ausgießen lässt.

Trank des Gedankenlesens

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du zehn Minuten lang den Effekt des Zaubers *Gedanken wahrnehmen* (Rettungswurf-SG 13, keine Konzentration erforderlich).

In dieser zähen violetten Flüssigkeit treibt eine ovale rosafarbene Wolke.

Trank der Geschwindigkeit

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Minute lang den Effekt des Zaubers *Hast* (keine Konzentration erforderlich), ohne die Welle der Lethargie zu erleiden, die nach Abklingen des Effekts üblicherweise auftritt.

In dieser gelben Flüssigkeit wirbeln schwarze Streifen.

Trank des Gifts

Trank, ungewöhnlich

Dieses Gebräu riecht, schmeckt und sieht wie ein *Heiltrank* oder ein anderer vorteilhafter Trank aus. Allerdings ist es ein durch Illusionsmagie getarntes Gift. Der Zauber *Identifizieren* offenbart die wahre Natur des Tranks.

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erleidest du 4W6 Giftschaden und musst einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder du bist eine Stunde lang vergiftet.

Trank des Heldenmuts

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Stunde lang 10 temporäre Trefferpunkte. Für dieselbe Dauer wirkt der Effekt des Zaubers *Segnen* auf dich (keine Konzentration erforderlich).

Die blaue Flüssigkeit brodelte und dampfte, als würde sie kochen.

Trank des Hellsehens

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du den Effekt des Zaubers *Hellsehen* (keine Konzentration erforderlich).

In diesem gelblichen Trank schwimmt ein Augapfel. Er verschwindet jedoch, sobald der Trank geöffnet wird.

Trank des Kletterns

Trank, gewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du eine Stunde lang eine Kletterbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate. Während dieser Zeit bist du bei Stärkewürfen (Athletik) im Vorteil, die du zum Klettern ausführst.

Dieser Trank weist braune, silberne und graue Schichten auf und sieht wie mehrere Schichten von Stein aus. Die Schichten vermischen sich nicht, wenn der Trank geschüttelt wird.

Trank der Langlebigkeit

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, wird dein physisches Alter um 1W6+6 Jahre verringert (Minimum: 13 Jahre). Wann immer du anschließend einen weiteren *Trank der Langlebigkeit* zu dir nimmst, besteht ein kumulatives Risiko von zehn Prozent, dass du stattdessen um 1W6+6 Jahre alterst.

In dieser bernsteinfarbenen Flüssigkeit treibt ein winziges Herz, das unwahrscheinlicherweise schlägt. Diese Zutat verschwindet, wenn der Trank geöffnet wird.

Trank der Resistenz

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bist du eine Stunde lang gegen eine Schadensart resistent. Der SL wählt die Schadensart aus oder bestimmt sie zufällig, indem er anhand der folgenden Tabelle würfelt:

IW10	Schadensart	IW10	Schadensart
1	Blitz	6	Kälte
2	Energie	7	Nekrotisch
3	Feuer	8	Psychisch
4	Gift	9	Säure
5	Gleißend	10	Schall

Trank der Riesenstärke

Trank, Seltenheit variiert

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, ist dein Stärkewert eine Stunde lang verändert. Der Wert hängt von der Riesenart ab (siehe Tabelle unten). Der Trank hat keinen Effekt, wenn deine Stärke bereits gleich oder größer als dieser Wert ist.

In dieser durchsichtigen Flüssigkeit treibt ein Lichtsplitter, der an den Fingernagel eines Riesen erinnert.

Trank	Stä.	Seltenheit
Trank der Riesenstärke (Hügel)	21	Ungewöhnlich
Trank der Riesenstärke (Frost oder Stein)	23	Selten
Trank der Riesenstärke (Feuer)	25	Selten
Trank der Riesenstärke (Wolken)	27	Sehr selten
Trank der Riesenstärke (Sturm)	29	Legendär

Trank der Tierfreundschaft

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, kannst du den Zauber *Tierfreundschaft* (Rettungswurf-SG 13) des 3. Grades wirken.

Wird dieser schlammfarbene Trank geschüttelt, so werden kleine Stücke sichtbar: eine Fischschuppe, eine Kolibrifeder, eine Katzenkrallen oder ein Eichhörnchenhaar.

Trank der Unsichtbarkeit

Trank, selten

Der Behälter für diesen Trank sieht leer aus, fühlt sich aber an, als wäre Flüssigkeit darin. Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, bist du eine Stunde lang unsichtbar. Der Effekt endet vorzeitig, wenn du einen Angriffswurf ausführst, Schaden bewirkst oder einen Zauber wirkst.

Trank der Unverwundbarkeit

Trank, selten

Wenn du diesen Trank trinkst, bist du eine Minute lang gegen alle Schadensarten resistent.

Diese sirupartige Flüssigkeit sieht wie flüssiges Eisen aus.

Trank der Verkleinerung

Trank, selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du 1W4 Stunden lang den Verkleinern-Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* (keine Konzentration erforderlich).

Das rote Zentrum dieses Tranks zieht sich zu einem winzigen Kern zusammen und dehnt sich dann wieder aus, bis die gesamte sonst klare Flüssigkeit rot wird. Das Pulsieren wird nicht unterbrochen, wenn der Trank geschüttelt wird.

Trank der Vitalität

Trank, sehr selten

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, werden alle Erschöpfungsstufen entfernt, die du hast, und der Zustand Vergiftet endet. In den nächsten 24 Stunden erhältst du für jeden Trefferpunktwürfel, den du verbrauchst, die höchstmögliche Anzahl von Trefferpunkten zurück.

In dieser karminroten Flüssigkeit pulsiert ein schwaches Licht wie ein Herzschlag.

Trank des Wachstums

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, erhältst du zehn Minuten lang den Vergrößern-Effekt des Zaubers *Vergrößern/Verkleinern* (keine Konzentration erforderlich).

Das winzige rote Zentrum dieses Tranks expandiert, bis die gesamte sonst klare Flüssigkeit rot wird, und zieht sich dann wieder zusammen. Das Pulsieren wird nicht unterbrochen, wenn der Trank geschüttelt wird.

Trank der Wasseratmung

Trank, ungewöhnlich

Wenn du diesen Trank zu dir nimmst, kannst du 24 Stunden lang unter Wasser atmen.

Diese wolkige grüne Flüssigkeit riecht nach Meer, und es treibt eine quallenförmige Blase darin.

Trickbeutel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Dieser Beutel aus beigefarbenem, grauem oder rostfarbenem Stoff scheint leer zu sein. Ein Griff in den Beutel offenbart jedoch einen kleinen flauschigen Gegenstand.

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um diesen Gegenstand aus dem Beutel zu ziehen und bis zu sechs Meter weit zu werfen. Wenn der Gegenstand landet, verwandelt er sich in eine Kreatur, die du anhand der Tabelle für die Farbe des Beutels ermittelst. Den Wertekasten der Kreatur findest du unter „Monster“. Die Kreatur verschwindet im nächsten Morgengrauen, oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Sie ist dir und deinen Verbündeten freundlich gesinnt und handelt bei deinem Initiativewert unmittelbar nach dir. Du kannst eine Bonusaktion ausführen, um der Kreatur zu befehlen, wie sie sich im nächsten Zug bewegt und welche Aktion sie ausführt (beispielsweise einen Gegner angreifen). Wenn die Kreatur keine Befehle erhält, handelt sie, wie es ihrer Natur entspricht.

Wurden drei flauschige Gegenstände aus dem Beutel gezogen, so kann der Beutel erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Grauer Trickbeutel

IW8	Kreatur	IW8	Kreatur
1	Wiesel	5	Panther
2	Riesenratte	6	Riesendachs
3	Dachs	7	Schreckenswolf
4	Eber	8	Riesenelch

Rostfarbener Trickbeutel

IW8	Kreatur	IW8	Kreatur
1	Ratte	5	Riesenziege
2	Eule	6	Rieseneber
3	Dogge	7	Löwe
4	Ziege	8	Braunbär

Beigefarbener Trickbeutel

IW8	Kreatur	IW8	Kreatur
1	Schakal	5	Schwarzbär
2	Menschenaffe	6	Riesenwiesel
3	Pavian	7	Riesenhyäne
4	Axtschnabel	8	Tiger

Umhang der Elfen

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, sind Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die ausgeführt werden, um dich wahrzunehmen, im Nachteil, und du bist bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil.

Umhang der Fledermaus

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, bist du bei Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil. In Bereichen mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit kannst du die Säume ergreifen und den Umhang verwenden, um eine Flugbewegungsrate von zwölf Metern zu erhalten. Wenn dir die Säume entgleiten, während du auf diese Weise fliegst, oder wenn du dich nicht mehr in dämmrigem Licht oder in Dunkelheit befindest, verlierst du die Flugbewegungsrate.

Wenn du den Umhang in Bereichen mit dämmrigem Licht oder Dunkelheit trägst, kannst du *Verwandlung* auf dich selbst wirken und die Gestalt einer **Fledermaus** annehmen. In dieser Gestalt behältst du deine Werte für Intelligenz, Weisheit und Charisma bei. Wurde der Umhang verwendet, so kann er erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Umhang des Mantarochens

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, kannst du unter Wasser atmen und hast eine Schwimmbewegungsrate von 18 Metern.

Umhang des Scharlatans

Wundersamer Gegenstand, selten

Dieser Umhang riecht leicht nach Schwefel. Wenn du ihn trägst, kannst du ihn verwenden, um als magische Aktion den Zauber *Dimensionstür* zu wirken. Diese Eigenschaft kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Wenn du dich mit diesem Zauber teleportierst, hinterlässt du eine Rauchwolke. Der Bereich, den du verlassen hast, ist bis zum Ende deines nächsten Zugs durch den Rauch leicht verschleiert.

Umhang des Schutzes

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse und deine Rettungswürfe.

Umgang der Spinnentiere

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieser feine Umhang ist aus schwarzer Seide gewoben und mit zarten, silbrig glänzenden Fäden durchwirkt. Wenn du ihn trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Giftresistenz: Du bist gegen Giftschaden resistent.

Spinnenklettern: Du hast eine Kletterbewegungsrate in Höhe deiner Bewegungsrate und kannst dich in alle Richtungen, über senkrechte Oberflächen sowie an Decken entlang bewegen, wobei du die Hände frei hast.

Spinnennetz: Du kannst den Zauber *Spinnennetz* (Rettungswurf-SG 13) wirken. Das durch den Zauber erzeugte Netz füllt einen Bereich, der doppelt so groß wie der übliche ist. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Spinnenschritt: Du kannst in keinerlei Netzen gefangen werden und bewegst dich durch Netze, als wären sie schwieriges Gelände.

Umgang der Unsichtbarkeit

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieser Umhang hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du den Umhang trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um dir die Kapuze über den Kopf zu ziehen, eine Ladung zu verbrauchen und dich eine Stunde lang unsichtbar zu machen. Der Effekt endet vorzeitig, wenn du die Kapuze abnimmst (keine Aktion erforderlich) oder den Umhang ablegst.

Umgang der Verlagerung

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Umhang trägst, projiziert er auf magische Art eine Illusion, die dich in der Nähe deines eigentlichen Standorts erscheinen lässt. Dadurch sind Kreaturen bei Angriffswürfen gegen dich im Nachteil. Wenn du Schaden erleidest, kannst du diese Eigenschaft erst zu Beginn deines nächsten Zugs erneut verwenden. Diese Eigenschaft wird unterdrückt, solange deine Bewegungsrate 0 beträgt.

Unbewegliches Zepter

Zepter, ungewöhnlich

Dieses eiserne Zepter hat an einem Ende einen Knopf. Diesen Knopf kannst du mit der Verwenden-Aktion drücken, woraufhin das Zepter magisch fixiert wird. Das Zepter bewegt sich nicht, selbst wenn es dabei der Schwerkraft trotzt, bis der Knopf mit einer weiteren Verwenden-Aktion

erneut gedrückt wird. Das Zepter kann bis zu 4.000 Kilogramm Gewicht tragen. Bei noch mehr Gewicht wird das Zepter deaktiviert und fällt zu Boden. Eine Kreatur kann eine Verwenden-Aktion und einen SG-30-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg bewegt sich das fixierte Zepter um bis zu drei Meter.

Universelles Lösungsmittel

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieses Fläschchen enthält eine milchige Flüssigkeit, die stark nach Alkohol riecht. Wenn ein Fläschchen mit universellem Lösungsmittel gefunden wird, enthält es $(1W6+1) \times 30$ Milliliter Lösungsmittel.

Du kannst als Verwenden-Aktion mindestens 30 Milliliter Lösungsmittel aus dem Fläschchen auf eine Oberfläche in Reichweite gießen. Diese Menge löst auf einem Quadrat mit bis zu 30 Zentimetern Kantenlänge sofort jedes Klebemittel auf, die sie berührt, auch *Ewigen Leim*.

Verteidiger

Waffe (beliebige Nahkampfwaffe), legendär (erfordert Einstimmung)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst.

Beim ersten Angriff mit der Waffe in jedem deiner Züge kannst du einen Teil oder den gesamten Bonus der Waffe auf deine Rüstungsklasse übertragen, statt ihn in dem Zug für Angriffe zu verwenden. Beispiel: Du könntest den Bonus für deine Angriffs- und Schadenswürfe auf +1 verringern und einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse erhalten. Die angepassten Boni bleiben bis zum Beginn deines nächsten Zugs bestehen. Du musst die Waffe allerdings in der Hand halten, um einen Bonus auf deine RK zu erhalten.

Verzaubertes Beschlagenes Leder

Rüstung (beschlagene Lederrüstung), selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Rüstungsklasse. Du kannst außerdem eine Bonusaktion ausführen, damit die Rüstung das Aussehen normaler Kleidung oder einer anderen Rüstung annimmt. Du bestimmst das Aussehen einschließlich Farbe, Stil und Zubehör, doch die Rüstung behält ihre normale Masse und ihr Gewicht bei. Das illusionäre Erscheinungsbild bleibt bestehen, bis du diese Eigenschaft erneut verwendest oder die Rüstung ablegst.

Wächterschild

Rüstung (Schild), ungewöhnlich

Wenn du diesen Schild hältst, bist du bei Initiativewürfen und Weisheitswürfen (Wahrnehmung) im Vorteil. Der Schild trägt ein Auge als Symbol.

Waffe +1, +2 oder +3

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3)

Du hast einen Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe. Der Bonus hängt von der Seltenheit der Waffe ab.

Waffe der Warnung

Waffe (beliebige einfache Waffe oder Kriegswaffe), ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Wenn sich diese Waffe in deiner Reichweite befindet und du auf sie eingestimmt bist, erhaltet du und deine Verbündeten im Abstand von bis zu neun Metern von dir die folgenden Vorzüge:

Alarm: Die Waffe weckt auf magische Art jede betroffene Kreatur, die auf natürliche Art schläft, sobald es zu einem Kampf kommt. Dieser Vorzug weckt keine Kreaturen, die auf magische Art zum Einschlafen gebracht wurden.

Übernatürliche Bereitschaft: Betroffene Kreaturen sind bei ihren Initiativwürfen im Vorteil.

Windfächer

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Wenn du diesen Fächer hältst, kannst du den Zauber *Windstoß* (Rettungswurf-SG 13) damit wirken. Bei jeder folgenden Verwendung des Fächers vor dem nächsten Morgengrauen besteht ein kumulatives Risiko von 20 Prozent, dass er nicht funktioniert, sondern in nutzlose, nichtmagische Fetzen zerfällt.

Wunderfarben

Wundersamer Gegenstand, sehr selten

Dieses fein gearbeitete Holzkästchen enthält 1W4 Farbtöpfe und einen Pinsel (es wiegt insgesamt 0,5 Kilogramm).

Wenn du den Pinsel verwendest und einen Farbtopf verbrauchst, kannst du beliebig viele dreidimensionale Gegenstände und Geländemerkmale (wie Mauern, Türen, Bäume, Blumen, Waffen, Spinnweben und Gruben) malen, sofern diese Elemente alle in einen Würfel von sechs Metern Kantenlänge passen. Der Vorgang dauert zehn Minuten (unabhängig davon, wie viele Elemente du malst). Während dieser Dauer musst du dich im Würfel aufhalten und konzentrieren. Wenn deine Konzentration unterbrochen wird oder du den Würfel verlässt, ehe die Arbeit getan ist, verschwinden alle gemalten Elemente, und der Farbtopf ist vergeudet.

Ist die Arbeit getan, so werden alle gemalten Gegenstände und Geländemerkmale real. Wenn du also eine Tür an eine Wand malst, erschaffst du eine echte Tür, die geöffnet werden kann und in den Bereich auf der anderen Seite der Wand führt. Malst du eine Grube, so erschaffst du eine echte Grube, die sich allerdings mit ihrer vollständigen Tiefe innerhalb des Würfels von sechs Metern Kantenlänge befinden muss.

Kein Gegenstand, der mit einem Farbtopf erschaffen wird, kann einen Wert von mehr als 25 GM haben, und der Gesamtwert aller mit einem Farbtopf erschaffenen Gegenstände kann 500 GM nicht überschreiten. Malst du Gegenstände von größerem Wert (wie einen großen Haufen Goldmünzen), so sehen sie zwar echt aus, doch eine nähere Untersuchung enthüllt, dass sie aus einem wertlosen Material wie Kleister oder Keks bestehen.

Wenn du eine Energieform wie Feuer oder Blitze malst, verflüchtigt sich die Energie sofort nach der Fertigstellung des Bildes, ohne Schaden zu bewirken.

Würfel der Ebenen

Wundersamer Gegenstand, legendär

Dieser Würfel hat eine Kantenlänge von 7,5 Zentimetern und strahlt spürbare magische Energie aus. Die sechs Seiten des Würfels sind jeweils mit einer bestimmten Existenzebene verbunden. Eine davon ist die materielle Ebene. Die anderen Seiten sind mit Ebenen verbunden, die der SL bestimmt.

Der Würfel hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Du kannst als magische Aktion eine der Ladungen verbrauchen, um einen der folgenden Zauber mit dem Würfel zu wirken.

Ebenenwechsel: Wenn du zweimal auf eine Seite des Würfels drückst, wirkst du *Ebenenwechsel* und transportierst die Ziele auf die Existenzebene, die mit der Würfelseite verbunden ist.

Tor: Wenn du auf eine Seite des Würfels drückst, kannst du *Tor* wirken und ein Portal zu der Existenzebene öffnen, die mit der Würfelseite verbunden ist.

Würfel der Kraft

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Würfel hat eine Kantenlänge von etwa 2,5 Zentimetern. Jede Würfelseite weist eine eindeutige Markierung auf. Du kannst auf jede dieser Seiten drücken, die erforderliche Anzahl von Ladungen verbrauchen und so den jeweiligen Zauber (Rettungswurf-SG 17) wirken, wie in der Tabelle „Seiten des Würfels der Kraft“ dargestellt.

Der Würfel hat zunächst zehn Ladungen. Er erhält täglich im Morgengrauen 1W6 verbrauchte Ladungen zurück.

Seiten des Würfels der Kraft

Zauber	Ladungskosten
Magierrüstung	1
Schild	1
Winzige Hütte	3
Privates Heiligtum	4
Unverwüstliche Sphäre	4
Energiewand	5

Wurfspeer des Blitzes

Waffe (Wurfspeer), ungewöhnlich

Wann immer du einen Angriffswurf mit dieser magischen Waffe ausführst, der trifft, kannst du ihn Blitzschaden statt Stichschaden bewirken lassen.

Blitz: Wenn du diese Waffe auf ein Ziel im Abstand von bis zu 36 Metern von dir wirfst, brauchst du keinen Fernkampfangriffswurf auszuführen und kannst die Waffe stattdessen in einen Blitz verwandeln. Dieser Blitz bildet eine 1,5 Meter breite Line zwischen dir und dem Ziel. Das Ziel und alle weiteren Kreaturen in der Line (außer dir) führen einen SG-13-Geschicklichkeitsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so erleiden sie 4W6 Blitzschaden, anderenfalls die Hälfte. Unmittelbar nach Bewirken dieses Schadens erscheint die Waffe wieder in deiner Hand. Diese Eigenschaft kann erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut auf diese Weise verwendet werden.

Zauberabwehrschild

Rüstung (Schild), sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Schild hältst, bist du bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil, und Zauberangriffswürfe gegen dich sind im Nachteil.

Zauberflügel

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Mantel trägst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um den Mantel in ein Flügelpaar auf deinem Rücken zu verwandeln. Diese Flügel bleiben erhalten, bis eine Stunde vergangen ist oder du den Effekt als magische Aktion vorzeitig beendest. Die Flügel verleihen dir eine Flugbewegungsrate von 18 Metern. Befindest du dich in der Luft, wenn die Flügel verschwinden, so stürzt du ab. Wenn die Flügel verschwunden sind, kannst du sie erst nach 1W12 Stunden erneut verwenden.

Zauberschriftrolle

Schriftrolle, Seltenheit variiert

Eine *Zauberschriftrolle* trägt die Worte eines einzelnen Zaubers in mystischen Zeichen. Wenn sich der Zauber auf deiner Zauberliste befindet, kannst du die Schriftrolle verlesen und den Zauber wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen. Anderenfalls ist die Schriftrolle für dich unleserlich. Wird der Zauber gewirkt, indem die Schriftrolle verlesen wird, so ist der normale Zeitaufwand zum Wirken erforderlich. Sobald der Zauber gewirkt wurde, zerfällt die Schriftrolle zu Staub. Wird das Wirken des Zaubers unterbrochen, so ist die Schriftrolle nicht vergeudet.

Wenn sich der Zauber auf deiner Zauberliste befindet, jedoch einen höheren Grad aufweist, als du normalerweise wirken kannst, musst du einen Attributswurf mit deinem Attribut zum Zaubern bestehen, um den Zauber erfolgreich zu wirken. Der SG beträgt 10 plus Grad des Zaubers. Misslingt der Wurf, so verschwindet der Zauber ohne weiteren Effekt von der Schriftrolle.

Der Grad des Zaubers auf der Schriftrolle bestimmt den Rettungswurf-SG und den Angriffsbonus des Zaubers sowie die Seltenheit der Schriftrolle wie in der folgenden Tabelle gezeigt.

Zaubergrad	Seltenheit	Rettungswurf-SG	Angriffsbonus
Zaubertrick	Gewöhnlich	13	+5
1	Gewöhnlich	13	+5
2	Ungewöhnlich	13	+5
3	Ungewöhnlich	15	+7
4	Selten	15	+7
5	Selten	17	+9
6	Sehr selten	17	+9
7	Sehr selten	18	+10
8	Sehr selten	18	+10
9	Legendär	19	+11

Eine Schriftrolle in ein Zauberbuch kopieren:

Ein Magierzauber auf einer *Zauberschriftrolle* kann in ein Zauberbuch kopiert werden. Dazu muss der kopierende Charakter einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen, wobei der SG gleich 10 plus Zaubergrad ist. Bei einem Erfolg wird der Zauber kopiert. Unabhängig davon, ob der Wurf gelingt, wird die *Zauberschriftrolle* zerstört.

Zauberstab der Angst

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen.

Zauber: Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (Rettungswurf-SG 15). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Befehl (nur „Fliehen“ oder „Hinlegen“)	1
Furcht (18 m, Kegel)	3

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Bindung

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen.

Zauber: Wenn du den Zauberstab hältst, kannst du einen der Zauber der nachstehenden Tabelle damit wirken (Rettungswurf-SG 17). In der Tabelle ist angegeben, wie viele Ladungen du verbrauchen musst, um den Zauber zu wirken.

Zauber	Ladungskosten
Monster festhalten	5
Person festhalten	2

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Blitzschläge

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Blitz* (Rettungswurf-SG 15) damit zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 3. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weitere Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Feindeslokalisierung

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen. Nun weißt du eine Minute lang, in welcher Richtung sich die nächste dir feindlich gesinnte Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern befindet, jedoch nicht, welchen Abstand sie zu dir hat. Der Zauberstab kann die Anwesenheit von ätherischen, unsichtbaren, verkleideten oder versteckten feindlichen Kreaturen genauso erkennen wie die von offen sichtbaren. Der Effekt endet, wenn du den Zauberstab nicht mehr hältst.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Feuerbälle

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Feuerball* (Rettungswurf-SG 15) damit zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 3. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weitere Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Geheimnisse

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen und erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen. Falls sich im Abstand von bis zu 18 Metern von dir eine Geheime Tür oder eine Falle befindet, pulsiert der Zauberstab und zeigt auf die, die dir am nächsten ist.

Zauberstab des Kriegsmagiers +1, +2 oder +3

Zauberstab, ungewöhnlich (+1), selten (+2) oder sehr selten (+3) (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Während du diesen Zauberstab hältst, erhältst du einen Bonus auf Zauberangriffswürfe, der von der Seltenheit des Zauberstabs abhängt. Außerdem ignorierst du Teildeckung, wenn du einen Zauberangriffswurf ausführst.

Zauberstab der Magieerkennung

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat drei Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Magie entdecken* damit zu wirken. Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück.

Zauberstab der Magischen Geschosse

Zauberstab, ungewöhnlich

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du bis zu drei Ladungen verbrauchen, um den Zauber *Magisches Geschoss* damit zu wirken. Mit einer Ladung wirkst du den Zauber auf dem 1. Grad. Du kannst den Zaubergrad mit jeder weitere Ladung, die du verbrauchst, um eins erhöhen.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab des Netzes

Zauberstab, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Spinnennetz* (Rettungswurf-SG 13) damit zu wirken.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Paralyse

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, um von seiner Spitze einen dünnen blauen Strahl auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von dir abzufeuern, die du sehen kannst. Das Ziel muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es ist eine Minute lang gelähmt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab der Verwandlung

Zauberstab, sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Zauberwirker)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine Ladung verbrauchen, um den Zauber *Verwandlung* (Rettungswurf-SG 15) damit zu wirken.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Asche und ist damit zerstört.

Zauberstab des Wunders

Zauberstab, selten (erfordert Einstimmung)

Dieser Zauberstab hat sieben Ladungen. Wenn du ihn hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen und eine Ladung verbrauchen, während du auf einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von dir zielst. Dieser Punkt wird zum Ursprung eines Zaubers oder eines anderen magischen Effekts, der durch Würfeln anhand der Tabelle „Zauberstab des Wunders: Effekte“ ermittelt wird. Mit dem Zauberstab gewirkte Zauber haben den Rettungswurf-SG 15. Beträgt die maximale Reichweite des Zaubers normalerweise weniger als 36 Meter, so wird sie zu 36 Metern, wenn der Zauber mit dem Zauberstab gewirkt wird. Wenn ein Effekt mehrere mögliche Ziele hat, bestimmt der SL zufällig, welches von ihnen betroffen ist.

Ladungen zurückerhalten: Der Zauberstab erhält täglich im Morgengrauen 1W6+1 verbrauchte Ladungen zurück. Wenn du die letzte Ladung des Zauberstabs verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 zerfällt der Zauberstab zu Staub und ist damit zerstört.

Zauberstab des Wunders: Effekte

1W100 Effekt

1–20 Du wirkst einen Zauber, der vom ausgewählten Punkt ausgeht. Würfle mit 1W10, um den Zauber zu ermitteln. 1–2: *Dunkelheit*, 3–4: *Feenfeuer*, 5–6: *Feuerball*, 7–8: *Verlangsamung*, 9–10: *Stinkende Wolke*.

21–25 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen bist du bis zum Beginn deines nächsten Zugs betäubt und glaubst, dass soeben etwas Überwältigendes geschehen ist.

26–30 Du wirkst den Zauber *Windstoß*. Die Linie des Zaubers erstreckt sich von dir zum ausgewählten Ursprungspunkt.

31–35 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen erleidest du 1W6 psychischen Schaden.

36–40 Starker Regen fällt eine Minute lang in einem 36 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von 18 Metern um den ausgewählten Ursprungspunkt. Während dieser Dauer ist der Wirkungsbereich leicht verschleiert.

41–45 Eine Wolke aus 600 übergroßen Schmetterlingen füllt einen 18 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von neun Metern um den ausgewählten Ursprungspunkt. Die Schmetterlinge bleiben zehn Minuten lang erhalten. Während dieser Dauer ist der Wirkungsbereich komplett verschleiert.

IWI00 Effekt

- 46–50 Du wirkst den Zauber *Blitz*. Die Linie des Zaubers erstreckt sich von dir zum ausgewählten Ursprungspunkt.
- 51–55 Die dem ausgewählten Ursprungspunkt nächste Kreatur wird vergrößert, als hättest du den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* auf sie gewirkt. Wenn das Ziel ein anderes ist als du und es nicht vom Zauber betroffen werden kann, wirst stattdessen du zum Ziel.
- 56–60 Eine auf magische Art entstandene Kreatur erscheint in einem freien Bereich so nahe wie möglich beim ausgewählten Ursprungspunkt. Sie steht nicht unter deiner Kontrolle und handelt, wie sie es normalerweise tun würde. Die Kreatur verschwindet, wenn eine Stunde vergangen ist oder wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken. Würfle mit IW4, um zu ermitteln, welche Kreatur erscheint. 1: ein **Nashorn** erscheint, 2: ein **Elefant** erscheint, 3–4: eine **Ratte** erscheint.
- 61–64 Gras bedeckt einen Kreis mit einem Radius von 18 Metern auf dem Boden, dessen Mittelpunkt so nahe wie möglich beim ausgewählten Ursprungspunkt liegt. Wenn dort bereits Gras wächst, nimmt dieses eine Minute lang die zehnfache Größe an.
- 65–68 Ein Gegenstand, den der SL auswählt, verschwindet in die Ätherebene. Der Gegenstand muss sich im Abstand von bis zu 36 Metern vom ausgewählten Ursprungspunkt befinden. Er darf weder getragen noch gehalten werden und in keiner Abmessung größer als drei Meter sein. Wenn sich keine solchen Gegenstände in Reichweite befinden, geschieht nichts.
- 69–72 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen schrumpfst du, als hättest du den Zauber *Vergrößern/Verkleinern* auf dich selbst gewirkt, und bleibst eine Minute lang verkleinert.
- 73–77 Blätter wachsen aus der Kreatur, die dem ausgewählten Ursprungspunkt am nächsten ist. Werden die Blätter nicht abgepflückt, so werden sie nach 24 Stunden braun und fallen ab.
- 78–82 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen geht bunt schimmerndes Licht in einer Ausströmung von neun Metern von dir aus. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang blind. Sie wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihr.

IWI00 Effekt

- 83–87 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen wirkst du *Unsichtbarkeit* auf dich selbst.
- 88–92 Am ausgewählten Ursprungspunkt geschieht nichts. Stattdessen schießen IW4 × 10 Edelsteine im Wert von jeweils 1 GM in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie von der Spitze des Zauberstabs zum ausgewählten Ursprungspunkt. Jeder Edelstein bewirkt 1 Wuchtschaden. Der Gesamtschaden durch die Edelsteine wird gleichmäßig auf alle Kreaturen in der Linie verteilt.
- 93–97 Du wirkst den Zauber *Verwandlung* und zielst auf die Kreatur, die dem ausgewählten Ursprungspunkt am nächsten ist. Würfle mit IW4, um die neue Gestalt des Ziels zu ermitteln. 1: **Schwarzbär**, 2: **Riesenwespe**, 3–4: **Frosch**.
- 98–100 Die Kreatur, die dem ausgewählten Ursprungspunkt am nächsten ist, führt einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf aus. Misslingt der Wurf, so ist die Kreatur festgesetzt und beginnt zu versteinern. Solange sie auf diese Art festgesetzt ist, wiederholt die Kreatur den Rettungswurf am Ende ihres nächsten Zugs. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet der Effekt. Misslingt der Wurf, so ist die Kreatur nicht mehr festgesetzt, sondern versteinert. Die Versteinierung bleibt bestehen, bis die Kreatur vom Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnlicher Magie befreit wird.

Zepter der Absorption

Zepter, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du dieses Zepter hältst, kannst du eine Reaktion ausführen, um einen Zauber zu absorbieren, der nur auf dich zielt und keinen Wirkungsbereich erzeugt. Der Effekt des absorbierten Zaubers wird aufgehoben, und die Energie des Zaubers – nicht aber der Zauber selbst – wird im Zepter gespeichert. Die Energie entspricht dem Grad, mit dem der Zauber gewirkt wurde. Ein aufgehobener Zauber verflüchtigt sich ohne Effekt, und alle Ressourcen, die zum Wirken verwendet wurden, sind vergeudet. Das Zepter kann im Verlauf seiner Existenz insgesamt bis zu 50 Zauberenergiegrade aufnehmen. Nach 50 Zauberenergiegraden kann es keine Energie mehr aufnehmen. Wenn du das Ziel eines Zaubers bist, den das Zepter nicht speichern kann, hat das Zepter keinen Effekt auf diesen Zauber.

Wenn du auf das Zepter eingestimmt bist, weißt du, wie viele Zauberenergiegrade es seit seiner Erschaffung absorbiert hat und wie viele aktuell in ihm gespeichert sind.

Wenn du ein Zauberwirker bist und das Zepter hältst, kannst du im Zepter gespeicherte Energie in Zauberplätze umwandeln, um Zauber zu wirken, die du vorbereitet hast oder kennst. Du kannst nur Zauberplätze bis zur Gradzahl deiner eigenen Zauberplätze und höchstens des 5. Grades erzeugen. Die gespeicherten Grade verwendest du statt deiner Zauberplätze. Ansonsten wirkst du die Zauber wie gewohnt. Beispiel: Du kannst drei im Zepter gespeicherte Zauberenergiegrade als Zauberplatz des 3. Grades verwenden.

Wenn das Zepter gefunden wird, sind in ihm normalerweise 1W10 Zauberenergiegrade gespeichert. Kann das Zepter keine weitere Zauberenergie aufnehmen und hat keine Energie mehr in sich gespeichert, so wird es nichtmagisch.

Zepter der Auferstehung

Zepter, legendär (erfordert Einstimmung)

Das Zepter hat fünf Ladungen. Wenn du es hältst, kannst du einen der folgenden Zauber damit wirken: *Heilung* (verbraucht eine Ladung) oder *Auferstehung* (verbraucht fünf Ladungen).

Das Zepter erhält täglich im Morgengrauen eine verbrauchte Ladung zurück. Wenn du die letzte Ladung verbraucht hast, würfle mit 1W20. Bei einer 1 verschwindet das Zepter in einem harmlosen gleißenden Ausbruch.

Zepter der Herrschaft

Zepter, selten (erfordert Einstimmung)

Du kannst eine magische Aktion ausführen, um das Zepter zu präsentieren und von jeder Kreatur deiner Wahl im Abstand von bis zu 36 Metern von dir, die du sehen kannst, Gehorsam zu verlangen. Jedes Ziel muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es ist acht Stunden lang bezaubert. Eine auf diese Art bezauberte Kreatur sieht dich als ihren vertrauenswürdigen Anführer. Wenn ihr von dir oder deinen Verbündeten Schaden zugefügt wird oder sie einen Befehl erhält, der ihrer Natur widerspricht, endet die Bezauberung bei ihr. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst ab dem nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Zepter der Herrschaftlichen Macht

Zepter, legendär (erfordert Einstimmung)

Dieses Zepter hat einen verbreiterten Kopf und kann als magischer Streitkolben verwendet werden. Dieser gewährt einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die mit ihm ausgeführt werden.

Das Zepter trägt sechs Knöpfe im Heft, die ihm verschiedene Eigenschaften verleihen. Es hat außerdem drei weitere Eigenschaften, die unten aufgeführt sind.

Knöpfe: Du kannst als Bonusaktion einen der folgenden Knöpfe drücken. Der Effekt eines Knopfs hält an, bis du einen anderen Knopf drückst (oder denselben Knopf erneut, wodurch das Zepter wieder seine normale Gestalt annimmt):

Knopf 1: Aus dem Ende gegenüber dem verbreiterten Zepterkopf wächst eine feurige Klinge. Die Flammen spenden in einem Radius von zwölf Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren zwölf Metern dämmriges Licht. Die Klinge funktioniert als magisches Lang- oder Kurzsword (nach deiner Wahl) und bewirkt bei einem Treffer zusätzlich 2W6 Feuerschaden.

Knopf 2: Der verbreiterte Kopf des Zepters wird schmaler, und zwei halbmondförmige Klingen erscheinen. Das Zepter verwandelt sich in eine magische Streitaxt mit einem Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihr ausführst.

Knopf 3: Der verbreiterte Kopf des Zepters wird schmaler, eine Speerspitze erscheint am oberen Ende, und der Griff verlängert sich zu einem 1,8 Meter langen Heft. Das Zepter verwandelt sich in einen magischen Speer mit einem Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit ihm ausführst.

Knopf 4: Das Zepter verwandelt sich in eine bis zu 15 Meter (nach deiner Wahl) lange Kletterstange, wobei die Knöpfe des Zepters in Reichweite bleiben. In Oberflächen, die hart wie Granit sind, wird die Stange mithilfe eines Dorns am unteren Ende und dreier Haken am oberen Ende verankert. Alle 30 Zentimeter erscheinen 7,5 Zentimeter breite waagerechte Sprossen, sodass eine Leiter entsteht. Die Stange kann bis zu 2.000 Kilogramm Last tragen. Wird sie mit mehr Gewicht belastet oder kann sie sich nicht solide verankern, so nimmt sie wieder ihre normale Form an.

Knopf 5: Das Zepter verwandelt sich in einen tragbaren Rammbock. Dieser gewährt dem Anwender einen Bonus von +10 auf Stärkewürfe (Athletik), die ausgeführt werden, um Türen, Barrikaden und andere Barrieren zu durchbrechen.

Knopf 6: Das Zepter nimmt seine normale Form an und weist zum magnetischen Norden. (Wenn diese Funktion des Zepters an einem Ort verwendet wird, der keinen magnetischen Norden hat, geschieht nichts.) Außerdem vermittelt es dir, wie weit du dich unter oder über dem Boden befindest.

Lähmen: Wenn du eine Kreatur bei einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du sie zu einem SG-17-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel eine Minute lang gelähmt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Leben entziehen: Wenn du eine Kreatur bei einem Nahkampfangriff mit diesem Zepter triffst, kannst du sie zu einem SG-17-Konstitutionsrettungswurf zwingen. Misslingt der Wurf, so erleidet das Ziel zusätzlich 4W6 nekrotischen Schaden, und du erhältst eine Anzahl von Trefferpunkten in Höhe der Hälfte des nekrotischen Schadens zurück. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Terrorisieren: Wenn du das Zepter hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um jede Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von dir, die du sehen kannst, zu einem SG-17-Weisheitsrettungswurf zu zwingen. Misslingt der Wurf, so ist das Ziel eine Minute lang verängstigt. Ein verängstigtes Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Zepter der Sicherheit

Zepter, sehr selten

Wenn du dieses Zepter hältst, kannst du eine magische Aktion ausführen, um es zu aktivieren. Das Zepter transportiert dann dich und bis zu 199 bereitwillige Kreaturen, die du sehen kannst, sofort auf eine Halbebene. Du bestimmst, welche Form die Halbebene hat. Sie könnte ein ruhiger Garten, eine quirlige Taverne, ein weitläufiger Palast, eine Tropeninsel, ein herrlicher Jahrmarkt oder was immer dir einfällt sein. Unabhängig von ihrer Art gibt es auf der Halbebene genügend Wasser und Nahrung für ihre Besucher, und die Umgebung kann diesen keinen Schaden zufügen. Ansonsten kann alles, womit interagiert werden kann, nur dort existieren. Beispiel: Wird dort eine Blume in einem Garten gepflückt, so verschwindet sie, sobald sie die Halbebene verlässt.

Für jede auf der Halbebene verbrachte Stunde erhält ein Besucher Trefferpunkte zurück, als hätte er 1 Trefferpunktewürfel verbraucht. Außerdem altern Kreaturen dort nicht, obwohl die Zeit normal vergeht. Besucher können bis zu 200 Tage geteilt durch die Anzahl der anwesenden Kreaturen (abgerundet) auf der Halbebene verbringen.

Wenn die Zeit abläuft oder du eine magische Aktion ausführst, um den Effekt zu beenden, gelangen alle Besucher wieder in den Bereich, die sie bei Aktivieren des Zepters besetzt hatten, oder in den nächstgelegenen freien Bereich. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst nach zehn Tagen erneut verwendet werden.

Zepter der Wachsamkeit

Zepter, sehr selten (erfordert Einstimmung)

Dieses Zepter hat die folgenden Eigenschaften:

Wachsamkeit: Wenn du das Zepter hältst, bist du bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung) und Initiativwürfen im Vorteil.

Zauber: Wenn du das Zepter hältst, kannst du die folgenden Zauber damit wirken:

- *Gutes und Böses entdecken*
- *Magie entdecken*
- *Gift und Krankheit entdecken*
- *Unsichtbares sehen*

Schützende Aura: Du kannst das Heft des Zepters als magische Aktion in den Boden rammen, woraufhin der Kopf des Zepters in einem Radius von 18 Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren 18 Metern dämmriges Licht spendet. Im hellen Licht erhaltet du und deine Verbündeten einen Bonus von +1 auf die Rüstungsklasse und auf Rettungswürfe, und ihr könnt die Position von unsichtbaren feindlich gesinnten Kreaturen spüren, die sich ebenfalls in diesem hellen Licht befinden.

Der Kopf des Zepters hört auf zu leuchten und der Effekt endet, wenn zehn Minuten vergangen sind oder wenn eine Kreatur eine magische Aktion ausführt, um das Zepter aus dem Boden zu ziehen. Wurde diese Eigenschaft verwendet, so kann sie erst im nächsten Morgengrauen erneut verwendet werden.

Zwergischer Gürtel

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Wenn du diesen Gürtel trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge:

Zähigkeit: Dein Konstitutionswert wird um 2 erhöht (auf höchstens 20).

Zwergenfreund: Du bist bei Charismawürfen (Überzeugen) im Vorteil, die erfolgen, um mit Zwergen und Duergar zu interagieren.

Zwergisch: Du sprichst Zwergisch.

Wenn du auf den Gürtel eingestimmt bist, besteht außerdem täglich im Morgengrauen eine Chance von 50 Prozent, dass dir ein Vollbart wächst (sofern dies möglich ist) oder dass dein Bart dichter wird, falls du schon einen hast.

Falls du kein Zwerg oder Duergar bist, erhältst du folgende zusätzliche Vorzüge, wenn du den Gürtel trägst:

Dunkelsicht: Du hast Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

Unempfindlichkeit: Du bist gegen Giftschaden resistent. Außerdem bist du bei Rettungswürfen zum Vermeiden oder Beenden des Zustands Vergiftet im Vorteil.

Zwergische Rittersrüstung

Rüstung (Plattenpanzer oder Rittersrüstung), sehr selten

Wenn du diese Rüstung trägst, erhältst du einen Bonus von +2 auf deine Rüstungsklasse. Wenn ein Effekt dich gegen deinen Willen über den Boden bewegt, kannst du außerdem eine Reaktion ausführen, um die Entfernung dieser Bewegung um bis zu drei Meter zu verringern.

Zwergischer Wurfhammer

Waffe (Kriegshammer), sehr selten (erfordert Einstimmung durch einen Zwerg oder eine Kreatur, die auf einen Zwergischen Gürtel eingestimmt ist)

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe, die du mit dieser magischen Waffe ausführst. Sie ist eine Wurfwaffe mit einer Grundreichweite von sechs Metern und einer Maximalreichweite von 18 Metern. Wenn du mit ihr bei einem Fernkampfangriff triffst, bewirkt sie zusätzlich 1W8 Energieschaden (2W8 Energieschaden, wenn das Ziel ein Riese ist). Sofort nach dem Angriff fliegt die Waffe zurück in deine Hand.

Monster

Übersicht: Wertekästen

Jedes Monster hat einen Wertekasten mit den Regeln, die zum Verwenden des Monsters im Spiel erforderlich sind. Wertekästen weisen die folgenden Abschnitte auf:

Name und allgemeine Details: Hier steht der Name des Monsters, gefolgt von seiner Größe, dem Kreaturentyp (gegebenenfalls mit beschreibenden Schlagwörtern) und der Gesinnung.

Kampfdetails: Hier findest du Rüstungsklasse, Trefferpunkte, Bewegungsrate und Initiative des Monsters.

Attributswerte: Hier sind Attributswerte, Attributsmodifikatoren und Rettungswürfe des Monsters aufgeführt.

Weitere Details: Die Einträge für Sinne, Sprachen und Herausforderungsgrad des Monsters sind hier aufgelistet. Bei manchen Monstern sind weitere Details wie Fertigkeiten, in denen sie geübt sind, Resistenzen, Immunitäten und Ausrüstung angegeben. Wenn ein Monster solche Details nicht besitzt, kommen die Einträge im Wertekasten nicht vor.

Merkmale: Hier sind Merkmale des Monsters verzeichnet, die entweder stets oder nur in bestimmten Situationen aktiv sind.

Aktionen: Das Monster kann die hier aufgeführten Aktionen zusätzlich zu den in „Die Spielregeln“ beschriebenen ausführen.

Bonusaktionen: In diesem Abschnitt findest du die Bonusaktionen des Monsters, sofern es über solche verfügt.

Reaktionen und legendäre Aktionen: Hier sind die Reaktionen und legendäre Aktionen vermerkt, sofern das Monster über solche verfügt.

Elemente von Wertekästen

Die Regeln für Wertekästen sind unter „Regelglossar“ sowie in diesem Abschnitt beschrieben.

Größe

Die möglichen Größenkategorien lauten Winzig, Klein, Mittelgroß, Groß, Riesig oder Gigantisch. Wenn Größenoptionen aufgeführt sind, kannst du die Größenkategorie der Kreatur aus diesen Optionen auswählen. Weitere Informationen zur Größe findest du in „Die Spielregeln“.

Kreaturentyp

Jedes Monster hat ein Schlagwort, das seinen Kreaturentyp bezeichnet. Es gibt Zauber, magische Gegenstände, Klassenmerkmale und andere Effekte im Spiel, die Wechselwirkungen mit Kreaturen eines bestimmten Typs haben.

Das Spiel enthält die folgenden Kreaturentypen, die jeweils keine eigenen Regeln haben:

Aberrationen sind ganz und gar fremdweltliche Wesen wie Abolethen und Mantler.

Celestische Wesen sind magische Kreaturen wie Engel und Pegasi, die mit den Oberen Ebenen verbunden sind.

Drachen sind schuppige Wesen uralten Ursprungs wie rote Drachen und Wyvern.

Elementare sind Wesen von den Elementarebenen wie Ifrit und Wasserelementare.

Feenwesen sind Kreaturen, die mit der Feenwildnis oder den Kräften der Natur verbunden sind, beispielsweise Dryaden und Goblins.

Humanoiden sind Personen, die durch ihre Rollen und Professionen definiert sind, beispielsweise Magier, Piraten oder Krieger. Zu ihnen zählen Vertreter verschiedener Spezies.

Konstrukte sind auf magische Art erzeugte Kreaturen wie Homunkuli und Schildwächter.

Monstrositäten sind unnatürliche Kreaturen mit seltsamen Ursprüngen, beispielsweise Mimiks und Eulenbären.

Pflanzen sind intelligente Vegetation und Pilzmonster, beispielsweise modernde Schlurfer und Baumhirten.

Riesen sind monumentale Wesen von humanoider Gestalt, beispielsweise Feuerriesen und Trolle.

Schlicke sind gallertartige Kreaturen wie schwarze Blobs und Gallertwürfel.

Tiere sind nichthumanoide natürliche Kreaturen wie Pferde und Wölfe sowie deren Riesenformen, sofern vorhanden.

Unholde sind Kreaturen, die mit den fürchterlichen Unteren Ebenen verbunden sind, wie Balor und Höllenhunde.

Untote sind Geistwesen und erweckte Tote wie Geister, Vampire und Zombies.

Beschreibende Schlagwörter

Ein Monster kann nach seinem Typ mindestens ein Schlagwort in Klammern aufweisen. Diese Schlagwörter bieten zusätzliche Kategorisierungen und haben keine eigenen Regeln. Bestimmte Spieleffekte können sich jedoch auf sie beziehen.

EIN MONSTER SPIELEN

Befolge diese Regeln im Kampf, damit das Monster sich gemäß seinem Herausforderungsgrad verhält:

Spezialfähigkeiten: Wenn das Monster eine Spezialfähigkeit hat, die hohen Schaden bewirkt, deren Einsatz jedoch begrenzt ist (beispielsweise eine Odemwaffe, die aufgeladen werden muss, oder einen Zauber, den das Monster nur einmal täglich wirken kann), lass es diese Spezialfähigkeit so schnell und so oft wie möglich einsetzen.

Mehrfachangriff: Wenn das Monster über einen Mehrfachangriff verfügt, lass es diesen Mehrfachangriff in jedem seiner Züge ausführen, in dem es nicht eine seiner mächtigeren Fähigkeiten einsetzt.

Bonusaktionen, Reaktionen, legendäre

Aktionen: Wenn das Monster laut Wertekasten über Bonusaktionen, Reaktionen oder legendäre Aktionen verfügt, Sorge dafür, dass es sie so oft wie möglich einsetzt.

Gesinnung

Die Gesinnung, die im Wertekasten eines Monsters angegeben ist, ist ein Standardvorschlag, wie das Monster rollenspielerisch dargestellt werden kann. Sie ist von der traditionellen Rolle des Monsters im Spiel oder von Legenden in der realen Welt inspiriert. Du kannst die Gesinnung eines Monsters an deinen erzählerischen Bedarf anpassen. Vor allem die neutrale Gesinnung ist eine Einladung an dich, selbst zu überlegen, ob ein Individuum einer der anderen Gesinnungen zugeneigt ist.

In „Charaktererstellung“ sind die neun Gesinnungen sowie gesinnungslose Kreaturen beschrieben.

Rüstungsklasse

Die Rüstungsklasse (RK) eines Monsters berücksichtigt seine natürliche Rüstung, seine Geschicklichkeit, Ausrüstung und sonstige Verteidigung. Weitere Informationen zur Rüstungsklasse findest du in „Die Spielregeln“.

Initiative

Der Eintrag „Initiative“ gibt den Initiativmodifikator eines Monsters an, gefolgt von seinem Initiativwert in Klammern. Verwende den Modifikator, wenn du würfelst, um die Initiative eines Monsters zu bestimmen. Der Initiativmodifikator eines Monsters entspricht üblicherweise seinem Geschicklichkeitsmodifikator. Bei manchen Monstern werden zusätzliche Modifikatoren wie ein Übungsbonus auf diese Zahl angewendet.

Wenn du die Initiative eines Monsters nicht auswürfeln willst, verwende den Initiativwert als Initiative des Monsters im Kampf. Initiative wird in „Die Spielregeln“ genauer beschrieben.

Trefferpunkte

Die Trefferpunkte eines Monsters werden als Zahl angegeben, gefolgt von Klammern, die die Trefferpunktewürfel des Monsters sowie Beiträge durch seine Konstitution enthalten. Du verwendest für die Trefferpunkte des Monsters entweder die Zahl, oder du würfelst den Ausdruck in Klammern aus, um seine Trefferpunkte zufällig zu ermitteln. Verwende nicht beides.

Die Würfel zum Bestimmen der Trefferpunkte eines Monsters werden üblicherweise durch dessen Größe bestimmt (siehe Tabelle „Trefferwürfel nach Größe“).

Trefferwürfel nach Größe

Monstergroße	Trefferwürfel	Durchschnittlich TP pro Würfel
Winzig	W4	2½
Klein	W6	3½
Mittelgroß	W8	4½
Groß	W10	5½
Riesig	W12	6½
Gigantisch	W20	10½

Der Konstitutionsmodifikator eines Monsters wird mit der Anzahl der Trefferwürfel multipliziert, die das Monster besitzt, und das Ergebnis wird seinen Trefferpunkten hinzugefügt. Beispiel: Wenn ein Monster eine Konstitution von 12 (Modifikator: +1) und 2W8 Trefferwürfel besitzt, so hat es 2W8+2 Trefferpunkte (Durchschnitt: 11).

Weitere Informationen zu Trefferpunkten findest du in „Die Spielregeln“.

Bewegungsrate

Der Eintrag „Bewegungsrate“ gibt die Bewegungsrate eines Monsters an. Manche Monster haben eine oder sogar mehrere der folgenden Bewegungsarten: Fliegen, Graben, Klettern, Schwimmen. Regeln für Bewegungsarten sowie die besonderen Bewegungsarten werden unter „Regelglossar“ erläutert.

Attributswerte

Jedes Monster hat sechs Attributswerte mit zugehörigen Attributs- und Rettungswurfmodifikatoren. Weitere Informationen zu Attributswerten und Rettungswürfen findest du in „Die Spielregeln“.

Fertigkeiten

Der Eintrag „Fertigkeiten“ gibt Fertigkeiten an, in denen ein Monster geübt ist, sofern vorhanden. Beispiel: Ein scharfsinniges, unauffälliges Monster könnte Boni auf Weisheitswürfe (Wahrnehmung) und Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit) haben. Ein Fertigungsbonus ist die Summe des relevanten Attributmodifikators sowie des Übungsbonus eines Monsters. Es können auch andere Modifikatoren gelten.

Resistenzen und Anfälligkeiten

Diese Einträge listen die vorhandenen Resistenzen und Anfälligkeiten eines Monsters auf. Weitere Informationen findest du in „Die Spielregeln“.

Immunitäten

Dieser Eintrag führt die Immunitäten eines Monsters auf, sofern vorhanden. Wenn das Monster über Schadens- und Zustandsimmunitäten verfügt, sind die Schadensarten vor den Zuständen aufgeführt. Details findest du in „Die Spielregeln“.

Ausrüstung

Monster haben Übung im Umgang mit ihrer Ausrüstung. Wenn ein Monster über Ausrüstung verfügt, die weggegeben oder genommen werden kann, sind diese Gegenstände im Eintrag „Ausrüstung“ aufgeführt. Im Wertekasten eines Monsters können besondere sensorische Effekte enthalten sein, die sich ereignen, wenn das Monster einen Gegenstand verwendet. Außerdem ist im Wertekasten möglicherweise angegeben, dass Regeln aus „Ausrüstung“ für diesen Gegenstand ignoriert werden sollen. Wenn ein Gegenstand, der genommen werden kann, von jemand anderem verwendet wird, kommen seine Regeln in „Ausrüstung“ zur Anwendung, und besondere sensorische Effekte im Wertekasten entfallen.

Im Eintrag „Ausrüstung“ ist die Ausrüstung eines Monsters nicht unbedingt vollständig aufgeführt. Beispiel: Bei einem Monster, das Kleidung trägt, wird angenommen, dass es angemessen gekleidet ist, und seine Kleidung ist im Eintrag nicht aufgeführt.

Ausrüstung, die außerhalb des Eintrags „Ausrüstung“ erwähnt wird, gilt als übernatürlich oder hoch spezialisiert. Wenn das Monster besiegt wird, kann solche Ausrüstung nicht verwendet werden.

Geschosse und Fernkampfangriffe

Wenn ein Monster Geschosse benötigt, um Fernkampfangriffe auszuführen, trägt es die erforderlichen Geschosse bei sich.

Monster mit anderen Gegenständen ausrüsten

Du kannst Monster nach Belieben mit zusätzlicher Ausrüstung ausstatten und Gegenstände aus dem Kapitel „Ausrüstung“ als Inspiration verwenden. Du bestimmst, wie viel seiner Ausrüstung noch nutzbar ist, wenn das Monster besiegt wurde.

Gib einem Monster jedoch nur mit Bedacht kampforientierte magische Gegenstände, da diese möglicherweise seinen Herausforderungsgrad ändern. Wenn du beschließt, einem Monster einen magischen Gegenstand zu geben, kann das Monster auf diesen eingestimmt sein, wie in „Ausrüstung“ beschrieben. Ein Monster mit einem Klassenschlagwort hinter seinem Kreaturentyp gilt zu Einstimmungszwecken als Mitglied dieser Klasse.

Sinne

Im Eintrag „Sinne“ ist der Wert für passive Wahrnehmung eines Monsters angegeben, ferner alle Spezialsinne, die das Monster hat. Passive Wahrnehmung und Spezialsinne werden unter „Regelglossar“ beschrieben.

Sprachen

In diesem Eintrag sind alle Sprachen aufgeführt, die das Monster zum Kommunizieren verwenden kann. Manche Monster können eine Sprache verstehen, jedoch nicht sprechen. Auch dies ist im Eintrag vermerkt. Der Eintrag „–“ bedeutet, dass eine Kreatur keine Sprachen verstehen kann.

Telepathie

Telepathie ist eine magische Fähigkeit, die Kreaturen gestattet, auf eine bestimmte Reichweite mental mit anderen Kreaturen zu kommunizieren. Weitere Informationen findest du unter „Regelglossar“.

Herausforderungsgrad

Der Herausforderungsgrad ist unter „Regelglossar“ definiert. Hinweise zum Verwenden des HG zur Planung potenzieller Kampfbegegnungen findest du im „Werkzeugkasten fürs Spiel“.

Erfahrungspunkte

Die Anzahl der Erfahrungspunkte (EP), die eine Kreatur wert ist, basiert auf dem Herausforderungsgrad der Kreatur, wie in der Tabelle „Erfahrungspunkte nach Herausforderungsgrad“ aufgeführt. EP werden verliehen, wenn das Monster im Kampf besiegt oder anderweitig neutralisiert wird.

Monster, die durch Zauber oder andere magische Methoden herbeigerufen werden, sind die im Wertekasten vermerkten EP wert, sofern keine Regel etwas anderes besagt.

Erfahrungspunkte nach Herausforderungsgrad

HG	EP	HG	EP
0	0 oder 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Übungsbonus

Der Übungsbonus (ÜB) eines Monsters wird durch seinen Herausforderungsgrad bestimmt, wie in der Tabelle „Übungsbonus nach Herausforderungsgrad“ aufgeführt. Der ÜB spiegelt sich in Rettungswürfen, Fertigkeiten und anderen Spielwerten wider, bei denen die außergewöhnliche Befähigung eines Monsters eine Rolle spielt.

Übungsbonus nach Herausforderungsgrad

HG	ÜB	HG	ÜB
0–4	+2	17–20	+6
5–8	+3	21–24	+7
9–12	+4	25–28	+8
13–16	+5	29–30	+9

Merkmale

Merkmale eines Monsters – sofern vorhanden – sind Eigenschaften, die entweder stets oder in bestimmten Situationen aktiv sind.

Aktionen

Ein Monster kann entweder die Aktionen in diesem Abschnitt oder solche Aktionen ausführen, die allen Kreaturen zur Verfügung stehen, wie in „Die Spielregeln“ beschrieben.

Angriffsnotation

Der Eintrag zu einem Monsterangriff gibt an, ob es sich um einen Nah- oder einen Fernkampfangriff handelt, sowie den Bonus des Angriffswurfs, die Reichweiten und den Effekt eines Treffers. Ein Angriff wird jeweils gegen ein Ziel ausgeführt, sofern es in seinem Eintrag nicht anders vermerkt ist. Details zu den verschiedenen Angriffsarten findest du in „Die Spielregeln“ und „Zauber“.

Treffer: Der Schaden und die sonstigen Effekte, wenn ein Angriff das Ziel trifft, sind nach dem Stichwort „Treffer:“ beschrieben.

Fehlschlag: Wenn ein Angriff einen Effekt hat, der bei einem Fehlschlag auftritt, ist dieser Effekt nach dem Stichwort „Fehlschlag:“ beschrieben.

Treffer oder Fehlschlag: Wenn ein Angriff einen Effekt hat, der unabhängig davon auftritt, ob der Angriff erfolgreich ist oder nicht, ist dieser Effekt nach dem Stichwort „Treffer oder Fehlschlag:“ beschrieben.

Rettungswurf-Effektnotation

Wenn ein Effekt einen Rettungswurf erzwingt, ist angegeben, welche Art von Rettungswurf erforderlich ist und welchen SG der Wurf hat, welche Kreaturen den Rettungswurf ausführen müssen und was geschieht, wenn sie den Wurf bestehen oder scheitern.

„Nur halber Schaden“ bei einem erfolgreichen Rettungswurf bedeutet, dass das Ziel halb so viel Schaden (abgerundet) erleidet wie Ziele, deren Rettungswurf misslingt, und dass bei ihm keinerlei weitere Bestandteile des Effekts wirken.

Schadensnotation

Im Wertekasten ist für jede Schadensinstanz üblicherweise sowohl eine Zahl als auch ein Würfelausdruck angegeben. Beispiel: Ein Angriff könnte bei einem Treffer 4 (1W4+2) Schaden bewirken. Du bestimmst, ob die Zahl oder der Würfelausdruck in Klammern verwendet wird. Es wird nicht beides verwendet.

Mehrfachangriff

Manche Kreaturen können mit der Angriffsaktion mehr als einen Angriff ausführen. Bei solchen Kreaturen weist der Abschnitt „Aktionen“ des Wertekastens den Eintrag „Mehrfachangriff“ auf. Dieser Eintrag führt die Angriffe, die die Kreatur ausführen kann, sowie zusätzliche Fähigkeiten auf, die sie als Teil der Angriffsaktion verwenden kann.

Zauberwirken

Wenn ein Monster Zauber wirken kann, sind diese Zauber in seinem Wertekasten aufgeführt, außerdem das Attribut zum Zauberwirken des Monsters, der jeweilige Zauberrettungswurf-SG (sofern Zauber einen Rettungswurf erfordern) und der jeweilige Zauberangriffsbonus (sofern Zauber einen Angriffswurf erfordern). Sofern nicht anders vermerkt, werden Zauber des mindestens 1. Grades stets auf dem niedrigstmöglichen Grad gewirkt und können nicht auf höheren Graden gewirkt werden.

Die Zauber eines Monsters können besondere Regeln oder Einschränkungen aufweisen. Beispiel: Eine grüne Vettel kann den Zauber *Unsichtbarkeit* wirken, doch dieser hat die Einschränkung „nur auf sich selbst“ und kann damit nur auf die Vettel gewirkt werden.

Zauberkomponenten: Beim Merkmal Zauberwirken ist aufgeführt, ob das Zauberwirken des Monsters den Bedarf an bestimmten Zauberkomponenten ignoriert. Wenn Zauberkomponenten erforderlich sind, beschreibe, wie das Monster die verbalen, Gesten- oder Materialkomponenten einsetzt, um den Charakteren zu vermitteln, dass es gerade einen Zauber wirkt. Wenn ein Monster Materialkomponenten braucht, um einen Zauber zu wirken, so verfügt es über sie.

Zeitaufwand von mindestens einer Minute: Wenn ein Zauber einen Zeitaufwand von mindestens einer Minute hat, jedoch in einer Zauberwirken-Aktion aufgeführt ist, so wirkt das Monster den Zauber nicht nur in einer einzigen Aktion (sofern in der Beschreibung der Aktion nicht anders vermerkt). Das Monster muss vielmehr in jedem seiner Züge die magische Aktion ausführen und seine Konzentration aufrechterhalten, um den Zauber zu wirken, wie unter „Regelglossar“ beschrieben.

Bonusaktionen

Wenn einem Monster Bonusaktionen zur Verfügung stehen, sind sie in diesem Abschnitt aufgeführt. Details zu Bonusaktionen findest du in „Die Spielregeln“.

Reaktionen

Wenn einem Monster Reaktionen zur Verfügung stehen, sind sie in diesem Abschnitt zusammen mit ihren Auslösern aufgeführt. Details zu Reaktionen findest du in „Die Spielregeln“.

Legendäre Aktionen

Wenn einem Monster legendäre Aktionen zur Verfügung stehen, sind sie in diesem Abschnitt aufgeführt. Eine legendäre Aktion ist eine Aktion, die das Monster unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur ausführen kann. Es kann nur eine dieser Aktionen ausführen, und zwar nur dann, wenn der Zug einer anderen Kreatur geendet hat. Das Monster kann keine legendäre Aktion ausführen, wenn es kampfunfähig oder anderweitig außerstande ist, Aktionen auszuführen.

Die Anzahl der Einsätze einer legendären Aktion des Monsters sind begrenzt. Diese Anzahl ist im Wertekasten angegeben. Wann immer das Monster eine legendäre Aktion ausführt, verbraucht es einen dieser Einsätze. Zu Beginn jedes seiner Züge erhält es alle verbrauchten Einsätze zurück.

Begrenzter Einsatz

Manche Teile eines Wertekastens haben Einschränkungen hinsichtlich der Anzahl ihrer Einsätze. Dies sind die häufigsten Arten einer solchen Einsatzbegrenzung:

X-mal täglich: Diese Notation bedeutet, dass der Teil des Wertekastens eine bestimmte Anzahl von Malen (durch X dargestellt) eingesetzt werden kann und dass ein Monster eine lange Rast beenden muss, um verbrauchte Einsätze zurückzuerhalten. Beispiel: die Anmerkung „1-mal täglich“ bei einer Reaktion bedeutet, dass die Reaktion nur einmal ausgeführt werden kann und das Monster sie erst nach einer langen Rast erneut ausführen kann.

Aufladung X-Y: Diese Notation bedeutet, dass ein Monster diesen Teil des Wertekastens einmal ausführen kann. Würfle zu Beginn jedes Zugs des Monsters mit 1W6. Wenn sich das Ergebnis innerhalb der angegebenen Spanne (durch X-Y dargestellt) befindet, erhält das Monster den Einsatz des Teils zurück. Der Teil wird auch durch eine kurze oder lange Rast wieder aufgeladen. Beispiel: „Aufladung 5–6“ bei einer Aktion bedeutet, dass das Monster die Aktion einmal ausführen kann. Dann erhält das Monster zu Beginn jedes seiner Züge den Einsatz der Aktion zurück, wenn der Wurf mit 1W6 ein Ergebnis von 5 oder 6 hat.

Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast: Diese Notation bedeutet, dass das Monster den Teil des Wertekastens einmal einsetzen kann und dann eine kurze oder lange Rast beenden muss, um ihn erneut einzusetzen.

Monster von A–Z

Aboleth

Aboleth

Große Aberration, rechtschaffen böse

RK 17 **Initiative** +7 (17)

TP 150 (20W10+40)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	21	+5	+5	GES	9	-1	+3	KON	15	+2	+6
INT	18	+4	+8	WEI	15	+2	+6	CHA	18	+4	+4

Fertigkeiten Geschichte +12, Wahrnehmung +10

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Tiefensprache; Telepathie auf 36 m

HG 10 (EP 5.900 oder 7.200 im Hort; ÜB +4)

Merkmale

Amphibisch: Der Aboleth kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Aboleth bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Schauerliche Genesung: Wenn der Aboleth zerstört wird, erhält er nach 5W10 Tagen einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten im Fernen Reich oder an einem anderen Ort nach Wahl des SL aufersteht.

Schleimwolke: Unter Wasser ist der Aboleth von Schleim umgeben. *Konstitutionsrettungswurf:* SG 14; jede Kreatur in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die am Ende seines Zugs vom Abolethen ausgeht. *Misserfolg:* Das Ziel wird verflucht. Bis der Fluch endet, ist die Haut des Ziels schleimig, das Ziel kann Luft und Wasser atmen und nur unter Wasser Trefferpunkte zurückerhalten.

Wenn die verfluchte Kreatur sich nicht im Wasser befindet, erleidet sie nach jeweils zehn Minuten 6 (1W12) Säureschaden, sofern ihre Haut nicht befeuchtet wird, bevor zehn Minuten vergangen sind.

Sondierende Telepathie: Wenn eine Kreatur, die der Aboleth sehen kann, telepathisch mit dem Abolethen kommuniziert, erfährt er die tiefsten Wünsche der Kreatur.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Aboleth führt zwei Tentakelangriffe aus und setzt entweder Erinnerungen verzehren oder Gedanken beherrschen ein, sofern verfügbar.

Tentakel: *Nahkampfangriffswurf:* +9, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 12 (2W6+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es von einem der vier Tentakel gepackt (Flucht-SG 14).

Erinnerungen verzehren: *Intelligenzrettungswurf:* SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern, die vom Abolethen bezaubert ist oder gepackt wurde. *Misserfolg:* 10 (3W6) psychischer Schaden. *Erfolg:* Halber Schaden. *Erfolg oder Misserfolg:* Wenn das Ziel ein Humanoide ist und seine Trefferpunkte durch diese Aktion auf 0 sinken, erhält der Aboleth die Erinnerungen des Ziels.

Gedanken beherrschen (2-mal täglich): *Weisheitsrettungswurf:* SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Abolethen, die er sehen kann. *Misserfolg:* Das Ziel ist bezaubert, bis der Aboleth stirbt oder sich auf eine andere Existenzebene als das Ziel begibt. Das bezauberte Ziel handelt als Verbündeter des Abolethen und steht unter seiner Kontrolle, sofern es sich im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm befindet. Außerdem können der Aboleth und das Ziel auf beliebige Distanz telepathisch miteinander kommunizieren.

Das Ziel wiederholt den Rettungswurf, wann immer es Schaden erleidet, außerdem nach jeweils 24 Stunden, die es mindestens 1,6 Kilometer weit vom Abolethen entfernt verbracht hat. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). *Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Aboleth eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Aboleth wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.*

Peitschenhieb: Der Aboleth führt einen Tentakelangriff aus.

Psychische Absaugung: Wenn der Aboleth mindestens eine Kreatur bezaubert hat oder gepackt hält, setzt er Erinnerungen verzehren ein und erhält 5 (1W10) Trefferpunkte zurück.

Adeliger

Adeliger

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 15 **Initiative** +1 (11)

TP 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	11	+0	+0	GES	12	+1	+1	KON	11	+0	+0
INT	12	+1	+1	WEI	14	+2	+2	CHA	16	+3	+3

Fertigkeiten Motiv erkennen +4, Täuschen +5, Überzeugen +5

Ausrüstung Brustplatte, Rapier

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache und zwei weitere Sprachen

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Aktionen

Rapier: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W8+4) Stichschaden.

Reaktionen

Parieren: Auslöser: Der Adelige wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während er eine Waffe hält. Antwort: Der Adelige fügt seiner RK gegen diesen Angriff 2 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt.

Ankheg

Ankheg

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK 14 **Initiative +0 (10)**

TP 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	11	+0	+0	KON	14	+2	+2
INT	1	-5	-5	WEI	13	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m;
Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Tunnelbauer: Der Ankheg kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel von drei Metern Durchmesser.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5 (im Vorteil, wenn das Ziel vom Ankheg gepackt wurde), Reichweite 1,5 m.
Treffer: 10 (2W6+3) Hiebschaden plus 3 (1W6) Säureschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 13).

Säure versprühen (Aufladung 6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 14 (4W6) Säureschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Assassine

Assassine

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 16 **Initiative +10 (20)**

TP 97 (15W8+30)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	11	+0	+0	GES	18	+4	+7	KON	14	+2	+2
INT	16	+3	+6	WEI	11	+0	+0	CHA	10	+0	+0

Fertigkeiten Akrobatik +7, Heimlichkeit +10,
Wahrnehmung +6

Resistenzen Gift

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Kurzschwert,
Leichte Armbrust

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Diebessprache, Gemeinsprache

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Entrinnen: Wenn ein Effekt auf den Assassinen wirkt, der ihm einen Geschicklichkeitsrettungswurf ermöglicht, damit er nur den halben Schaden erleidet, so erleidet er stattdessen bei einem Erfolg gar keinen Schaden und bei Misserfolg nur den halben Schaden. Sie kann dieses Merkmal nicht verwenden, wenn sie kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Assassine führt drei Angriffe mit dem Kurzschwert oder der leichten Armbrust in beliebiger Kombination aus.

Kurzschwert: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W6+4) Stichschaden plus 17 (5W6) Giftschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Assassinen vergiftet.

Leichte Armbrust: Fernkampfangriffswurf: +7, Reichweite 24/96 m. Treffer: 8 (1W8+4) Stichschaden plus 21 (6W6) Giftschaden.

Bonusaktionen

Raffinierte Aktion: Der Assassine führt die Rückzug-, die Spurt- oder die Verstecken-Aktion aus.

Atterkopp

Atterkopp

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

RK 13 **Initiative +2 (12)**

TP 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	14	+2	+2	GES	15	+2	+2	KON	13	+1	+1
INT	7	-2	-2	WEI	12	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Überlebenskunst +3,
Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Netzwanderer: Der Atterkopp ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze und weiß genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Spinnenklettern: Der Atterkopp kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Atterkopp führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 2 (1W4) Giftschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Atterkopps vergiftet.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (2W4+2) Hiebschaden.

Netzfaden (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 12; eine Kreatur von höchstens großer Größe im Abstand von bis zu neun Metern vom Atterkopp, die er sehen kann. **Misserfolg:** Das Ziel ist festgesetzt, bis das Netz zerstört wird (RK 10, 5 TP, anfällig für Feuerschaden, gegen Gift-, psychischen und Wuchtschaden immun).

Bonusaktionen

Einholen: Der Atterkopp zieht eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von sich, die von seinem Netzfaden festgesetzt ist, bis zu 7,5 Meter weit in gerader Linie auf sich zu.

Axtschnabel

Axtschnabel

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	14	+2 +2	GES	12	+1 +1	KON	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	WEI	10	+0 +0	CHA	5	-3 -3

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Schnabel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 6 (1W8+2) Hiebschaden.

Azer

Azer-Wächter

Mittelgroßer Elementar, rechtschaffen neutral

RK 17 **Initiative +1 (11)**

TP 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	17	+3 +3	GES	12	+1 +1	KON	15	+2 +4
INT	12	+1 +1	WEI	13	+1 +1	CHA	10	+0 +0

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Urtümlich (Igna)

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Beleuchtung: Der Azer spendet in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Feueraura: Am Ende jedes Zugs des Azers erleidet jede Kreatur seiner Wahl in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Azer ausgeht, 5 (1W10) Feuerschaden, sofern der Azer nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Brennender Hammer: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 8 (1W10+3) Wuchtschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Balor

Balor

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 19 **Initiative +14 (24)**

TP 287 (23W12+161)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	26	+8 +8	GES	15	+2 +2	KON	22	+6 +12
INT	20	+5 +5	WEI	16	+3 +9	CHA	22	+6 +6

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Resistenzen Blitz, Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Abyssisch; Telepathie auf 36 m

HG 19 (EP 22.000; ÜB +6)

Merkmale

Feueraura: Am Ende jedes Zugs des Balors erleidet jede Kreatur in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Balor ausgeht, 13 (3W8) Feuerschaden.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn der Balor bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Magieresistenz: Der Balor ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Todeszuckungen: Der Balor explodiert, wenn er stirbt. **Geschicklichkeitsrettungswurf:** SG 20; jede Kreatur in einer Ausströmung von neun Metern, die vom Balor ausgeht. **Misserfolg:** 31 (9W6) Feuerschaden plus 31 (9W6) Energieschaden. **Erfolg:** Halber Schaden. **Erfolg oder Misserfolg:** Wenn der Balor außerhalb des Abysst stirbt, erhält er sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo im Abysst aufersteht.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Balor führt einen Blitzklinge- und einen Flammenpeitsche-Angriff aus.

Blitzklinge: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. **Treffer:** 21 (3W8+8) Energieschaden plus 22 (4W10)

Blitzschaden, und das Ziel kann bis zum Beginn des nächsten Zugs des Balors keine Reaktionen ausführen.

Flammenpeitsche: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 9 m. *Treffer:* 18 (3W6+8) Energieschaden plus 17 (5W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist, zieht der Balor es bis zu 7,5 Meter weit in gerader Linie auf sich zu, und das Ziel wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Bonusaktionen

Teleportieren: Der Balor teleportiert sich oder einen bereitwilligen Dämon im Abstand von bis zu drei Metern von sich bis zu 18 Meter weit in einen freien Bereich, den der Balor sehen kann.

Banditen

Bandit

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 12 **Initiative** +1 (11)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	11	+0 +0	GES	12	+1 +1	KON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	WEI	10	+0 +0	CHA	10	+0 +0

Ausrüstung Lederrüstung, Leichte Armbrust, Krummsäbel

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Diebessprache, Gemeinsprache

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Aktionen

Krummsäbel: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 4 (1W6+1) Hiebschaden.

Leichte Armbrust: Fernkampfangriffswurf: +3, Reichweite 24/96 m. *Treffer:* 5 (1W8+1) Stichschaden.

Banditenhauptmann

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 15 **Initiative** +3 (13)

TP 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	15	+2 +4	GES	16	+3 +5	KON	14	+2 +2
INT	14	+2 +2	WEI	11	+0 +2	CHA	14	+2 +2

Fertigkeiten Athletik +4, Täuschen +4

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Krummsäbel, Pistole

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Diebessprache, Gemeinsprache

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bandit führt zwei Angriffe mit Krummsäbel oder Pistole in beliebiger Kombination aus.

Krummsäbel: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Pistole: Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 9/27 m. *Treffer:* 8 (1W10+3) Stichschaden.

Reaktionen

Parieren: *Auslöser:* Der Bandit wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während er eine Waffe hält. *Antwort:* Der Bandit fügt seiner RK gegen diesen Angriff 2 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt.

Bartteufel

Bartteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 13 **Initiative** +2 (12)

TP 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	16	+3 +5	GES	15	+2 +2	KON	15	+2 +4
INT	9	-1 -1	WEI	11	+0 +0	CHA	14	+2 +4

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (wird nicht durch magische

Dunkelheit beeinträchtigt); Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Infernalisch; Telepathie auf 36 m

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt einen Bartangriff und einen Infernalische-Glefe-Angriff aus.

Bart: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Teufels vergiftet. Solange das Ziel vergiftet ist, kann es keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Infernalische Glefe: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 3 m. *Treffer:* 8 (1W10+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist und noch keine infernalische Wunde hat, wirkt bei ihm der folgende Effekt: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 12. *Misserfolg:* Das Ziel erhält eine infernalische Wunde. Solange das Ziel eine solche Wunde hat, verliert es zu Beginn jedes seiner Züge 5 (1W10) Trefferpunkte. Die Wunde schließt sich, wenn eine Minute vergangen ist, ein Zauber Trefferpunkte beim Ziel wiederherstellt oder wenn das Ziel oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um die Wunde abzubinden (dies gelingt, wenn die Kreatur einen SG-12-Weisheitswurf (Heilkunde) besteht).

Basilisk

Basilisk

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

RK 15 **Initiative** -1 (9)

TP 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 6 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	16	+3	+3	GES	8	-1	-1	KON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	WEI	8	-1	-1	CHA	7	-2	-2

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 10 (2W6+3) Stichschaden plus 7 (2W6)

Giftschaden.

Bonusaktionen

Versteinernder Blick (Aufladung 4–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. Wenn der Basilisk im Kegel seine Reflexion sieht, muss er selbst den Rettungswurf ausführen. **Erster Misserfolg:** Das Ziel ist festgesetzt und wiederholt den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs, sofern es auch dann noch festgesetzt ist. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. **Zweiter Misserfolg:** Das Ziel ist nicht mehr festgesetzt, sondern versteinert.

Baumhirte

Baumhirte

Riesige Pflanze, chaotisch gut

RK 16 **Initiative** +3 (13)

TP 138 (12W12+60)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	23	+6	+6	GES	8	-1	-1	KON	21	+5	+5
INT	12	+1	+1	WEI	16	+3	+3	CHA	12	+1	+1

Anfälligkeiten Feuer

Resistenzen Stich, Wucht

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Druidisch, Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Merkmale

Belagerungsmonster: Der Baumhirte fügt Gegenständen und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Baumhirte führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 16 (3W6+6) Wuchtschaden.

Rindenhagel: Fernkampfangriffswurf: +10, Reichweite 54 m. **Treffer:** 28 (4W10+6) Stichschaden.

Bäume beleben (1-mal täglich): Der Baumhirte belebt auf magische Art bis zu zwei Bäume im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die er sehen kann. Jeder Baum verwendet den Wertekasten des **Baumhirten**, hat allerdings einen Intelligenz- und einen Charismawert von 1, kann nicht sprechen, und diese Aktion steht ihm nicht zur Verfügung. Der Baum ist unmittelbar nach dem Baumhirten beim selben Initiativewert am Zug und gehorcht dem Baumhirten. Ein Baum bleibt belebt, bis ein Tag vergangen ist, bis er stirbt, bis er weiter als 36 Meter vom Baumhirten entfernt ist oder bis der Baumhirte stirbt. In diesem Fall versucht er, sich wieder zu verwurzeln.

Behir

Behir

Riesige Monstrosität, neutral böse

RK 17 **Initiative** +3 (13)

TP 168 (16W12+64)

Bewegungsrate 15 m, Klettern 15 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	23	+6	+6	GES	16	+3	+3	KON	18	+4	+4
INT	7	-2	-2	WEI	14	+2	+2	CHA	12	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +6

Immunitäten Blitz

Sinne Dunkelsicht 27 m; Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch

HG 11 (EP 7.200; ÜB +4)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Behir führt einen Bissangriff aus und setzt Umschlingen ein.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 3 m.

Treffer: 19 (2W12+6) Stichschaden plus 11 (2W10)

Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 16; jede Kreatur in einer 27 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 66 (12W10) Blitzschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Umschlingen: Stärkerettungswurf: SG 18; eine Kreatur von höchstens großer Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Behir, die er sehen kann. **Misserfolg:** 28 (5W8+6) Wuchtschaden. Das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 16). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Bonusaktionen

Verschlucken: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 18; eine Kreatur von höchstens großer Größe, die vom Behir gepackt wurde (der Behir kann nur jeweils eine Kreatur verschlucken). **Misserfolg:** Der Behir verschluckt das Ziel, das daraufhin nicht mehr gepackt ist.

Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Behirs und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Behirs 21 (6W6) Säureschaden.

Erleidet der Behir durch die verschluckte Kreatur in einem einzigen Zug mindestens 30 Schaden, so muss er am Ende des Zugs einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt die verschluckte Kreatur wieder aus. Diese fällt in einen Bereich im Abstand von bis zu drei Metern vom Behir und hat den Zustand Liegend. Wenn der Behir stirbt, ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen. Sie verbraucht dabei 4,5 Meter Bewegung und hat danach den Zustand Liegend.

Belebte Gegenstände

Belebte Rüstung

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

RK 18 **Initiative** +2 (12)

TP 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 7,5 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 14	+2	+2	GES 11	+0	+0	KON 13	+1	+1
INT 1	-5	-5	WEI 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunitäten Gift, Psychisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Rüstung führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Belebtes fliegendes Schwert

Kleines Konstrukt, gesinnungslos

RK 17 **Initiative** +4 (14)

TP 14 (4W6)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 15 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 12	+1	+1	GES 15	+2	+4	KON 11	+0	+0
INT 1	-5	-5	WEI 5	-3	-3	CHA 1	-5	-5

Immunitäten Gift, Psychisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 7

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Schlitzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 6 (1W8+2) Hiebschaden.

Belebter Teppich des Erstickens

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK 12 **Initiative** +4 (14)

TP 27 (5W10)

Bewegungsrate 3 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 17	+3	+3	GES 14	+2	+2	KON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	WEI 3	-4	-4	CHA 1	-5	-5

Immunitäten Gift, Psychisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Ersticken: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, kann der Teppich es packen (Flucht-SG 13), statt ihm Schaden zuzufügen. Das gepackte Ziel ist blind und festgesetzt. Es beginnt zu ersticken und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 10 (2W6+3) Wuchtschaden. Der Teppich kann nur jeweils eine Kreatur ersticken.

Solange der Teppich ein Ziel gepackt hält, kann er diese Aktion nicht erneut ausführen, halbiert jedoch jeden Schaden, den er erleidet (abgerundet), und das Ziel erleidet die gleiche Menge an Schaden.

Berserker

Berserker

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 13 **Initiative** +1 (11)

TP 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 16	+3	+3	GES 12	+1	+1	KON 17	+3	+3
INT 9	-1	-1	WEI 11	+0	+0	CHA 9	-1	-1

Ausrüstung Fellrüstung, Zweihandaxt

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Blutige Raserei: Wenn der Berserker blutig ist, ist er bei Angriffswürfen und Rettungswürfen im Vorteil.

Aktionen

Zweihandaxt: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 9 (1W12+3) Hiebschaden.

Blaue Drachen

Blauer Drachennestling

Mittelgroßer Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 17 **Initiative** +2 (12)

TP 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	17	+3	+3	GES	10	+0	+2	KON	15	+2	+2
INT	12	+1	+1	WEI	11	+0	+2	CHA	15	+2	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 8 (1W10+3) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 21 (6W6) Blitzschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Junger blauer Drache

Großer Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 18 **Initiative** +4 (14)

TP 152 (16W10+64)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 6 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	21	+5	+5	GES	10	+0	+4	KON	19	+4	+4
INT	14	+2	+2	WEI	13	+1	+5	CHA	17	+3	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +9

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +9, Reichweite 3 m. Treffer: 12 (2W6+5) Hiebsschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 16; jede Kreatur in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 55 (10W10) Blitzschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Ausgewachsener blauer Drache

Riesiger Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 19

Initiative +10 (20)

TP 212 (17W12+102)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	25	+7	+7	GES	10	+0	+5	KON	23	+6	+6
INT	16	+3	+3	WEI	15	+2	+7	CHA	20	+5	+5

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +12

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 16 (EP 15.000 oder 18.000 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber Zerbersten zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +12, Reichweite 3 m. Treffer: 16 (2W8+7) Hiebsschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 19; jede Kreatur in einer 27 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 60 (11W10) Blitzschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 18):

Beliebig oft: Magie entdecken, Magierhand, Unsichtbarkeit, Zerbersten

Je 1-mal täglich: Ausspähung, Verständigung

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Getarnter Flug: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber Unsichtbarkeit auf sich selbst zu wirken, und er kann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate verwenden. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Schallknall: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber Zerbersten zu wirken. Der Drache kann

diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Schwanzstreich: Der Drache führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Uralter blauer Drache

Gigantischer Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 22 **Initiative +14 (24)**

TP 481 (26W20+208)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 29	+9	+9	GES 10	+0	+7	KON 27	+8	+8
INT 18	+4	+4	WEI 17	+3	+10	CHA 25	+7	+7

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +17

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 23 (EP 50.000 oder 62.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Zerbersten* (Version des 3. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +16, Reichweite 4,5 m. Treffer: 18 (2W8+9) Hiebschaden plus 11 (2W10) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 23; jede Kreatur in einer 36 Meter langen, drei Meter breiten Linie. Misserfolg: 88 (16W10) Blitzschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 22):

Beliebig oft: *Magie entdecken, Magierhand, Unsichtbarkeit, Zerbersten* (Version des 3. Grades)

Je 1-mal täglich: *Ausspähung, Verständigung*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Getarnter Flug: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Unsichtbarkeit* auf sich selbst zu wirken, und er kann bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate

verwenden. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Schallknall: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Zerbersten* (Version des 3. Grades) zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Schwanzstreich: Der Drache führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Blutmücke

Blutmücke

Winzige Monstrosität, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 5 (2W4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 4	-3	-3	GES 16	+3	+3	KON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	WEI 8	-1	-1	CHA 6	-2	-2

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Aktionen

Saugrüssel: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Stichschaden, und die Blutmücke heftet sich an das Ziel an. Die angeheftete Blutmücke kann keine Saugrüsselangriffe ausführen, und das Ziel erleidet zu Beginn jedes Zugs der Blutmücke 5 (2W4) nekrotischen Schaden.

Die Blutmücke kann sich lösen, indem sie 1,5 Meter ihrer Bewegungsrate verbraucht. Das Ziel oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm kann die Blutmücke als Aktion lösen.

Bronzedrachen

Bronzedrachennestling

Mittelgroßer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 15 **Initiative +2 (12)**

TP 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 17	+3	+3	GES 10	+0	+2	KON 15	+2	+2
INT 12	+1	+1	WEI 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 8 (1W10+3) Hiebschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einer 12 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 16 (3W10) Blitzschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Odem der Abstoßung: Stärkerettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. Misserfolg: Das Ziel wird bis zu neun Meter weit in gerader Linie vom Drachen weg- und umgestoßen, sodass es den Zustand Liegend hat.

Junger Bronzedrache

Großer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 17 **Initiative** +3 (13)

TP 142 (15W10+60)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 21	+5	+5	GES 10	+0	+3	KON 19	+4	+4
INT 14	+2	+2	WEI 13	+1	+4	CHA 17	+3	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +7

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Odem der Abstoßung ersetzen.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. Treffer: 16 (2W10+5) Hiebschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 15; jede Kreatur in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 49 (9W10) Blitzschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Odem der Abstoßung: Stärkerettungswurf: SG 15; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. Misserfolg: Das Ziel wird bis zu zwölf Meter weit in gerader Linie vom Drachen weg- und umgestoßen, sodass es den Zustand Liegend hat.

Ausgewachsener Bronzedrache

Riesiger Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 18 **Initiative** +10 (20)

TP 212 (17W12+102)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 25	+7	+7	GES 10	+0	+5	KON 23	+6	+6
INT 16	+3	+3	WEI 15	+2	+7	CHA 20	+5	+5

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +12

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 15 (EP 13.000 oder 15.000 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Odem der Abstoßung oder (B) Zaubern wirken ersetzen, um den Zauber *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +12, Reichweite 3 m. Treffer: 16 (2W8+7) Hiebschaden plus 5 (1W10) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 19; jede Kreatur in einer 27 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 55 (10W10) Blitzschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Odem der Abstoßung: Stärkerettungswurf: SG 19; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. Misserfolg: Das Ziel wird bis zu 18 Meter weit in gerader Linie vom Drachen weg- und umgestoßen, sodass es den Zustand Liegend hat.

Zaubern wirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zaubern wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17, +10 auf Treffer mit Zaubenangriffen):

Beliebig oft: *Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades), *Magie entdecken*, *Mit Tieren sprechen*, *Thaumaturgie*

Je 1-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen*, *Wasser atmen*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Donnerschlag: Konstitutionsrettungswurf: SG 17; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 27 Metern vom Drachen, den er sehen kann.
Misserfolg: 10 (3W6) Schallschaden, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs taub.

Lenkendes Licht: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades) zu wirken.

Uralter Bronzedrache

Gigantischer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 22 **Initiative +14 (24)**

TP 444 (24W20+192)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	29	+9 +9	GES	10	+0 +7	KON	27	+8 +8
INT	18	+4 +4	WEI	17	+3 +10	CHA	25	+7 +7

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +10, Wahrnehmung +17

Immunitäten Blitz

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 22 (EP 41.000 oder 50.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Odem der Abstoßung oder (B) Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +16, Reichweite 4,5 m. **Treffer:** 18 (2W8+9) Hiebsschaden plus 9 (2W8) Blitzschaden.

Blitzodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 23; jede Kreatur in einer 36 Meter langen, drei Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 82 (15W10) Blitzschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Odem der Abstoßung: Stärkerettungswurf: SG 23; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. **Misserfolg:** Das Ziel wird bis zu 18 Meter weit in gerader Linie vom Drachen weg- und umgestoßen, sodass es den Zustand Liegend hat.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 22, +14 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades), *Magie entdecken*, *Mit Tieren sprechen*, *Thaumaturgie*

Je 1-mal täglich: *Ausspähung*, *Gedanken wahrnehmen*, *Wasser atmen*, *Wasser kontrollieren*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Donnerschlag: Konstitutionsrettungswurf: SG 22; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen, den er sehen kann.
Misserfolg: 13 (3W8) Schallschaden, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs taub.

Lenkendes Licht: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades) zu wirken.

Chimäre

Chimäre

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK 14 **Initiative +0 (10)**

TP 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	19	+4 +4	GES	11	+0 +0	KON	19	+4 +4
INT	3	-4 -4	WEI	14	+2 +2	CHA	10	+0 +0

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Versteht Drakonisch, kann jedoch nicht sprechen
HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Chimäre führt einen Bissangriff, einen Klauenangriff und einen Rammen-Angriff aus.

Sie kann den Klauenangriff durch einen Einsatz von Feuerodem ersetzen, sofern verfügbar.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 11 (2W6+4) Stichschaden oder 18 (4W6+4) Stichschaden, wenn die Chimäre beim Angriffswurf im Vorteil war.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (1W6+4) Hiebschaden.

Rammen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 10 (1W12+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 15; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern.
Misserfolg: 31 (7W8) Feuerschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Chuul

Chuul

Große Aberration, chaotisch böse

RK 16 **Initiative** +0 (10)

TP 76 (9W10+27)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	10	+0	+0	KON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3	WEI	11	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Versteht Tiefensprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Chuul kann Luft und Wasser atmen.

Magie spüren: Der Chuul spürt Magie im Abstand von bis zu 36 Metern von sich. Dieses Merkmal ist selbst nicht magisch, funktioniert aber ansonsten wie der Zauber *Magie entdecken*.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Chuul führt zwei Zangenangriffe aus und setzt Lähmende Tentakel ein.

Zange: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m.
Treffer: 9 (1W10+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es von einer der zwei Zangen gepackt (Flucht-SG 14).

Lähmende Tentakel: Konstitutionsrettungswurf: SG 13; eine Kreatur, die vom Chuul gepackt wurde. **Misserfolg:** Das Ziel ist vergiftet und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch. Solange das Ziel vergiftet ist, ist es außerdem gelähmt.

Couatl

Couatl

Mittelgroßes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

RK 19 **Initiative** +5 (15)

TP 60 (8W8+24)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	16	+3	+3	GES	20	+5	+5	KON	17	+3	+5
INT	18	+4	+4	WEI	20	+5	+7	CHA	18	+4	+4

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Gleißend, Psychisch

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Alle; Telepathie auf 36 m

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Abgeschirmter Geist: Die Gedanken des Couatls können mit keinen Methoden gelesen werden, und andere Kreaturen können nur dann telepathisch mit ihm kommunizieren, wenn er es gestattet.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 11 (1W12+5) Stichschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Couatls vergiftet.

Umschlingen: Stärkerettungswurf: SG 15; eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Couatl, die er sehen kann.
Misserfolg: 8 (1W6+5) Wuchtschaden. Das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 13). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Zauberwirken: Der Couatl wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 15):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen, Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Gutes und Böses entdecken, Magie entdecken*

Je 1-mal täglich: *Ausspähung, Nahrung und Wasser erschaffen, Schlaf, Traum, Vollständige Genesung*

Bonusaktionen

Göttlicher Beistand (2-mal täglich): Der Couatl wirkt einen der Zauber *Heiligtum, Schwache Genesung* oder *Segnen*, ohne Zauberkomponenten zu benötigen. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Deva

Deva

Mittelgroßes celestisches Wesen (Engel), rechtschaffen gut

RK 17

Initiative +4 (14)

TP 229 (27W8+108)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 18	+4	+4	GES 18	+4	+4	KON 18	+4	+4
INT 17	+3	+3	WEI 20	+5	+9	CHA 20	+5	+9

Fertigkeiten Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9

Resistenzen Gleißend

Immunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Alle; Telepathie auf 36 m

HG 10 (EP 5.900; ÜB +4)

Merkmale

Erhabene Genesung: Wenn der Deva außerhalb des Bergs Celestia stirbt, verschwindet sein Körper. Der Deva erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo am Berg Celestia aufersteht.

Magieresistenz: Der Deva ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Deva führt zwei Heiliger-Streitkolben-Angriffe aus.

Heiliger Streitkolben: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W6+4) Wuchtschaden plus 18 (4W8) gleißender Schaden.

Zauberwirken: Der Deva wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Gutes und Böses entdecken*

Je 1-mal täglich: *Heiliges Gespräch*, *Tote erwecken*

Bonusaktionen

Göttlicher Beistand (2-mal täglich): Der Deva wirkt einen der Zauber *Fluch brechen*, *Schwache Genesung* oder *Wunden heilen*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Doppelgänger

Doppelgänger

Mittelgroße Monstrosität, neutral

RK 14

Initiative +4 (14)

TP 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 11	+0	+0	GES 18	+4	+4	KON 14	+2	+2
INT 11	+0	+0	WEI 12	+1	+1	CHA 14	+2	+2

Fertigkeiten Motiv erkennen +3, Täuschen +6

Immunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache und drei weitere Sprachen

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Doppelgänger führt zwei Hiebangriffe aus und setzt Verstörendes Antlitz ein, sofern verfügbar.

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +6 (in der ersten Runde jedes Kampfs im Vorteil), Reichweite 1,5 m. Treffer: 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Gedanken lesen: Der Doppelgänger wirkt den Zauber *Gedanken wahrnehmen* mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 12).

Verstörendes Antlitz (Aufladung 6): *Weisheitsrettungswurf:* SG 12; jede Kreatur, die den Doppelgänger sehen kann und sich in einer Ausströmung von 4,5 Metern befindet, die vom Doppelgänger ausgeht. *Misserfolg:* Das Ziel ist verängstigt und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Der Doppelgänger nimmt die Gestalt eines Humanoiden von höchstens mittelgroßer Größe oder wieder seine wahre Gestalt an. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Drachenschildkröte

Drachenschildkröte

Gigantischer Drache, neutral

RK 20 **Initiative** +6 (16)

TP 356 (23W20+115)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 25	+7	+7	GES 10	+0	+0	KON 20	+5	+11
INT 10	+0	+0	WEI 12	+1	+7	CHA 12	+1	+1

Resistenzen Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Urtümlich (Aqual)

HG 17 (EP 18.000; ÜB +6)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Bissangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Schwanzangriff ersetzen.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +13, Reichweite 4,5 m. Treffer: 23 (3W10+7) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden. Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Feuerschaden.

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +13, Reichweite 4,5 m. Treffer: 18 (2W10+7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Dampfodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 19; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. Misserfolg: 56 (16W6) Feuerschaden. Erfolg: Halber Schaden. Erfolg oder Misserfolg: Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Feuerschaden.

Dretch

Dretch

Kleiner Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 11 **Initiative** +0 (10)

TP 18 (4W6+4)

Bewegungsrate 6 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 12	+1	+1	GES 11	+0	+0	KON 12	+1	+1
INT 5	-3	-3	WEI 8	-1	-1	CHA 3	-4	-4

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Abyssisch; Telepathie auf 18 m (nur mit Kreaturen, die Abyssisch verstehen)

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. Treffer: 4 (1W6+1) Hiebsschaden.

Stinkwolke (1-mal täglich): Konstitutionsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einer Ausströmung von drei Metern, die vom Dretch ausgeht. Misserfolg: Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vergiftet. Eine vergiftete Kreatur kann keine Reaktionen ausführen. Außerdem kann sie in ihrem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen, aber nicht beides.

Drinne

Drinne

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK 19 **Initiative** +4 (14)

TP 123 (13W10+52)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 16	+3	+3	GES 19	+4	+4	KON 18	+4	+4
INT 13	+1	+1	WEI 16	+3	+3	CHA 12	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Merkmale

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Drinne bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Netzwandler: Der Drinne ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze und weiß genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Spinnenklettern: Der Drinne kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drinne führt drei Angriffe mit Vorderbein oder Giftexplosion in beliebiger Kombination aus.

Vorderbein: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. Treffer: 13 (2W8+4) Stichschaden.

Giftexplosion: Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 36 m. Treffer: 13 (3W6+3) Giftschaden.

Bonusaktionen

Magie der Spinnenkönigin (Aufladung 5–6): Der Drinne wirkt einen der Zauber *Dunkelheit*, *Feenfeuer* oder *Spinnennetz* mit Weisheit als Attribut zum Zaubern, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 14).

Druide

Druide

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide (Druide), neutral

RK 13 **Initiative** +1 (11)

TP 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	10	+0	+0	GES	12	+1	+1	KON	13	+1	+1
INT	12	+1	+1	WEI	16	+3	+3	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Heilkunde +5, Naturkunde +3, Wahrnehmung +5

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Druidisch, Gemeinsprache, Sylvanisch

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Druiden führt zwei Angriffe mit Rankenstab oder Grüner Funke in beliebiger Kombination aus.

Rankenstab: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W8+3) Wuchtschaden plus 2 (1W4) Giftschaden.

Grüner Funke: Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 27 m. Treffer: 10 (3W6) gleißender Schaden.

Zauberwirken: Der Druiden wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: Druidenkunst, Mit Tieren sprechen

Je 2-mal täglich: Donnerwole, Verstricken

Je 1-mal täglich: Lange Schritte, Mondstrahl, Tierbote

Dryade

Dryade

Mittelgroßes Feenwesen, neutral

RK 16 **Initiative** +1 (11)

TP 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	10	+0	+0	GES	12	+1	+1	KON	11	+0	+0
INT	14	+2	+2	WEI	15	+2	+2	CHA	18	+4	+4

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Elfish, Sylvanisch

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Merkmale

Magieresistenz: Die Dryade ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Mit Tieren und Pflanzen sprechen: Die Dryade kann sich mit Tieren und Pflanzen verständigen, als sprächen sie ihre Sprache.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Dryade führt einen Rankenhieb- oder einen Dornenexplosion-Angriff aus und kann Zauberwirken einsetzen, um den Zauber Monster bezaubern zu wirken.

Rankenhieb: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. Treffer: 8 (1W8+4) Hiebschaden.

Dornenexplosion: Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 18 m. Treffer: 7 (1W6+4) Stichschaden.

Zauberwirken: Die Dryade wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: Druidenkunst, Monster bezaubern (wirkt 24 Stunden lang; endet vorzeitig, wenn die Dryade den Zauber erneut wirkt), Tierfreundschaft

Je 1-mal täglich: Spurloses Gehen, Verstricken

Bonusaktionen

Baumwandeln: Wenn die Dryade sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von einem Baum von mindestens großer Größe befindet, teleportiert sie sich in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 1,5 Metern eines zweiten Baums von mindestens großer Größe, der sich im Abstand von bis zu 18 Metern vom ersten Baum befindet.

Dschinni

Dschinni

Großer Elementar (Dschinn), neutral

RK 17 **Initiative** +2 (12)

TP 218 (19W10+114)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 27 m (Schweben)

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	21	+5	+5	GES	15	+2	+6	KON	22	+6	+6
INT	15	+2	+2	WEI	16	+3	+7	CHA	20	+5	+5

Immunitäten Blitz, Schall

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Urtümlich (Aural)

HG 11 (EP 7.200; ÜB +4)

Merkmale

Elementare Genesung: Wenn der Dschinni außerhalb der Elementarebene der Luft stirbt, löst sein Körper sich in Nebel auf. Der Dschinni erhält nach 1W4 Tagen einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo auf der Elementarebene der Luft aufersteht.

Magieresistenz: Der Dschinni ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Wünsche: Der Dschinni kennt mit 30-prozentiger Wahrscheinlichkeit den Zauber Wunsch. Wenn er ihn kennt, kann er ihn nur für eine Kreatur wirken, die kein Dschinn ist und die einen Wunsch auf eine Weise kommuniziert, die der Dschinni verstehen kann.

Wirkt der Dschinni den Zauber für diese Kreatur, so belastet ihn der Zauber in keiner Weise. Wenn er den Zauber dreimal gewirkt hat, kann er dies erst nach 365 Tagen erneut tun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Dschinni führt drei Angriffe mit Sturmklänge oder Sturmblitz in beliebiger Kombination aus.

Sturmklänge: Nahkampfangriffswurf: +9, Reichweite 1,5 m. Treffer: 12 (2W6+5) Hiebsschaden plus 7 (2W6) Blitzschaden.

Sturmblitz: Fernkampfangriffswurf: +9, Reichweite 36 m. Treffer: 13 (3W8) Schallschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Wirbelwind erzeugen: Der Dschinni beschwört einen Wirbelwind an einem Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern von sich, den er sehen kann. Der Wirbelwind füllt einen 18 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von sechs Metern um diesen Punkt. Er bleibt bestehen, bis die Konzentration des Dschinni auf ihn endet. Der Dschinni kann den Wirbelwind zu Beginn jedes seiner Züge bis zu sechs Meter weit bewegen.

Wann immer der Wirbelwind in den Bereich einer Kreatur eindringt oder eine Kreatur in den Wirbelwind gerät, wirkt der folgende Effekt auf die Kreatur: **Stärkerettungswurf:** SG 17 (eine Kreatur führt diesen Rettungswurf nur einmal pro Zug aus, und der Dschinni ist nicht betroffen). **Misserfolg:** Solange das Ziel sich im Wirbelwind befindet, ist es festgesetzt und bewegt sich mit dem Wirbelwind. Zu Beginn jedes seiner Züge erleidet das festgesetzte Ziel 21 (6W6) Schallschaden. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt.

Zauberwirken: Der Dschinni wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Gutes und Böses entdecken, Magie entdecken*

Je 2-mal täglich: *Nahrung und Wasser erschaffen* (kann Wein statt Wasser erschaffen), *Windwandeln, Zungen*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel, Erschaffung, Gasförmige Gestalt, Mächtiges Trugbild, Unsichtbarkeit*

Düstermantel

Düstermantel

Kleine Aberration, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +3 (13)**

TP 22 (5W6+5)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 9 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ	16	+3 +3	GES	12	+1 +1	KON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	WEI	10	+0 +0	CHA	5	-3 -3

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Aktionen

Zermalmen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden, und der Düstermantel heftet sich an das Ziel an. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist und der Düstermantel beim Angriffswurf im Vorteil war, bedeckt der Düstermantel das Ziel. Dieses ist dann blind und beginnt zu ersticken.

Während der Düstermantel an das Ziel angeheftet ist, kann er nur das Ziel angreifen, ist bei seinen Angriffswürfen jedoch im Vorteil. Seine Bewegungsrate wird zu 0, und Boni auf seine Bewegungsrate bringen ihm keinen Vorzug. Der Düstermantel bewegt sich mit dem Ziel.

Die Kreatur kann eine Aktion ausführen und versuchen, den Düstermantel von sich zu lösen. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-13-Stärkewurf (Athletik). In seinem Zug kann der Düstermantel sich lösen, indem er 1,5 Meter Bewegung verbraucht.

Aura der Dunkelheit (1-mal täglich): Magische Dunkelheit füllt eine Ausströmung von 4,5 Metern, die vom Düstermantel ausgeht. Dieser Effekt bleibt bis zu zehn Minuten lang bestehen, sofern der Düstermantel sich konzentriert. Dunkelsicht kann diesen Bereich nicht durchdringen, und kein Licht kann ihn erhellen.

Einhorn

Einhorn

Großes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

RK 12

Initiative +8 (18)

TP 97 (13W10+26)

Bewegungsrate 15 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ	18	+4 +4	GES	14	+2 +2	KON	15	+2 +2
INT	11	+0 +0	WEI	17	+3 +3	CHA	16	+3 +3

Immunitäten Gift; Bezaubert, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Celestisch, Elfish, Sylvanisch; Telepathie auf 36 m

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich): Wenn das Einhorn bei einem Rettungswurf scheitert, kann es beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Magieresistenz: Das Einhorn ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Einhorn führt einen Gleißendes-Horn-Angriff und einen Hufeangriff aus.

Gleißendes Horn: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. Treffer: 9 (1W10+4) gleißender Schaden.

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. Treffer: 11 (2W6+4) Wuchtschaden.

Zauberwirken: Das Einhorn wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Druidenkunst, Gutes und Böses entdecken*
Je 1-mal täglich: *Gefühle besänftigen, Gutes und Böses bannen, Spurloses Gehen, Verstricken, Wort des Rückrufs*

Bonusaktionen

Segen des Einhorns (3-mal täglich): Das Einhorn berührt eine andere Kreatur mit seinem Horn und wirkt einen der Zauber *Schwache Genesung* oder *Wunden heilen* auf diese Kreatur. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3. Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann das Einhorn eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Einhorn wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Schimmernder Schild: Das Einhorn zielt auf eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, die es sehen kann. Das Ziel erhält bis zum Ende des nächsten Zugs des Einhorns 10 (3W6) temporäre Trefferpunkte und einen Bonus von +2 auf seine RK. Das Einhorn kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Stürmendes Horn: Das Einhorn nutzt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und führt einen Gleißendes-Horn-Angriff aus.

Eisengolem

Eisengolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK 20 **Initiative +9 (19)**

TP 252 (24W10+120)

Bewegungsrate 9 m

	MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	24	+7	+7		GES	9	-1	-1	
INT	3	-4	-4		WEI	11	+0	+0	
					KON	20	+5	+5	
					CHA	1	-5	-5	

Immunitäten Feuer, Gift, Psychisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Gemeinsprache und zwei weitere Sprachen, kann jedoch nicht sprechen

HG 16 (EP 15.000; ÜB +5)

Merkmale

Feuerabsorption: Der Golem erleidet durch Feuer keinen Schaden, sondern erhält Trefferpunkte in Höhe des Feuerschadens zurück.

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unveränderliche Gestalt: Der Golem kann keine andere Gestalt annehmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Angriffe mit Klingenarm oder Feuerbolzen in beliebiger Kombination aus.

Klingenarm: Nahkampfangriffswurf: +12, Reichweite 3 m. Treffer: 20 (3W8+7) Hiebsschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden.

Feuerbolzen: Fernkampfangriffswurf: +10, Reichweite 36 m. Treffer: 36 (8W8) Feuerschaden.

Giftodem (Aufladung 6): Konstitutionsrettungswurf: SG 18; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. Misserfolg: 55 (10W10) Giftschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Eisteufel

Eisteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 18

Initiative +7 (17)

TP 228 (24W10+96)

Bewegungsrate 12 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	21	+5	+5		GES	14	+2	+7		KON	18	+4	+9	
INT	18	+4	+4		WEI	15	+2	+7		CHA	18	+4	+9	

Fertigkeiten Motiv erkennen +7, Überzeugen +9, Wahrnehmung +7

Immunitäten Feuer, Gift, Kälte; Vergiftet

Sinne Blindsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Infernalisch; Telepathie auf 36 m

HG 14 (EP 11.500; ÜB +5)

Merkmale

Diabolische Genesung: Wenn der Teufel außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst sein Körper sich in Schwefeldampf auf. Der Teufel erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt drei Eisspeer-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Schwanzangriff ersetzen.

Eisspeer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +10, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m. **Treffer:** 14 (2W8+5) Stichschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden. Das Ziel kann bis zum Ende seines nächsten Zugs weder Bonusaktionen noch Reaktionen ausführen, und seine Bewegungsrate ist um drei Meter verringert. Außerdem kann es sich in seinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, aber nicht beides. **Treffer oder Fehlschlag:** Unmittelbar nach einem Fernkampfangriff kehrt der Speer auf magische Art in die Hand des Teufels zurück.

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 3 m. **Treffer:** 15 (3W6+5) Wuchtschaden plus 18 (4W8) Kälteschaden.

Eiswand (Aufladung 6): Der Teufel wirkt den Zauber *Eiswand* (Version des 8. Grades) mit Intelligenz als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17).

Erdelementar

Erdelementar

Großer Elementar, neutral

RK 17 **Initiative** -1 (9)

TP 147 (14W10+70)

Bewegungsrate 9 m, Graben 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 20	+5	+5	GES 8	-1	-1	KON 20	+5	+5
INT 5	-3	-3	WEI 10	+0	+0	CHA 5	-3	-3

Anfälligkeiten Schall

Immunitäten Gift; Bewusstlos, Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Terral)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Belagerungsmonster: Der Elementar fügt Gegenständen und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Erdgleiten: Der Elementar kann sich durch nichtmagisches, unbearbeitetes Erd- und Steinmaterial graben. Dabei beeinträchtigt er das Material nicht, durch das er sich bewegt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Angriffe mit Hieb oder Steinwurf in beliebiger Kombination aus.

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. **Treffer:** 14 (2W8+5) Wuchtschaden.

Steinwurf: Fernkampfangriffswurf: +8, Reichweite 18 m. **Treffer:** 8 (1W6+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Erinnye

Erinnye

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 18 **Initiative** +7 (17)

TP 178 (21W8+84)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 18	+4	+4	GES 16	+3	+7	KON 18	+4	+8
INT 14	+2	+2	WEI 14	+2	+2	CHA 18	+4	+8

Fertigkeiten Überzeugen +8, Wahrnehmung +6

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Infernalisch; Telepathie auf 36 m

HG 12 (EP 8.400; ÜB +4)

Merkmale

Diabolische Genesung: Wenn die Erinnye außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst ihr Körper sich in Schwefeldampf auf. Die Erinnye erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Magieresistenz: Die Erinnye ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Magisches Seil: Die Erinnye hat ein magisches Seil. Solange sie es mitführt, kann sie die Fesselndes-Seil-Aktion ausführen. Das Seil besitzt eine RK von 20, 90 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Es zerfällt zu Staub, wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, wenn es mindestens eine Stunde lang weiter als 1,5 Meter von der Erinnye entfernt ist oder wenn die Erinnye stirbt. Wird das Seil beschädigt oder zerstört, so kann die Erinnye es vollständig wiederherstellen, wenn sie eine kurze oder lange Rast beendet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Erinnye führt drei Vernichtendes-Schwert-Angriffe aus und kann Fesselndes Seil einsetzen.

Vernichtendes Schwert: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 13 (2W8+4) Hiebschaden plus 11 (2W10) nekrotischer Schaden.

Fesselndes Seil (erfordert magisches Seil):

Stärkerettungswurf: SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von der Erinnye, die von der Erinnye gesehen werden kann. **Misserfolg:** 14 (4W6) Energieschaden, und das Ziel ist festgesetzt, bis das Seil zerstört wird, bis die Erinnye das Ziel mit einer Bonusaktion befreit oder bis die Erinnye Fesselndes Seil erneut einsetzt.

Reaktionen

Parieren: *Auslöser:* Die Erinnye wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während sie eine Waffe hält.
Antwort: Die Erinnye fügt ihrer RK gegen diesen Angriff 4 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt.

Erweckte Pflanzen

Erwachter Baum

Riesige Pflanze, neutral

RK 13 **Initiative –2 (8)**

TP 59 (7W12+14)

Bewegungsrate 6 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	19	+4	+4	GES	6	–2	–2	KON	15	+2	+2
INT	10	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	7	–2	–2

Anfälligkeiten Feuer

Resistenzen Stich, Wucht

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Hieb: *Nahkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 3 m.
Treffer: 14 (3W6+4) Wuchtschaden.

Erwachter Busch

Kleine Pflanze, neutral

RK 9 **Initiative –1 (9)**

TP 10 (3W6)

Bewegungsrate 6 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	3	–4	–4	GES	8	–1	–1	KON	11	+0	+0
INT	10	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	6	–2	–2

Anfälligkeiten Feuer

Resistenzen Stich

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 0 (EP 10; ÜB +2)

Aktionen

Harken: *Nahkampfangriffswurf:* +1, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Hiebschaden.

Ettin

Ettin

Großer Riese, chaotisch böse

RK 12 **Initiative –1 (9)**

TP 85 (10W10+30)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	21	+5	+5	GES	8	–1	–1	KON	17	+3	+3
INT	6	–2	–2	WEI	10	+0	+0	CHA	8	–1	–1

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Immunitäten Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub, Verängstigt

Ausrüstung Morgenstern, Streitaxt

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ettin führt einen Morgenstern-Angriff und einen Streitaxt-Angriff aus.

Morgenstern: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 14 (2W8+5) Stichschaden, und das Ziel ist bei seinem nächsten Angriffswurf vor Ende seines nächsten Zugs im Nachteil.

Streitaxt: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 14 (2W8+5) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Eulenbär

Eulenbär

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +1 (11)**

TP 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	20	+5	+5	GES	12	+1	+1	KON	17	+3	+3
INT	3	–4	–4	WEI	12	+1	+1	CHA	7	–2	–2

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Eulenbär führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 14 (2W8+5) Hiebschaden.

Feengeist

Feengeist

Winziges Feenwesen, neutral gut

RK 15 **Initiative +4 (14)**

TP 10 (4W4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	3	–4	–4	GES	18	+4	+4	KON	10	+0	+0
INT	14	+2	+2	WEI	13	+1	+1	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Nadelschwert: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 6 (1W4+4) Stichschaden.

Bezaubernder Bogen: Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 12/48 m. **Treffer:** 1 Stichschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Feengeists bezaubert.

Herzsicht: Charismarettungswurf: SG 10; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Feengeist, die er sehen kann (celestische Wesen, Unholde und Unholde scheitern automatisch). **Misserfolg:** Der Feengeist erkennt die Emotionen und die Gesinnung des Ziels.

Unsichtbarkeit: Der Feengeist wirkt den Zauber *Unsichtbarkeit* auf sich selbst mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen.

Feuerelementar

Feuerelementar

Großer Elementar, neutral

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 93 (11W10+33)

Bewegungsrate 15 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	10	+0	+0		GES	17	+3	+3		KON	16	+3	+3	
INT	6	-2	-2		WEI	10	+0	+0		CHA	7	-2	-2	

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Feuer, Gift; Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Ignal)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Beleuchtung: Der Elementar spendet in einem Radius von neun Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren neun Metern dämmriges Licht.

Feueraura: Am Ende jedes Zugs des Elementars erleidet jede Kreatur in einer Ausströmung von drei Metern, die vom Elementar ausgeht, 5 (1W10) Feuerschaden. Kreaturen und brennbare Gegenstände in der Ausströmung beginnen zu brennen.

Feuergestalt: Der Elementar kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden. Außerdem kann er in den Bereich einer anderen Kreatur eindringen und dort stoppen. Wenn er in einem Zug erstmals in den Bereich einer Kreatur gelangt, erleidet die Kreatur 5 (1W10) Feuerschaden.

Wasserempfindlichkeit: Je 1,5 Meter, die der Elementar sich in Wasser bewegt, oder je vier Liter Wasser, die auf ihn gegossen werden, erleidet der Elementar 3 (1W6) Kälteschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Brand-Angriffe aus.

Brand: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbarer Gegenstand ist, beginnt es zu brennen.

Feuerriese

Feuerriese

Riesiger Riese, rechtschaffen böse

RK 18 **Initiative** +3 (13)

TP 162 (13W12+78)

Bewegungsrate 9 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	25	+7	+7		GES	9	-1	+3		KON	23	+6	+10	
INT	10	+0	+0		WEI	14	+2	+2		CHA	13	+1	+5	

Fertigkeiten Athletik +11, Wahrnehmung +6

Immunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Riesisch

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit Flammenschwert oder Hammerwurf in beliebiger Kombination aus.

Flammenschwert: Nahkampfangriffswurf: +11, Reichweite 3 m. **Treffer:** 21 (4W6+7) Hiebschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden.

Hammerwurf: Fernkampfangriffswurf: +11, Reichweite 18/72 m. **Treffer:** 23 (3W10+7) Wuchtschaden plus 4 (1W8) Feuerschaden; das Ziel wird bis zu 4,5 Meter weit in gerader Linie vom Riesen weggestoßen und ist beim nächsten Angriffswurf, den es vor Ende seines nächsten Zugs ausführt, im Nachteil.

Fleischgolem

Fleischgolem

Mittelgroßes Konstrukt, neutral

RK 9 **Initiative** -1 (9)

TP 127 (15W8+60)

Bewegungsrate 9 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	19	+4	+4		GES	9	-1	-1		KON	18	+4	+4	
INT	6	-2	-2		WEI	10	+0	+0		CHA	5	-3	-3	

Immunitäten Blitz, Gift; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Gemeinsprache und eine weitere Sprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Abneigung gegen Feuer: Wenn der Golem Feuer-schaden erleidet, ist er bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Berserker: Wann immer der Golem seinen Zug blutig beginnt, würfle mit 1W6. Bei einer 6 gerät der Golem in Kampfrausch. Im Kampfrausch greift der Golem die Kreatur an, die ihm am nächsten ist und die er sehen kann. Wenn sich keine Kreatur in Angriffreichweite befindet, greift der Golem einen Gegenstand an. Der Kampfrausch hält an, bis der Golem zerstört wird oder nicht mehr blutig ist.

Der Schöpfer des Golems kann versuchen, ihn zu besänftigen, sofern er sich im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm befindet. Dazu muss der Schöpfer eine Aktion und einen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) ausführen, und der Golem muss seinen Schöpfer hören können. Bei einem Erfolg ist der Golem bis zum Beginn seines nächsten Zugs nicht mehr im Kampfrausch. Wenn er dann noch blutig ist, würfelt er sein Berserker-Merkmal erneut aus.

Blitzabsorption: Der Golem erleidet keinen Schaden durch Blitze, sondern erhält Trefferpunkte in Höhe des Blitzschadens zurück.

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unveränderliche Gestalt: Der Golem kann keine andere Gestalt annehmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. Treffer: 13 (2W8+4) Wuchtschaden plus 4 (1W8) Blitzschaden.

Flimmerhund

Flimmerhund

Mittelgroßes Feenwesen, rechtschaffen gut

RK 13 Initiative +3 (13)

TP 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	12	+1	+1	GES	17	+3	+3	KON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0	WEI	13	+1	+1	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Flimmerhundisch; versteht Elfisch und Sylvanisch, kann sie jedoch nicht sprechen

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden.

Bonusaktionen

Teleportieren (Aufladung 4–6): Der Hund teleportiert sich bis zu zwölf Meter weit in einen freien Bereich, den er sehen kann.

Frostriese

Frostriese

Riesiger Riese, neutral böse

RK 15 Initiative +2 (12)

TP 149 (13W12+65)

Bewegungsrate 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ 23	+6	+6	GES 9	-1	-1	KON 21	+5	+8
INT 9	-1	-1	WEI 10	+0	+3	CHA 12	+1	+4

Fertigkeiten Athletik +9, Wahrnehmung +3

Immunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Riesisch

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit Frostaxt oder Großbogen in beliebiger Kombination aus.

Frostaxt: Nahkampfangriffswurf: +9, Reichweite 3 m.

Treffer: 19 (2W12+6) Hiebschaden plus 9 (2W8)

Kälteschaden.

Großbogen: Fernkampfangriffswurf: +9, Reichweite 45/180 m. Treffer: 17 (2W10+6) Stichschaden plus 7 (2W6) Kälteschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Ende seines nächsten Zugs um drei Meter verringert.

Bonusaktionen

Kriegsschrei (Aufladung 5–6): Der Riese oder eine Kreatur seiner Wahl, die er hören oder sehen kann, erhält 16 (2W10+5) temporäre Trefferpunkte und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Riesen bei Angriffswürfen im Vorteil.

Gallertwürfel

Gallertwürfel

Großer Schlick, gesinnungslos

RK 6 Initiative -4 (6)

TP 63 (6W10+30)

Bewegungsrate 4,5 m

		MOD		RW				MOD		RW				MOD		RW	
STÄ	14	+2	+2	GES	3	-4	-4	KON	20	+5	+5						
INT	1	-5	-5	WEI	6	-2	-2	CHA	1	-5	-5						

Immunitäten Säure; Bezaubert, Blind, Erschöpft, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Durchsichtig: Selbst wenn der Würfel sich in direkter Sichtlinie befindet, muss eine Kreatur einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, um ihn zu bemerken, sofern sie nicht beobachtet hat, dass der Würfel sich bewegt oder anderweitig handelt.

Schlickwürfel: Der Würfel nimmt seinen gesamten Bereich ein und ist durchsichtig. Andere Kreaturen können in diesen Bereich gelangen, werden dabei jedoch vom Würfel eingehüllt und sind beim Rettungswurf im Nachteil.

Kreaturen im Würfel haben vollständige Deckung. Der Würfel kann jeweils eine Kreatur von großer Größe oder bis zu vier Kreaturen von kleiner oder mittelgroßer Größe enthalten.

Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Würfel kann als Aktion eine Kreatur oder einen Gegenstand aus dem Würfel ziehen, sofern sie einen SG-12-Stärkewurf (Athletik) besteht. Die ziehende Kreatur erleidet dabei 10 (3W6) Säureschaden.

Aktionen

Scheinfluß: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 12 (3W6+2) Säureschaden.

Einhüllen: Der Würfel nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Er kann sich durch die Bereiche bewegen, in denen sich Kreaturen von höchstens großer Größe befinden, sofern der Würfel in sich genügend Platz hat, um diese Kreaturen aufzunehmen (siehe Merkmal Schlickwürfel). *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 12; jede Kreatur, in deren Bereich der Würfel während dieser Bewegung erstmals gelangt. *Misserfolg:* 10 (3W6) Säureschaden, und das Ziel wird eingehüllt. Ein eingehülltes Ziel beginnt zu ersticken, kann keine Zauber mit Verbalkomponente wirken, ist festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Würfels 10 (3W6) Säureschaden. Bewegt sich der Würfel, so bewegt sich das eingehüllte Ziel mit ihm. Das eingehüllte Ziel kann sich mit einer Aktion und einem SG-12-Stärkewurf (Athletik) zu befreien versuchen. Bei einem Erfolg entkommt das Ziel und gelangt in den nächsten freien Bereich. *Erfolg:* Halber Schaden, und das Ziel gelangt in einen freien Bereich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Würfel. Ist kein freier Bereich verfügbar, so misslingt der Rettungswurf stattdessen.

Gargyl

Gargyl

Mittelgroßer Elementar, chaotisch böse

RK 15 **Initiative +2 (12)**

TP 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	11	+0	+0	KON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2	WEI	11	+0	+0	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Terral)

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Vorbeifliegen: Der Gargyl provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Gargyl führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 7 (2W4+2) Hiebschaden.

Geist

Geist

Mittelgroßer Untoter, neutral

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 45 (10W8)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 12 m (Schweben)

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	7	-2	-2	GES	13	+1	+1	KON	10	+0	+0
INT	10	+0	+0	WEI	12	+1	+1	CHA	17	+3	+3

Resistenzen Blitz, Feuer, Hieb, Kälte, Säure, Schall, Stich, Wucht

Immunitäten Nekrotisch, Gift; Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Ätherische Sicht: Der Geist kann 18 Meter weit in die Ätherebene blicken, wenn er sich auf der materiellen Ebene befindet.

Körperlose Bewegung: Der Geist kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er den Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Geist führt zwei Vernichtende-Berührung-Angriffe aus.

Vernichtende Berührung: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 19 (3W10+3) nekrotischer Schaden.

Ätherische Gestalten: Der Geist wirkt den Zauber *Körperlosigkeit* mit Charisma als Attribut zum Zaubern wirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen. Er ist auf der materiellen Ebene sichtbar, solange er sich an der Äthergrenze befindet, sowie umgekehrt, aber er kann

weder etwas auf der anderen Ebene beeinflussen noch von etwas auf der anderen Ebene beeinflusst werden.

Grauenhaftes Antlitz: Weisheitsrettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern, die den Geist sehen kann und kein Untoter ist. **Misserfolg:** 10 (2W6+3) psychischer Schaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Geists verängstigt. **Erfolg:** Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Zauber Grauenhaftes Antlitz dieses Geists immun.

Inbesitznahme (Aufladung 6): Charismarettungswurf: SG 13; ein Humanoide im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Geist, die er sehen kann. **Misserfolg:** Der Geist verschwindet und ergreift Besitz vom Ziel. Das Ziel ist kampfunfähig und verliert die Kontrolle über seinen Körper. Dieser wird nun vom Geist kontrolliert. Das Ziel behält jedoch sein Bewusstsein. Der Geist kann nicht zum Ziel von Angriffen, Zaubern oder anderen Effekten werden – außer solchen, die ausdrücklich auf Untote zielen. Die Spielwerte des Geists bleiben unverändert mit folgenden Ausnahmen: Der Geist verwendet die Bewegungsrate sowie die Modifikatoren für Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution des Ziels.

Die Besessenheit bleibt bestehen, bis die Trefferpunkte des besessenen Körpers auf 0 sinken oder der Geist ihn als Bonusaktion verlässt. Wenn die Besessenheit endet, erscheint der Geist in einem freien Bereich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Ziel, und das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Zauber Inbesitznahme dieses Geists immun.

Erfolg: Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Zauber Inbesitznahme dieses Geists immun.

Geisternaga

Geisternaga

Großer Unhold, chaotisch böse

RK 17 **Initiative +3 (13)**

TP 135 (18W10+36)

Bewegungsrate 12 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ	18	+4	+4	GES	17	+3	+6	KON	14	+2	+5	INT	16	+3	+3	WEI	15	+2	+5	CHA	16	+3	+6

Immunitäten Gift; Bezaubert, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Unholdische Genesung: Wenn der Naga stirbt, wird er nach 1W6 Tagen wieder lebendig und erhält all seine Trefferpunkte zurück. Nur der Zauber *Wunsch* kann verhindern, dass dieses Merkmal wirkt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Naga führt drei Angriffe mit Biss oder Nekrotischer Strahl in beliebiger Kombination aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. **Treffer:** 7 (1W6+4) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Nekrotischer Strahl: Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 18 m. **Treffer:** 21 (6W6) nekrotischer Schaden.

Zauberwirken: Der Naga wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken, ohne Gesten- oder Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: Einfache Illusion, Magie entdecken, Magierhand, Wasser atmen

Je 2-mal täglich: Blitz (Version des 4. Grades), Dimensionstür, Gedanken wahrnehmen, Person festhalten (Version des 3. Grades)

Gemeiner

Gemeiner

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 10 **Initiative +0 (10)**

TP 4 (1W8)

Bewegungsrate 9 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW									
STÄ	10	+0	+0	GES	10	+0	+0	KON	10	+0	+0																		
INT	10	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	10	+0	+0																		

Ausrüstung Knüppel

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 0 (EP 10; ÜB +2)

Merkmale

Ausbildung: Der Gemeine hat Übung in einer Fertigkeit nach Wahl des SL und ist im Vorteil, wann immer er einen Attributswurf mit dieser Fertigkeit ausführt.

Aktionen

Knüppel: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 2 (1W4) Wuchtschaden.

Ghul

Ghul

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ	13	+1	+1	GES	15	+2	+2	KON	10	+0	+0												
INT	7	-2	-2	WEI	10	+0	+0	CHA	6	-2	-2												

Immunitäten Gift; Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ghul führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 3 (1W6) nekrotischer Schaden.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur, jedoch kein Untoter und kein Elf ist, erleidet es den folgenden Effekt: **Konstitutionsrettungswurf:** SG 10.
Misserfolg: Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs gelähmt.

Glabrezu

Glabrezu

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 17 **Initiative** +6 (16)

TP 189 (18W10+90)

Bewegungsrate 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	20	+5 +9	GES	15	+2 +2	KON	21	+5 +9
INT	19	+4 +4	WEI	17	+3 +7	CHA	16	+3 +7

Fertigkeiten Täuschen +7, Wahrnehmung +7

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch; Telepathie auf 36 m

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Merkmale

Dämonische Genesung: Wenn der Glabrezu außerhalb des Abyss stirbt, löst sein Körper sich zu einer widerlichen Flüssigkeit auf. Der Glabrezu erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo im Abyss aufersteht.

Magieresistenz: Der Glabrezu ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Glabrezu führt zwei Zangenangriffe aus und setzt Prügeln oder Zauberwirken ein.

Zange: Nahkampfangriffswurf: +9, Reichweite 3 m.
Treffer: 16 (2W10+5) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es von einem der zwei Zangen gepackt (Flucht-SG 15).

Prügeln: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 17; eine Kreatur, die vom Glabrezu gepackt wurde. **Misserfolg:** 15 (3W6+5) Wuchtschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Glabrezu wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: Dunkelheit, Magie bannen, Magie entdecken

Je 1-mal täglich: Fliegen, Verwirrung, Wort der Macht: Betäubung

Gladiator

Gladiator

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 16 **Initiative** +5 (15)

TP 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	18	+4	+7	GES	15	+2	+5	KON	16	+3	+6
INT	10	+0	+0	WEI	12	+1	+4	CHA	15	+2	+2

Fertigkeiten Athletik +10, Auftreten +5

Ausrüstung Beschlagene Lederrüstung, Schild, Speere (3)

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Gladiator führt drei Speer-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Schildstoß ersetzen.

Speer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. **Treffer:** 11 (2W6+4) Stichschaden.

Schildstoß: Stärkerettungswurf: SG 15; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Gladiator, die er sehen kann. **Misserfolg:** 9 (2W4+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Reaktionen

Parieren: Auslöser: Die Gladiator wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während er eine Waffe hält. **Antwort:** Der Gladiator fügt seiner RK gegen diesen Angriff 3 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt.

Gnoll

Gnollkrieger

Mittelgroßer Unhold, chaotisch böse

RK 15 **Initiative** +1 (11)

TP 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW							
STÄ	14	+2	+2	GES	12	+1	+1	KON	11	+0	+0																
INT	6	-2	-2	WEI	10	+0	+0	CHA	7	-2	-2																

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gnollisch

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden.

Knochenbogen: Fernkampfangriffswurf: +3, Reichweite 45/180 m. Treffer: 6 (1W10+1) Stichschaden.

Bonusaktionen

Wüten (1-mal täglich): Unmittelbar nachdem der Gnoll einer bereits blutigen Kreatur Schaden zugefügt hat, legt er bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Goblins

Goblin-Scherge

Kleines Feenwesen (Goblinoide), chaotisch neutral

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	8	-1 -1	GES	15	+2 +2	KON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	WEI	8	-1 -1	CHA	8	-1 -1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Ausrüstung Dolche (3)

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Aktionen

Dolch: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden.

Bonusaktionen

Behändes Entkommen: Der Goblin führt die Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.

Goblinskrieger

Kleines Feenwesen (Goblinoide), chaotisch neutral

RK 15 **Initiative +2 (12)**

TP 10 (3W6)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	8	-1 -1	GES	15	+2 +2	KON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	WEI	8	-1 -1	CHA	8	-1 -1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Ausrüstung Krummsäbel, Kurzbogen, Lederrüstung, Schild

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Krummsäbel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W6+2) Hiebschaden plus 2 (1W4) Hiebschaden, wenn der Angriffswurf im Vorteil war.

Kurzbogen: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 24/96 m. Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 2 (1W4) Stichschaden, wenn der Angriffswurf im Vorteil war.

Bonusaktionen

Behändes Entkommen: Der Goblin führt die Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.

Goblin-Boss

Kleines Feenwesen (Goblinoide), chaotisch neutral

RK 17 **Initiative +2 (12)**

TP 21 (6W6)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	10	+0 +0	GES	15	+2 +2	KON	10	+0 +0
INT	10	+0 +0	WEI	8	-1 -1	CHA	10	+0 +0

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Ausrüstung Kettenhemd, Krummsäbel, Kurzbogen, Schild

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Goblin führt zwei Angriffe mit Krummsäbel oder Kurzbogen in beliebiger Kombination aus.

Krummsäbel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W6+2) Hiebschaden plus 2 (1W4) Hiebschaden, wenn der Angriffswurf im Vorteil war.

Kurzbogen: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 24/96 m. Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 2 (1W4) Stichschaden, wenn der Angriffswurf im Vorteil war.

Bonusaktionen

Behändes Entkommen: Der Goblin führt die Rückzug- oder Verstecken-Aktion aus.

Reaktionen

Angriff umlenken: Auslöser: Eine Kreatur, die der Goblin sehen kann, führt einen Angriffswurf gegen ihn aus. Antwort: Der Goblin wählt einen Verbündeten von höchstens mittelgroßer Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich aus. Mit diesem tauscht er die Plätze, und der Verbündete wird statt seiner zum Ziel des Angriffs.

Golddrachen

Golddrachennestling

Mittelgroßer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 17

Initiative +4 (14)

TP 60 (8W8+24)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	14	+2	+4	KON	17	+3	+3
INT	14	+2	+2	WEI	11	+0	+2	CHA	16	+3	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 3 (700 EP; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 9 (1W10+4) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. Misserfolg: 22 (4W10) Feuerschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Schwächender Odem: Stärkerettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern, die derzeit nicht von diesem Odem betroffen ist. Misserfolg: Das Ziel ist bei W20-Prüfungen, die auf Stärke basieren, im Nachteil, und es zieht 2 (1W4) von seinen Schadenswürfen ab. Es wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Junger Golddrache

Großer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 18

Initiative +6 (16)

TP 178 (17W10+85)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	23	+6	+6	GES	14	+2	+6	KON	21	+5	+5
INT	16	+3	+3	WEI	13	+1	+5	CHA	20	+5	+5

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +5, Überzeugen +9, Wahrnehmung +9

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 10 (EP 5.900; ÜB +4)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Schwächender Odem ersetzen.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 3 m. Treffer: 17 (2W10+6) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 17; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. Misserfolg: 55 (10W10) Feuerschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Schwächender Odem: Stärkerettungswurf: SG 17; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern, die derzeit nicht von diesem Odem betroffen ist. Misserfolg: Das Ziel ist bei W20-Prüfungen, die auf Stärke basieren, im Nachteil, und es zieht 3 (1W6) von seinen Schadenswürfen ab. Es wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Ausgewachsener Golddrache

Riesiger Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 19

Initiative +14 (24)

TP 243 (18W12+126)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	27	+8	+8	GES	14	+2	+8	KON	25	+7	+7
INT	16	+3	+3	WEI	15	+2	+8	CHA	24	+7	+7

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Motiv erkennen +8, Überzeugen +13, Wahrnehmung +14

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 24

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 17 (EP 18.000 oder 20.000 im Hort; ÜB +6)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Zauberwirken ersetzen, um den Zauber Lenkendes Geschoss (Version des 2. Grades) zu wirken, oder (B) Schwächender Odem ersetzen.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. Treffer: 17 (2W8+8) Hiebschaden plus 4 (1W8) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 21; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. *Misserfolg:* 66 (12W10) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Schwächender Odem: Stärkerettungswurf: SG 21; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern, die derzeit nicht von diesem Odem betroffen ist. *Misserfolg:* Das Ziel ist bei W20-Prüfungen, die auf Stärke basieren, im Nachteil, und es zieht 3 (1W6) von seinen Schadenswürfen ab. Es wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 21, +13 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades), *Magie entdecken*

Je 1-mal täglich: *Flammenschlag*, *Zone der Wahrheit*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Lenkendes Licht: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Lenkendes Geschoss* (Version des 2. Grades) zu wirken.

Verbannen: *Charismarettungswurf:* SG 21; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern, die der Drache sehen kann. *Misserfolg:* 10 (3W6) Energieschaden, und das Ziel ist kampfunfähig und gelangt auf eine harmlose Halbebene, wo es bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachen verbleibt. Dann erscheint es in einem freien Bereich nach Wahl des Drachen im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter Golddrache

Gigantischer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 22 **Initiative +16 (26)**

TP 546 (28W20+252)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
StÄ	30	+10 +10	Ges	14	+2 +9	Kon	29	+9 +9
INT	18	+4 +4	Wei	17	+3 +10	Cha	28	+9 +9

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Motiv erkennen +10, Überzeugen +16, Wahrnehmung +17

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 24 (EP 62.000 oder 75.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Lenkendes Geschoss* (Version des 4. Grades) zu wirken, oder (B) Schwächender Odem ersetzen.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +17 auf Treffer, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 19 (2W8+10) Hiebschaden plus 9 (2W8) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 24; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern. *Misserfolg:* 71 (13W10) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Schwächender Odem: Stärkerettungswurf: SG 24; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern, die derzeit nicht von diesem Odem betroffen ist. *Misserfolg:* Das Ziel ist bei W20-Prüfungen, die auf Stärke basieren, im Nachteil, und es zieht 5 (1W10) von seinen Schadenswürfen ab. Es wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 24, +16 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Lenkendes Geschoss* (Version des 4. Grades), *Magie entdecken*

Je 1-mal täglich: *Flammenschlag* (Version des 6. Grades), *Wort des Rückrufs*, *Zone der Wahrheit*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Lenkendes Licht: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Lenkendes Geschoss* (Version des 4. Grades) zu wirken.

Verbannen: *Charismarettungswurf:* SG 24; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern, die der Drache sehen kann. *Misserfolg:* 24 (7W6) Energieschaden, und das Ziel ist kampfunfähig und gelangt auf eine harmlose Halbebene, wo es bis zum Beginn des nächsten Zugs des Drachen verbleibt. Dann erscheint es in einem freien Bereich nach Wahl des Drachen im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Gorgone

Gorgone

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK 19 **Initiative +0 (10)**

TP 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	20	+5 +5	GES	11	+0 +0	KON	18	+4 +4
INT	2	-4 -4	WEI	12	+1 +1	CHA	7	-2 -2

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Immunitäten Erschöpft, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 17

Sprachen –

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Aktionen

Zerfleischen: *Nahkampfangriffswurf:* +8, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 18 (2W12+5) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und der Gorgone sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, wird das Ziel umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Versteinernder Odem (Aufladung 5–6): *Konstitutionsrettungswurf:* SG 15; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. *Erster Misserfolg:* Das Ziel ist festgesetzt und wiederholt den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs, sofern es auch dann noch festgesetzt ist. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist nicht mehr festgesetzt, sondern versteinert.

Bonusaktionen

Zertrampeln: *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die den Zustand Liegend hat. *Misserfolg:* 16 (2W10+5) Wuchtschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Grauschlick

Grauschlick

Mittelgroßer Schlick, gesinnungslos

RK 9 **Initiative –2 (13)**

TP 22 (3W8+9)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 3 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	12	+1 +1	GES	6	-2 -2	KON	16	+3 +3
INT	1	-5 -5	WEI	6	-2 -2	CHA	2	-4 -4

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Resistenzen Feuer, Kälte, Säure

Immunitäten Bezaubert, Blind, Erschöpft, Festgesetzt, Gepackt, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Amorph: Der Schlick kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Korrosive Form: Nichtmagische Geschosse werden zerstört, sobald sie den Schlick getroffen und Schaden bewirkt haben. Jede nichtmagische Waffe erleidet einen kumulativen Malus von –1 auf Angriffswürfe, sobald sie dem Schlick Schaden zugefügt hat und in Kontakt mit ihm gekommen ist. Wenn der Malus –5 erreicht, wird die Waffe zerstört. Der Malus kann aufgehoben werden, indem der Zauber *Ausbessern* auf die Waffe gewirkt wird.

Der Schlick kann sich in einer Runde durch fünf Zentimeter starkes nichtmagisches Holz oder Metall fressen.

Aktionen

Scheinfuß: *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 10 (2W8+1) Säureschaden. Nichtmagische Rüstung, die vom Ziel getragen wird, erhält einen Malus von –1 auf die RK, die sie bietet. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Malus ihre RK auf 10 verringert. Der Malus kann aufgehoben werden, indem der Zauber *Ausbessern* auf die Rüstung gewirkt wird.

Greif

Greif

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 24 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	18	+4 +4	GES	15	+2 +2	KON	16	+3 +3
INT	2	-4 -4	WEI	13	+1 +1	CHA	8	-1 -1

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Greif führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 8 (1W8+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es von beiden Vorderklauen des Greifs gepackt (Flucht-SG 14).

Grick

Grick

Mittelgroße Aberration, gesinnungslos

RK 14 Initiative +2 (12)

TP 54 (12W8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	14	+2 +2	GES	14	+2 +2	KON	11	+0 +0
INT	3	-4 -4	WEI	14	+2 +2	CHA	5	-3 -3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Grick führt einen Schnabelangriff und einen Tentakelangriff aus.

Schnabel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 9 (2W6+2) Stichschaden.

Tentakel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W10+2) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es von allen vier Tentakeln gepackt (Flucht-SG 12).

Grimlock

Grimlock

Mittelgroße Aberration, neutral böse

RK 11 Initiative +1 (11)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	16	+3 +3	GES	12	+1 +1	KON	12	+1 +1
INT	9	-1 -1	WEI	8	-1 -1	CHA	6	-2 -2

Fertigkeiten Athletik +5, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Blindsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Knochenkeule: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden plus 2 (1W4) psychischer Schaden.

Grottenschräte

Grottenschratkrieger

Mittelgroßes Feenwesen (Goblinoid), chaotisch böse

RK 14 Initiative +2 (12)

TP 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	15	+2 +2	GES	14	+2 +2	KON	13	+1 +1
INT	8	-1 -1	WEI	11	+0 +0	CHA	9	-1 -1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +2

Ausrüstung Fellrüstung, Leichte Hämmer (3)

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Merkmale

Entführen: Der Grottenschrat muss keine zusätzliche Bewegung verbrauchen, um eine Kreatur zu bewegen, die er gepackt hält.

Aktionen

Leichter Hammer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +4 (im Vorteil, wenn das Ziel vom Grottenschrat gepackt wurde), Reichweite 3 m oder Reichweite 6/18 m. Treffer: 9 (3W4+2) Wuchtschaden.

Packen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 3 m. Treffer: 9 (2W6+2) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 12).

Grottenschratpirscher

Mittelgroßes Feenwesen (Goblinoid), chaotisch böse

RK 15

Initiative +2 (12)

TP 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	17	+3 +3	GES	14	+2 +2	KON	14	+2 +4
INT	11	+0 +0	WEI	12	+1 +3	CHA	11	+0 +0

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Überlebenskunst +3

Ausrüstung Kettenhemd, Morgenstern, Wurfspere (6)

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Entführen: Der Grottenschrat muss keine zusätzliche Bewegung verbrauchen, um eine Kreatur zu bewegen, die er gepackt hält.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Grottenschrat führt zwei Morgenstern- oder Wurfspere-Angriffe aus.

Morgenstern: Nahkampfangriffswurf: +5 (im Vorteil, wenn das Ziel vom Grottenschrat gepackt wurde), Reichweite 3 m. *Treffer:* 12 (2W8+3) Stichschaden.

Wurfspere: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 3 m oder Reichweite 9/36 m. *Treffer:* 13 (3W6+3) Stichschaden.

Bonusaktionen

Schnelles Packen: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 13; eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe im Abstand von bis zu drei Metern vom Grottenschrat, die er sehen kann. *Misserfolg:* Das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 13).

Gruftschrecken

Gruftschrecken

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK 14

Initiative +4 (14)

TP 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	15	+2 +2	GES	14	+2 +2	KON	16	+3 +3
INT	10	+0 +0	WEI	13	+1 +1	CHA	15	+2 +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Resistenzen Nekrotisch

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet

Ausrüstung Beschlagnahmte Lederrüstung

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Gruftschrecken bei Angriffs- und Attributwürfen im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Gruftschrecken führt zwei Angriffe mit Nekrotisches Schwert oder Nekrotischer Bogen in beliebiger Kombination aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Lebensentzug ersetzen.

Nekrotisches Schwert: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 6 (1W8+2) Hiebsschaden plus 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Nekrotischer Bogen: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 45/180 m. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden plus 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Lebensentzug: Konstitutionsrettungswurf: SG 13; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern. *Misserfolg:* 6 (1W8+2) nekrotischer Schaden, und das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um eine Anzahl in Höhe des erlittenen Schadens verringert.

Humanoide, die durch diesen Angriff getötet werden, erheben sich 24 Stunden später als **Zombies** unter Kontrolle des Gruftschrecken, sofern sie nicht zuvor wiederbelebt oder ihre Leichen zerstört werden. Der Gruftschrecken kann höchstens zwölf Zombies zugleich unter seiner Kontrolle haben.

Grul

Grul

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK 13

Initiative +3 (13)

TP 36 (8W8)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	16	+3 +3	GES	17	+3 +3	KON	10	+0 +0
INT	11	+0 +0	WEI	10	+0 +2	CHA	8	-1 -1

Resistenzen Nekrotisch

Immunitäten Gift; Bezaubert, Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Gestank: Konstitutionsrettungswurf: SG 10; jede Kreatur, die ihren Zug in einer Ausströmung von 1,5 Metern beginnt, die vom Grul ausgeht. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs vergiftet. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Gestank dieses Gruls immun.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 10 (2W6+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel kein Untoter ist, erleidet es den folgenden Effekt: *Konstitutionsrettungswurf*: SG 10. *Misserfolg*: Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs gelähmt.

Grüne Drachen

Grüner Drachennestling

Mittelgroßer Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 17 **Initiative** +3 (13)

TP 38 (7W8+7)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	15	+2	+2	GES	12	+1	+3	KON	13	+1	+1
INT	14	+2	+2	WEI	11	+0	+2	CHA	13	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (1W10+2) Hiebschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern.
Misserfolg: 21 (6W6) Giftschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Junger grüner Drache

Großer Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 18 **Initiative** +4 (14)

TP 136 (16W10+48)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	12	+1	+4	KON	17	+3	+3
INT	16	+3	+3	WEI	13	+1	+4	CHA	15	+2	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5,
Wahrnehmung +7

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m.
Treffer: 11 (2W6+4) Hiebschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern.
Misserfolg: 42 (12W6) Giftschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Ausgewachsener grüner Drache

Riesiger Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 19 **Initiative** +11 (21)

TP 207 (18W12+90)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD			RW			MOD			RW			MOD			RW		
STÄ	23	+6	+6	GES	12	+1	+6	KON	21	+5	+5						
INT	18	+4	+4	WEI	15	+2	+7	CHA	18	+4	+4						

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Täuschen +9,

Überzeugen +9, Wahrnehmung +12

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 15 (EP 13.000 oder 15.000 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 3. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +11, Reichweite 3 m.
Treffer: 15 (2W8+6) Hiebschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 18; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern.
Misserfolg: 56 (16W6) Giftschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Gedankendorn* (Version des 3. Grades),
Magie entdecken

Je 1-mal täglich: *Geas*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Gedankeninvasion: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 3. Grades) zu wirken.

Vergiftendes Miasma: Konstitutionsrettungswurf: SG 17; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 27 Metern vom Drachen, den er sehen kann. *Misserfolg:* 7 (2W6) Giftschaden, und das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zugs einen Malus von -2 auf seine RK. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter grüner Drache

Gigantischer Drache (chromatisch), rechtschaffen böse

RK 21 **Initiative +15 (25)**

TP 402 (23W20+161)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD			RW			MOD			RW			MOD			RW								
StÄ	27	+8	+8	Ges	12	+1	+8	Kon	25	+7	+7	Int	20	+5	+5	Wei	17	+3	+10	Cha	22	+6	+6

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Täuschen +13, Überzeugen +13, Wahrnehmung +17

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 22 (EP 41.000 oder 50.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 5. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +15, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 17 (2W8+8) Hiebsschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Giftodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 22; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern.

Misserfolg: 77 (22W6) Giftschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 21):

Beliebig oft: *Gedankendorn* (Version des 5. Grades), Magie entdecken

Je 1-mal täglich: *Erinnerung verändern*, *Geas*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Gedankeninvasion: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 5. Grades) zu wirken.

Vergiftendes Miasma: Konstitutionsrettungswurf: SG 21; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 27 Metern vom Drachen, den er sehen kann. *Misserfolg:* 17 (5W6) Giftschaden, und das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zugs einen Malus von -2 auf seine RK. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Grüne Vettel

Grüne Vettel

Mittelgroßes Feenwesen, neutral böse

RK 17 **Initiative +1 (11)**

TP 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ	18	+4	+4	GES	12	+1	+1	KON	16	+3	+3	INT	13	+1	+1	WEI	14	+2	+2	CHA	14	+2	+2

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Heimlichkeit +3, Täuschen +4, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Stimmen nachahmen: Die Vettel kann Tierlaute und menschliche Stimmen nachahmen. Eine Kreatur, die diese Laute hört, erkennt sie nur dann als Imitation, wenn sie einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht.

Zirkelmagie: Wenn die Vettel sich im Abstand von bis zu neun Metern von mindestens zwei Vettel-Verbündeten befindet, kann sie einen der folgenden Zauber mit dem normalen Zeitaufwand und Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 11): *Ausspähung*, *Gegenstand aufspüren*, *Identifizieren*, *Unsichtbarer Diener*, *Vertrauten finden* oder *Vorahnung*. Die Vettel muss eine lange Rast beenden, ehe sie dieses Merkmal erneut verwenden kann, um den Zauber zu wirken.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Vettel führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: *Nahkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 8 (1W8+4) Hiebsschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Zauberwirken: Die Vettel wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Einfache Illusion*, *Selbstverkleidung* (Wirkungsdauer: 24 Stunden), *Strahl der Übelkeit* (Version des 3. Grades), *Tanzende Lichter*, *Unsichtbarkeit* (nur auf sich selbst; die Vettel hinterlässt keine Spuren, wenn sie unsichtbar ist)

Halbdrache

Halbdrache

Mittelgroßer Drache, neutral

RK 18 **Initiative +5 (15)**

TP 105 (14W8+42)

Bewegungsrate 12 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	19	+4	+4		GES	14	+2	+5		KON	16	+3	+3	
INT	10	+0	+0		WEI	15	+2	+5		CHA	14	+2	+2	

Fertigkeiten Athletik +7, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Resistenzen Schaden der Art, die für das Merkmal Drakonischer Ursprung (siehe unten) ausgewählt wurde.

Sinne Blindsight 3 m, Dunksicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Drakonischer Ursprung: Der Halbdrache ist mit einer Drachenart verwandt, die mit einer der folgenden Schadensarten (nach Wahl des SL) assoziiert ist: Blitz, Feuer, Gift, Kälte oder Säure. Diese Entscheidung beeinflusst andere Aspekte des Wertekastens.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Halbdrache führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 3 m. *Treffer:* 6 (1W4+4) Hiebsschaden plus 7 (2W6) Schaden der Art, die für das Merkmal Drakonischer Ursprung ausgewählt wurde.

Drachenodem (Aufladung 5–6): *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 14; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. *Misserfolg:* 28 (8W6) Schaden der Art, die für das Merkmal Drakonischer Ursprung ausgewählt wurde. *Erfolg:* Halber Schaden.

Bonusaktionen

Sprung: Der Halbdrache springt bis zu neun Meter weit und verbraucht dabei nur drei Meter Bewegung.

Harpyie

Harpyie

Mittelgroße Monstrosität, chaotisch böse

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 38 (7W8+7)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	12	+1	+1		GES	13	+1	+1		KON	12	+1	+1	
INT	7	-2	-2		WEI	10	+0	+0		CHA	13	+1	+1	

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Klauen: *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 6 (2W4+1) Hiebsschaden.

Verlockender Gesang: Die Harpyie singt eine magische Melodie, die erhalten bleibt, bis die Konzentration der Harpyie darauf endet. *Weisheitsrettungswurf:* SG 11; alle Humanoiden und Riesen in einer Ausströmung von 90 Metern, die von der Harpyie ausgeht, wenn der Gesang beginnt. *Misserfolg:* Das Ziel ist bezaubert, bis der Gesang endet, und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Das bezauberte Ziel ist kampfunfähig und ignoriert den Verlockenden Gesang anderer Harpyien. Wenn das Ziel weiter als 1,5 Meter von der Harpyie entfernt ist, bewegt es sich in seinem Zug auf dem direktesten Weg auf die Harpyie zu, um sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihr aufzuhalten. Es vermeidet dabei keine Gelegenheitsangriffe. Bevor das Ziel sich jedoch auf schädigendes Gelände (wie in Lava oder eine Grube) bewegt und wann immer es Schaden durch eine Quelle außer der Harpyie erleidet, kann es den Rettungswurf wiederholen. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Verlockenden Gesang dieser Harpyie immun.

Hezrou

Hezrou

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 18 **Initiative** +6 (16)

TP 157 (15W10+75)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	19	+4	+7	GES	17	+3	+3	KON	20	+5	+8
INT	5	-3	-3	WEI	12	+1	+4	CHA	13	+1	+1

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch; Telepathie auf 36 m

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Dämonische Genesung: Wenn der Hezrou außerhalb des Abyss stirbt, löst sein Körper sich zu einer widerlichen Flüssigkeit auf. Der Hezrou erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo im Abyss aufersteht.

Gestank: Konstitutionsrettungswurf: SG 16; jede Kreatur, die ihren Zug in einer Ausströmung von drei Metern beginnt, die vom Hezrou ausgeht. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs vergiftet.

Magieresistenz: Der Hezrou ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Hezrou führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 6 (1W4+4) Hiebschaden plus 9 (2W8) Giftschaten.

Bonusaktionen

Sprung: Der Hezrou springt bis zu neun Meter weit und verbraucht dabei nur drei Meter Bewegung.

Hobgoblins

Hobgoblin-Krieger

Mittelgroßes Feenwesen (Goblinoid), rechtschaffen böse

RK 18 **Initiative** +3 (13)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	13	+1	+1	GES	12	+1	+1	KON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	9	-1	-1

Ausrüstung Langbogen, Langschwert, Plattenpanzer, Schild

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Hobgoblin ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Langschwert: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 12 (2W10+1) Hiebschaden.

Langbogen: Fernkampfangriffswurf: +3, Reichweite 45/180 m. **Treffer:** 5 (1W8+1) Stichschaden plus 7 (3W4) Giftschaten.

Hobgoblin-Hauptmann

Mittelgroßes Feenwesen (Goblinoid), rechtschaffen böse

RK 17 **Initiative** +4 (14)

TP 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	14	+2	+2	KON	14	+2	+2
INT	12	+1	+1	WEI	10	+0	+0	CHA	13	+1	+1

Ausrüstung Langbogen, Plattenpanzer, Zweihandschwert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache, Goblinisch

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Aura der Autorität: In einer Ausströmung von drei Metern, die vom Hobgoblin ausgeht, sind der Hobgoblin und seine Verbündeten bei Angriffswürfen und Rettungswürfen im Vorteil, solange der Hobgoblin nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Hobgoblin führt zwei Angriffe mit Zweihandschwert oder Langbogen in beliebiger Kombination aus.

Zweihandschwert: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 9 (2W6+2) Hiebschaden plus 3 (1W6) Giftschaten.

Langbogen: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 45/180 m. **Treffer:** 6 (1W8+2) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaten.

Höllenhund

Höllenhund

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

RK 15 **Initiative +1 (11)**

TP 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	12	+1	+1	KON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2	WEI	13	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Immunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Infernalisches, kann jedoch nicht sprechen

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Hund ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Hund führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 7 (1W8+3) Stichschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. *Misserfolg:* 17 (5W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Höllenschlundteufel

Höllenschlundteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 21 **Initiative +14 (24)**

TP 337 (27W10+189)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	26	+8	+8	GES	14	+2	+8	KON	24	+7	+7
INT	22	+6	+6	WEI	18	+4	+10	CHA	24	+7	+7

Fertigkeiten Überzeugen +19, Wahrnehmung +10

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Infernalisches; Telepathie auf 36 m

HG 20 (EP 25.000; ÜB +6)

Merkmale

Aura der Furcht: Vom Höllenschlundteufel geht eine Aura in einer Ausströmung von sechs Metern aus, solange er nicht kampfunfähig ist. *Weisheitsrettungswurf:* SG 21; jeder Gegner, der seinen Zug in der Aura beginnt. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs verängstigt. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen die Aura dieses Höllenschlundteufels immun.

Diabolische Genesung: Wenn der Höllenschlundteufel außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst sein Körper sich in Schwefeldampf auf. Der Höllenschlundteufel erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich): Wenn der Höllenschlundteufel bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Magieresistenz: Der Höllenschlundteufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Höllenschlundteufel führt einen Bissangriff, einen Feuriger-Streitkolben-Angriff und zwei Teuflische-Klauen-Angriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. *Treffer:* 18 (3W6+8) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es den folgenden Rettungswurf ausführen: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 21. *Misserfolg:* Das Ziel ist vergiftet. Das vergiftete Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge 21 (6W6) Giftschaden. Es wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht sie den Rettungswurf automatisch.

Feuriger Streitkolben: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. *Treffer:* 22 (4W6+8) Energieschaden plus 21 (6W6) Feuerschaden.

Teuflische Klauen: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. *Treffer:* 26 (4W8+8) nekrotischer Schaden.

Höllengefeuer-Zauberwirken (Aufladung 4–6):

Der Höllenschlundteufel wirkt zweimal den Zauber *Feuerball* (Version des 5. Grades) mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 21). Er kann einen Einsatz von *Feuerball* mit *Monster festhalten* (Version des 7. Grades) oder *Feuerwand* ersetzen.

Homunkulus

Homunkulus

Winziges Konstrukt, neutral

RK 13 **Initiative +2 (12)**

TP 4 (1W4+2)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	4	-3	-3	GES	15	+2	+2	KON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	WEI	10	+0	+2	CHA	7	-2	+0

Immunitäten Gift; Bezaubert, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Gemeinsprache und eine weitere Sprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 0 (EP 10; ÜB +2)

Merkmale

Telepathische Bindung: Wenn sich der Homunkulus auf derselben Existenzebene wie sein Meister befindet, können die beiden telepathisch miteinander kommunizieren.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 1 Stichschaden, und das Ziel erleidet den folgenden Effekt: **Konstitutionsrettungswurf:** SG 12. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Homunkulus vergiftet. **Misserfolg um mindestens 5:** Das Ziel ist eine Minute lang vergiftet. Solange es vergiftet ist, ist das Ziel außerdem bewusstlos. Die Bewusstlosigkeit endet frühzeitig, wenn das Ziel Schaden erleidet.

Hornteufel

Hornteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 18 **Initiative +7 (17)**

TP 199 (19W10+95)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	22	+6	+10	GES	17	+3	+7	KON	21	+5	+5
INT	12	+1	+1	WEI	16	+3	+7	CHA	18	+4	+8

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 45 m (wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt); Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Infernalisch; Telepathie auf 36 m

HG 11 (EP 7.200; ÜB +4)

Merkmale

Diabolische Genesung: Wenn der Teufel außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst sein Körper sich in Schwefeldampf auf. Der Teufel erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt drei Angriffe mit Sengende Forke oder Flamme schleudern in beliebiger Kombination aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Infernalischer Schwanz ersetzen.

Sengende Forke: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 3 m. **Treffer:** 15 (2W8+6) Stichschaden plus 9 (2W8) Feuerschaden.

Flamme schleudern: Fernkampfangriffswurf: +8, Reichweite 45 m. **Treffer:** 26 (5W8+4) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbarer Gegenstand ist, der nicht getragen oder gehalten wird, fängt es Feuer.

Infernalischer Schwanz: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 17; eine Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern

vom Teufel, die er sehen kann. **Misserfolg:** 10 (1W8+6) nekrotischer Schaden, und das Ziel erhält eine infernalische Wunde, sofern es noch keine hat. Solange das Ziel eine solche Wunde hat, verliert es zu Beginn jedes seiner Züge 10 (3W6) Trefferpunkte. Die Wunde schließt sich, wenn eine Minute vergangen ist, ein Zauber Trefferpunkte beim Ziel wiederherstellt oder wenn das Ziel oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um die Wunde abzubinden (dies gelingt, wenn die Kreatur einen SG-17-Weisheitswurf (Heilkunde) besteht).

Hügelriese

Hügelriese

Riesiger Riese, chaotisch böse

RK 13 **Initiative +2 (12)**

TP 105 (10W12+40)

Bewegungsrate 12 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ		21		+5		+5		GES		8		-1		-1		KON		19		+4		+4	
INT		5		-3		-3		WEI		9		-1		-1		CHA		6		-2		-2	

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Riesisch

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit Baumknüppel oder Müllwurf in beliebiger Kombination aus.

Baumknüppel: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. **Treffer:** 18 (3W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Müllwurf: Fernkampfangriffswurf: +8, Reichweite 18/72 m. **Treffer:** 16 (2W10+5) Wuchtschaden, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vergiftet.

Hydra

Hydra

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

RK 15 **Initiative +4 (14)**

TP 184 (16W12+80)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

MOD			RW	MOD			RW	MOD			RW
STÄ	20	+5	+5	GES	12	+1	+1	KON	20	+5	+5
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Immunitäten Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Atem anhalten: Die Hydra kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

Mehrere Köpfe: Die Hydra hat fünf Köpfe. Wann immer die Hydra mindestens 25 Schaden in einem einzigen Zug erleidet, stirbt einer ihrer Köpfe. Sind alle Köpfe tot, so stirbt die Hydra. Bis dahin gilt: Am Ende jedes ihrer Züge wachsen der Hydra für jeden Kopf, der seit ihrem letzten Zug zerstört wurde, jeweils zwei Köpfe nach, sofern die Hydra seitdem keinen Feuerschaden erlitten hat. Die Hydra erhält zwölf Trefferpunkte zurück, wann immer ihr ein neuer Kopf wächst.

Reaktive Köpfe: Für jeden Kopf über einen hinaus bekommt die Hydra eine zusätzliche Reaktion, die sie nur zu Gelegenheitsangriffen einsetzen kann.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Hydra führt so viele Bissangriffe aus, wie sie Köpfe hat.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. Treffer: 10 (1W10+5) Stichschaden.

Ifrit

Ifrit

Großer Elementar (Dschinn), neutral

RK 17 Initiative +1 (11)

TP 212 (17W10+119)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 22	+6	+6	GES 12	+1	+1	KON 24	+7	+7
INT 16	+3	+3	WEI 15	+2	+6	CHA 19	+4	+8

Immunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Urtümlich (Ignal)

HG 11 (EP 7.200; ÜB +4)

Merkmale

Elementare Genesung: Wenn der Ifrit außerhalb der Elementarebene des Feuers stirbt, zerfällt sein Körper zu Asche. Der Ifrit erhält nach 1W4 Tagen einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo auf der Elementarebene des Feuers aufersteht.

Magieresistenz: Der Ifrit ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Wünsche: Der Ifrit kennt mit 30-prozentiger Wahrscheinlichkeit den Zauber *Wunsch*. Wenn er ihn kennt, kann er ihn nur für eine Kreatur wirken, die kein Dschinn ist und die einen Wunsch auf eine Weise kommuniziert, die der Ifrit verstehen kann. Wirkt der Ifrit den Zauber für diese Kreatur, so belastet ihn der Zauber in keiner Weise. Wenn er den Zauber dreimal gewirkt hat, kann er dies erst nach 365 Tagen erneut tun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ifrit führt drei Angriffe mit Heiße Klinge oder Flamme schleudern in beliebiger Kombination aus.

Heiße Klinge: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 1,5 m. Treffer: 13 (2W6+6) Hiebsschaden plus 13 (2W12) Feuerschaden.

Flamme schleudern: Fernkampfangriffswurf: +8, Reichweite 36 m. Treffer: 24 (7W6) Feuerschaden.

Zauberwirken: Der Ifrit wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: *Elementalismus*, *Magie entdecken*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel*, *Feuerwand* (Version des 7. Grades), *Gasförmige Gestalt*, *Mächtiges Trugbild*, *Unsichtbarkeit*, *Zungen*

Inkubus

Inkubus

Mittelgroßer Unhold, neutral böse

RK 15

Initiative +3 (13)

TP 66 (12W8+12)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 8	-1	-1	GES 17	+3	+3	KON 13	+1	+1
INT 15	+2	+2	WEI 12	+1	+1	CHA 20	+5	+5

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +5, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +5

Resistenzen Feuer, Gift, Kälte, Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisches; Telepathie auf 18 m

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Sukkubus-Gestalt: Wenn der Inkubus eine lange Rast beendet, kann er sich in einen **Sukkubus** verwandeln und verwendet dann dessen Wertekasten statt diesen. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Inkubus führt zwei Angriffe mit Berührung der Rastlosigkeit aus.

Berührung der Rastlosigkeit: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. Treffer: 15 (3W6+5) psychischer Schaden, und das Ziel ist verflucht, bis 24 Stunden vergangen sind oder der Inkubus stirbt. Das verfluchte Ziel erhält durch kurze Rasten keinen Vorzug.

Zauberwirken: Der Inkubus wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken,

ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 15):

Beliebig oft: *Körperlosigkeit, Selbstverkleidung*
Je 1-mal täglich: *Hypnotisches Muster, Traum*

Bonusaktionen

Albtraum (Aufladung 6): Weisheitsrettungswurf: SG 15; eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Inkubus, die er sehen kann. **Misserfolg:** Wenn das Ziel höchstens 20 Trefferpunkte hat, ist es bewusstlos, bis eine Stunde vergangen ist, bis es Schaden erleidet oder bis eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um es zu wecken. Anderenfalls erleidet das Ziel 18 (4W8) psychischen Schaden.

Irrlicht

Irrlicht

Winziger Untoter, chaotisch böse

RK 19 **Initiative +9 (19)**

TP 27 (11W4)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 15 m (Schweben)

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	I	-5	-5	GES	28	+9	+9	KON	10	+0	+0
INT	13	+1	+1	WEI	14	+2	+2	CHA	11	+0	+0

Resistenzen Feuer, Hieb, Kälte, Nekrotisch, Säure, Stich, Wucht

Immunitäten Blitz, Gift; Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Beleuchtung: Das Irrlicht spendet in einem Radius von sechs Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren sechs Metern dämmriges Licht.

Flüchtig: Das Irrlicht kann nichts tragen oder in der Hand halten.

Körperlose Bewegung: Das Irrlicht kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn es den Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Schock: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 11 (2W8+2) Blitzschaden.

Bonusaktionen

Leben verzehren: Konstitutionsrettungswurf: SG 10; eine lebendige Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Irrlicht, die 0 Trefferpunkte hat und die vom Irrlicht gesehen werden kann. **Misserfolg:** Das Ziel stirbt, und das Irrlicht erhält 10 (3W6) Trefferpunkte zurück.

Verswinden: Das Irrlicht und sein Licht haben den Zustand Unsichtbar, bis die Konzentration des Irrlichts auf diesen Effekt endet. Sie endet unmittelbar, wenn das Irrlicht einen Angriffswurf oder Leben verzehren ausführt.

Kettenteufel

Kettenteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 15

Initiative +5 (15)

TP 85 (10W8+40)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	15	+2	+2	KON	18	+4	+7
INT	11	+0	+0	WEI	12	+1	+4	CHA	14	+2	+2

Resistenzen Hieb, Kälte, Stich, Wucht

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt); Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Infernalisch; Telepathie auf 36 m

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Diabolische Genesung: Wenn der Teufel außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst sein Körper sich in Schwefeldampf auf. Der Teufel erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt zwei Kettenangriffe aus und setzt Infernalische Kette beschwören ein.

Kette: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. **Treffer:** 11 (2W6+4) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es von einer der beiden Ketten gepackt (Flucht-SG 14). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Infernalische Kette beschwören: Der Teufel beschwört eine feurige Kette, um eine Kreatur zu fesseln.

Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 15; eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Teufel, die er sehen kann. **Misserfolg:** 9 (2W4+4) Feuerschaden, und das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Teufels festgesetzt. Dann verschwindet die Kette. Wenn das Ziel von höchstens großer Größe ist, zieht der Teufel es bis zu neun Meter weit in gerader Linie auf sich zu. **Erfolg:** Die Kette verschwindet.

Reaktionen

Entnervender Blick: *Auslöser:* Eine Kreatur, die der Teufel sehen kann, beginnt ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern vom Teufel und kann den Teufel sehen.

Antwort – Weisheitsrettungswurf: SG 15; die auslösende Kreatur. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines Zugs verängstigt. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Entnervenden Blick dieses Teufels immun.

Klingenteufel

Klingenteufel

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 15 Initiative +3 (13)

TP 110 (13W8+52)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	16	+3	+6	GES	17	+3	+3	KON	18	+4	+7
INT	12	+1	+1	WEI	14	+2	+5	CHA	14	+2	+5

Fertigkeiten Motiv erkennen +5, Täuschen +5, Wahrnehmung +8

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt); Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Infernalisch; Telepathie auf 36 m

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Diabolische Genesung: Wenn der Teufel außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst sein Körper sich in Schwefeldampf auf. Der Teufel erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Klingenhaut: Der Teufel fügt zu Beginn jedes seiner Züge jeder Kreatur, die er gepackt hält oder die ihn gepackt hält, 5 (1W10) Stichschaden zu.

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt einen Klauenangriff und einen Schwanzangriff aus, oder er führt zwei Flamme-schleudern-Angriffe aus.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 10 (2W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es von beiden Klauen gepackt (Flucht-SG 13).

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. Treffer: 14 (2W10+3) Hiebschaden.

Flamme schleudern: Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 45 m. Treffer: 17 (5W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbarer Gegenstand ist, der nicht getragen oder gehalten wird, fängt es Feuer.

Knochenteufel

Knochenteufel

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 16 Initiative +7 (17)

TP 161 (17W10+68)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	18	+4	+8	GES	16	+3	+3	KON	18	+4	+4
INT	13	+1	+5	WEI	14	+2	+6	CHA	16	+3	+7

Fertigkeiten Motiv erkennen +6, Täuschen +7

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt); Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Infernalisch; Telepathie auf 36 m

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Merkmale

Diabolische Genesung: Wenn der Teufel außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst sein Körper sich in Schwefeldampf auf. Der Teufel erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Magieresistenz: Der Teufel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Teufel führt einen Infernalischer-Stachel-Angriff und zwei Klauenangriffe aus.

Infernalischer Stachel: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. Treffer: 15 (2W10+4) Stichschaden plus 18 (4W8) Giftschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Teufels vergiftet. Solange das Ziel vergiftet ist, kann es keine Trefferpunkte zurückerhalten.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. Treffer: 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Kobold

Koboldkrieger

Kleiner Drache, neutral

RK 14 Initiative +2 (12)

TP 7 (3W6–3)

Bewegungsrate 9 m

MOD			RW	MOD			RW	MOD			RW
STÄ	7	-2	-2	GES	15	+2	+2	KON	9	-1	-1
INT	8	-1	-1	WEI	7	-2	-2	CHA	8	-1	-1

Ausrüstung Dolche (3)

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Merkmale

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Kobold bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Rudeltaktik: Der Kobold ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Dolch: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. **Treffer:** 4 (1W4+2) Stichschaden.

Krabbelnde Klaue

Krabbelnde-Klauen-Schwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Untoter, neutral böse

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 49 (11W8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	14	+2 +2	GES	14	+2 +2	KON	11	+0 +0
INT	5	-3 -3	WEI	10	+0 +0	CHA	4	-3 -3

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Betäubt, Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Kampfunfähig, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Gemeinsprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine Kreatur von winziger Größe ist. Der Schwarm kann weder Trefferpunkte zurückerhalten noch temporäre Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Greifende-Hände-Schwarm: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 20 (4W8+2) nekrotischer Schaden oder 11 (2W8+2) nekrotischer Schaden, wenn der Schwarm blutig ist. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Krake

Krake

Gigantische Monstrosität (Titan), chaotisch böse

RK 18 **Initiative +14 (24)**

TP 481 (26W20+208)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 36 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	30	+10 +17	GES	11	+0 +7	KON	26	+8 +15
INT	22	+6 +6	WEI	18	+4 +11	CHA	20	+5 +5

Fertigkeiten Geschichte +13, Wahrnehmung +11

Immunitäten Blitz, Kälte; Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Versteht Abyssisch, Celestisch, Infernalisch und Urtümlich, kann jedoch nicht sprechen; Telepathie auf 36 m

HG 23 (EP 50.000 oder 62.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Amphibisch: Der Krake kann Luft und Wasser atmen.

Belagerungsmonster: Der Krake fügt Gegenständen und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Krake bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Krake führt zwei Tentakelangriffe aus und setzt Blitzschlag, Schleudern oder Verschlucken ein.

Tentakel: Nahkampfangriffswurf: +17, Reichweite 4,5 m. **Treffer:** 24 (4W6+10) Wuchtschaden. Das Ziel wird von einem der zehn Tentakel gepackt (Flucht-SG 20). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Blitzschlag: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 23; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern vom Kraken, die er sehen kann. **Misserfolg:** 33 (6W10) Blitzschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Schleudern: Der Krake schleudert eine Kreatur von höchstens großer Größe, die er gepackt hält, in einen Bereich im Abstand von bis zu 18 Metern von sich, den er sehen kann und der sich nicht in der Luft befindet. **Geschicklichkeitsrettungswurf:** SG 25; die geworfene Kreatur und jede Kreatur im Zielbereich. **Misserfolg:** 18 (4W8) Wuchtschaden, und das Ziel wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. **Erfolg:** Nur halber Schaden.

Verschlucken: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 25; eine Kreatur, die vom Kraken gepackt wurde (der Krake kann bis zu vier Kreaturen verschlucken). **Misserfolg:** 23 (3W8+10) Stichschaden. Wenn das Ziel von höchstens großer Größe ist, wird es verschluckt und ist dann nicht mehr gepackt. Eine verschluckte Kreatur ist festgesetzt,

hat vollständige Deckung gegen Angriffe sowie andere Effekte von außerhalb des Kraken und erleidet zu Beginn jedes ihrer Züge 24 (7W6) Säureschaden.

Erleidet der Krake durch eine verschluckte Kreatur in einem einzigen Zug mindestens 50 Schaden, so muss er am Ende des Zugs einen SG-25-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt alle verschluckten Kreaturen wieder aus. Diese fallen in Bereiche im Abstand von bis zu drei Metern vom Kraken und haben den Zustand Liegend. Wenn der Krake stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus dem Kadaver entkommen. Sie verbrauchen dabei 4,5 Meter Bewegung und haben danach den Zustand Liegend.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Kraken eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Kraken wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Giftige Tinte: Konstitutionsrettungswurf: SG 23; jede Kreatur in einer Ausströmung von 4,5 Metern, die vom Kraken ausgeht, während er sich unter Wasser befindet. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Kraken blind und vergiftet. Der Krake nutzt dann seine Bewegungsrate. **Erfolg oder Misserfolg:** Der Krake kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Sturmblitz: Der Krake setzt Blitzschlag ein.

Krieger

Kriegerinfanterist

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 13 **Initiative +0 (10)**

TP 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 13	+1	+1	GES 11	+0	+0	KON 11	+0	+0
INT 8	-1	-1	WEI 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Ausrüstung Kettenhemd, Speer

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Krieger ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Speer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. **Treffer:** 4 (1W6+1) Stichschaden.

Kriegerveteran

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 17 **Initiative +3 (13)**

TP 65 (10W8+20)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 16	+3	+3	GES 13	+1	+1	KON 14	+2	+2
INT 10	+0	+0	WEI 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +2

Ausrüstung Schienenpanzer, Schwere Armbrust, Zweihandschwert

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Krieger führt zwei Angriffe mit dem Zweihandschwert oder der schweren Armbrust aus.

Zweihandschwert: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Schwere Armbrust: Fernkampfangriffswurf: +3, Reichweite 30/120 m. **Treffer:** 12 (2W10+1) Stichschaden.

Reaktionen

Parieren: Auslöser: Der Krieger wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während er eine Waffe hält. **Antwort:** Der Krieger fügt seiner RK gegen diesen Angriff 2 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt.

Kultisten

Kultist

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 12 **Initiative +1 (11)**

TP 9 (2W8)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 11	+0	+0	GES 12	+1	+1	KON 10	+0	+0
INT 10	+0	+0	WEI 11	+0	+2	CHA 10	+0	+0

Fertigkeiten Religion +2, Täuschen +2

Ausrüstung Lederrüstung, Sichel

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Aktionen

Ritualsichel: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 3 (1W4+1) Hiebschaden plus 1 nekrotischer Schaden.

Kultistenfanatiker

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 13

Initiative +2 (12)

TP 44 (8W8+8)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	11	+0 +0	GES	14	+2 +2	KON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	WEI	14	+2 +4	CHA	13	+1 +1

Fertigkeiten Religion +2, Täuschen +3, Überzeugen +3

Ausrüstung Heiliges Symbol, Lederrüstung

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Paktklinge: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W8+2) Hiebschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Zauberwirken: Der Kultist wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: Licht, Thaumaturgie

Je 2-mal täglich: Befehl

Je 1-mal täglich: Person festhalten

Bonusaktionen

Waffe des Glaubens (2-mal täglich): Der Kultist wirkt den Zauber *Waffe des Glaubens*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Kupferdrachen

Kupferdrachennestling

Mittelgroßer Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 16

Initiative +3 (13)

TP 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Klettern 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	15	+2 +2	GES	12	+1 +3	KON	13	+1 +1
INT	14	+2 +2	WEI	11	+0 +2	CHA	13	+1 +1

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4

Immunitäten Säure

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W10+2) Hiebschaden.

Bremsender Odem: Konstitutionsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. **Misserfolg:** Das Ziel kann keine Reaktionen ausführen, und seine Bewegungsrate ist halbiert. Außerdem kann es in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen, aber nicht beides. Dieser Effekt bleibt bis zum Ende seines nächsten Zugs bestehen.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einer sechs Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 18 (4W8) Säureschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Junger Kupferdrache

Großer Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 17

Initiative +4 (14)

TP 119 (14W10+42)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Klettern 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	19	+4 +4	GES	12	+1 +4	KON	17	+3 +3
INT	16	+3 +3	WEI	13	+1 +4	CHA	15	+2 +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Täuschen +5, Wahrnehmung +7

Immunitäten Säure

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 7 (EP 2.900; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Bremsender Odem ersetzen.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. Treffer: 15 (2W10+4) Hiebschaden.

Bremsender Odem: Konstitutionsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. **Misserfolg:** Das Ziel kann keine Reaktionen ausführen, und seine Bewegungsrate ist halbiert. Außerdem kann es in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen, aber nicht beides. Dieser Effekt bleibt bis zum Ende seines nächsten Zugs bestehen.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur in einer 12 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 40 (9W8) Säureschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Ausgewachsener Kupferdrache

Riesiger Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 18 **Initiative** +11 (21)

TP 184 (16W12+80)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Klettern 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 23	+6	+6	GES 12	+1	+6	KON 21	+5	+5
INT 18	+4	+4	WEI 15	+2	+7	CHA 18	+4	+4

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Täuschen +9,
Wahrnehmung +12

Immunitäten Säure

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;
Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 14 (EP 11.500 oder 13.000 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Bremsender Odem oder (B) Zaubern wirken ersetzen, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 4. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +11, Reichweite 3 m. Treffer: 17 (2W10+6) Hiebsschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Bremsender Odem: Konstitutionsrettungswurf: SG 18; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. Misserfolg: Das Ziel kann keine Reaktionen ausführen, und seine Bewegungsrate ist halbiert. Außerdem kann es in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen, aber nicht beides. Dieser Effekt bleibt bis zum Ende seines nächsten Zugs bestehen.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 18; jede Kreatur in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Misserfolg: 54 (12W8) Säureschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Zaubern: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: Einfache Illusion, Gedankendorn (Version des 4. Grades), Gestaltwandel (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), Magie entdecken

Je 1-mal täglich: Mächtiges Trugbild, Vollständige Genesung

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Gedankenruck: Der Drache setzt Zaubern ein, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 4. Grades) zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Kichermagie: Charismarettungswurf: SG 17; eine Kreatur im Abstand von bis zu 27 Metern vom Drachen, die er sehen kann. Misserfolg: 24 (7W6) psychischer Schaden. Das Ziel würfelt bis zum Ende seines nächsten Zugs mit 1W6, wann immer es einen Attributswurf oder Angriffswurf ausführt, und zieht das Ergebnis von der W20-Prüfung ab. Erfolg oder Misserfolg: Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter Kupferdrache

Gigantischer Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 21 **Initiative** +15 (25)

TP 367 (21W20+147)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Klettern 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 27	+8	+8	GES 12	+1	+8	KON 25	+7	+7
INT 20	+5	+5	WEI 17	+3	+10	CHA 22	+6	+6

Fertigkeiten Heimlichkeit +8, Täuschen +13,
Wahrnehmung +17

Immunitäten Säure

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;
Passive Wahrnehmung 27

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 21 (EP 33.000 oder 41.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Bremsender Odem oder (B) Zaubern wirken ersetzen, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 5. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +15, Reichweite 4,5 m. Treffer: 19 (2W10+8) Hiebsschaden plus 9 (2W8) Säureschaden.

Bremsender Odem: Konstitutionsrettungswurf: SG 22; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern.

Misserfolg: Das Ziel kann keine Reaktionen ausführen, und seine Bewegungsrate ist halbiert. Außerdem kann es in seinem Zug entweder eine Aktion oder eine Bonusaktion ausführen, aber nicht beides. Dieser Effekt bleibt bis zum Ende seines nächsten Zugs bestehen.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 22; jede Kreatur in einer 27 Meter langen, drei Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 63 (14W8) Säureschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 21):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gedankendorn* (Version des 5. Grades), *Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Magie entdecken*

Je 1-mal täglich: *Mächtiges Trugbild, Trugbild projizieren, Vollständige Genesung*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Gedankenruck: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Gedankendorn* (Version des 5. Grades) zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Kichermagie: *Charismarettungswurf:* SG 21; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern, die der Drache sehen kann. **Misserfolg:** 31 (9W6) psychischer Schaden. Das Ziel würfelt bis zum Ende seines nächsten Zugs mit 1W8, wann immer es einen Attributswurf oder Angriffswurf ausführt, und zieht das Ergebnis von der W20-Prüfung ab. **Erfolg oder Misserfolg:** Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Lamia

Lamia

Großer Unhold, chaotisch böse

RK 13 **Initiative +1 (11)**

TP 97 (13W10+26)

Bewegungsrate 12 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW							
STÄ	16	+3	+3	GES	13	+1	+1	KON	15	+2	+2																
INT	14	+2	+2	WEI	15	+2	+2	CHA	16	+3	+3																

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +4, Täuschen +7

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Lamia führt zwei Klauenangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Verderbende Berührung ersetzen.

Klauen: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 7 (1W8+3) Hiebsschaden plus 7 (2W6) psychischer Schaden.

Verderbende Berührung: *Weisheitsrettungswurf:* SG 13; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Lamia, die von dem Lamia gesehen werden kann. **Misserfolg:** 13 (3W8) psychischer Schaden, und das Ziel ist eine Stunde lang verflucht. Bis der Fluch endet, ist das Ziel bezaubert und vergiftet.

Zauberwirken: Der Lamia wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Selbstverkleidung* (kann als mittelgroßer oder großer Zweibeiner erscheinen)

Je 1-mal täglich: *Ausspähung, Geas, Mächtiges Trugbild*

Bonusaktionen

Sprung: Der Lamia springt bis zu neun Meter weit und verbraucht dabei nur drei Meter Bewegung.

Landhai

Landhai

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK 17 **Initiative +0 (10)**

TP 94 (9W10+45)

Bewegungsrate 12 m, Graben 12 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ		19		+4		+4		GES		11		+0		+0		KON		21		+5		+5	
INT		2		-4		-4		WEI		10		+0		+0		CHA		5		-3		-3	

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 36 m; Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Landhai führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 17 (2W12+4) Stichschaden.

Tödlicher Sprung: Der Landhai verbraucht 1,5 Meter Bewegung, um in einen Bereich im Abstand von bis zu 4,5 Metern von sich zu springen, in welchem

sich mindestens eine Kreatur von höchstens großer Größe befindet. *Geschicklichkeitsrettungswurf*: SG 15; jede Kreatur im Zielbereich des Landhais. *Misserfolg*: 19 (3W12) Wuchtschaden, und das Ziel wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. *Erfolg*: Halber Schaden, und das Ziel wird 1,5 Meter weit in gerader Linie vom Landhai weggestoßen.

Bonusaktionen

Sprung: Der Landhai springt bis zu neun Meter weit und verbraucht dabei nur drei Meter Bewegung.

Lehmgolem

Lehmgolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK 14 **Initiative** +3 (13)

TP 123 (13W10+52)

Bewegungsrate 9 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ	20	+5 +5	GES	9	-1 -1	KON	18	+4 +4
INT	3	-4 -4	WEI	8	-1 -1	CHA	1	-5 -5

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Gift, Psychisch, Säure; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Merkmale

Berserker: Wann immer der Golem seinen Zug blutig beginnt, würfle mit 1W6. Bei einer 6 gerät der Golem in Kampfrausch. Im Kampfrausch greift der Golem die Kreatur an, die ihm am nächsten ist und die er sehen kann. Wenn sich keine Kreatur in Angriffsbereichweite befindet, greift der Golem einen Gegenstand an. Der Kampfrausch hält an, bis der Golem zerstört wird oder nicht mehr blutig ist.

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Säureabsorption: Der Golem erleidet keinen Schaden durch Säure, sondern erhält Trefferpunkte in Höhe des Säureschadens zurück.

Unveränderliche Gestalt: Der Golem kann keine andere Gestalt annehmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Hiebangriffe aus. Wenn er in diesem Zug Hast verwendet hat, führt er drei Hiebangriffe aus.

Hieb: *Nahkampfangriffswurf*: +9, Reichweite 4,5 m. *Treffer*: 10 (1W10+5) Wuchtschaden plus 6 (1W12) Säureschaden, und das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um eine Anzahl in Höhe des erlittenen Säureschadens verringert.

Bonusaktionen

Hast (Aufladung 5–6): Der Golem führt die Spurt- und die Rückzugaktion aus.

Lemure

Lemure

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 9 **Initiative** -3 (7)

TP 9 (2W8)

Bewegungsrate 6 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ	10	+0 +0	GES	5	-3 -3	KON	11	+0 +0
INT	1	-5 -5	WEI	11	+0 +0	CHA	3	-4 -4

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Bezaubert, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (wird nicht durch magische

Dunkelheit beeinträchtigt); Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Infernalisch, kann jedoch nicht sprechen

HG 0 (EP 10; ÜB +2)

Merkmale

Höllische Genesung: Wenn der Lemure in den Neun Höllen stirbt, erhebt er nach 1W10 Tagen mit allen Trefferpunkten wieder auf, sofern er nicht von einer Kreatur unter den Effekten des Zaubers *Segnen* getötet wurde oder seine Überreste mit Weihwasser besprenkelt wurden.

Aktionen

Böser Schleim: *Nahkampfangriffswurf*: +2, Reichweite 1,5 m. *Treffer*: 2 (1W4) Giftschaden.

Lich

Lich

Mittelgroßer Untoter (Magier), neutral böse

RK 20 **Initiative** +17 (27)

TP 315 (42W8+126)

Bewegungsrate 9 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ	11	+0 +0	GES	16	+3 +10	KON	16	+3 +10
INT	21	+5 +12	WEI	14	+2 +9	CHA	16	+3 +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +19, Geschichte +12, Motiv erkennen +9, Wahrnehmung +9

Resistenzen Blitz, Kälte

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Ausrüstung Materialkomponentenbeutel

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Alle

HG 21 (EP 33.000 oder 41.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Lich bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Seelengefäß: Wenn der Lich zerstört wird, entsteht er nach 1W10 Tagen mit allen Trefferpunkten wieder auf, sofern er ein Seelengefäß hat. Der neue Körper erscheint in einem freien Bereich im Hort des Lichs.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Lich führt drei Angriffe mit Lähmende Berührung oder Mystische Explosion in beliebiger Kombination aus.

Lähmende Berührung: Nahkampfangriffswurf: +12, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 15 (3W6+5) Kälteschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Lichs gelähmt.

Mystische Explosion: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +12, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 36 m. **Treffer:** 31 (4W12+5) Energieschaden.

Zauberwirken: Der Lich wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 20):

Beliebig oft: *Blitz* (Version des 5. Grades), *Feuerball* (Version des 5. Grades), *Gedanken wahrnehmen*, *Magie bannen*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Taschenspielerei*, *Unsichtbarkeit*

Je 2-mal täglich: *Dimensionstür*, *Ebenenwechsel*, *Tote beleben*

Je 1-mal täglich: *Ausspähung*, *Finger des Todes*, *Kettenblitz*, *Wort der Macht: Tod*

Reaktionen

Schutzmagie: Der Lich wirkt den Zauber *Gegenzauber* oder *Schild* als Antwort auf den Auslöser des Zaubers. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Lich eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Lich wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Furchteinflößender Blick: Der Lich wirkt den Zauber *Furcht*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion. Der Lich kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Lebensunterbrechung: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 20; jede Kreatur, die kein Untoter ist und die sich in einer Ausströmung von sechs Metern befindet, die vom Lich ausgeht. **Misserfolg:** 31 (9W6) nekrotischer Schaden. **Erfolg:** Halber Schaden. **Erfolg oder Misserfolg:** Der Lich kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Tödliches Teleportieren: Der Lich teleportiert sich bis zu 18 Meter weit in einen freien Bereich, den er sehen kann, und jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern vom Bereich, den er verlassen hat, erleidet 11 (2W10) nekrotischen Schaden.

Luftelementar

Luftelementar

Großer Elementar, neutral

RK 15

Initiative +5 (15)

TP 90 (12W10+24)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 27 m (Schweben)

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	14	+2	+2	GES	20	+5	+5	KON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2	WEI	10	+0	+0	CHA	6	-2	-2

Resistenzen Blitz, Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Gift, Schall; Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Aural)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Luftgestalt: Der Elementar kann in den Bereich einer anderen Kreatur eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Donnernder-Hieb-Angriffe aus.

Donnernder Hieb: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. **Treffer:** 14 (2W8+5) Schallschaden.

Wirbelwind (Aufladung 4–6): *Stärkerettungswurf:* SG 13; eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe im Bereich des Elementars. **Misserfolg:** 24 (4W10+2) Schallschaden, und das Ziel wird bis zu sechs Meter weit in gerader Linie vom Elementar weg- und umgestoßen und hat den Zustand Liegend. **Erfolg:** Nur halber Schaden.

Magier

Magier

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide (Magier), neutral

RK 15

Initiative +2 (12)

TP 81 (18W8)

Bewegungsrate 9 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW									
STÄ	9	-1	-1	GES	14	+2	+2	KON	11	+0	+0																		
INT	17	+3	+6	WEI	12	+1	+4	CHA	11	+0	+0																		

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Wahrnehmung +4

Ausrüstung Zauberstab

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache und drei weitere Sprachen

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Erzmagier führt drei Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 36 m. **Treffer:** 16 (3W8+3) Energieschaden.

Zauberwirken: Der Magier wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magierrüstung* (in RK enthalten), *Taschenspieler*

Je 2-mal täglich: *Feuerball* (Version des 4. Grades), *Unsichtbarkeit*

Je 1-mal täglich: *Fliegen*, *Kältekegel*

Bonusaktionen

Nebelschritt (3-mal täglich): Der Magier wirkt den Zauber *Nebelschritt*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Reaktionen

Schutzmagie (3-mal täglich): Der Magier wirkt einen der Zauber *Gegenzauber* oder *Schild* als Antwort auf den Auslöser des Zaubers. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Erzmagier

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide (Magier), neutral

RK 17 **Initiative +7 (17)**

TP 170 (31W8+31)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	10	+0 +0	GES	14	+2 +2	KON	12	+1 +1
INT	20	+5 +9	WEI	15	+2 +6	CHA	16	+3 +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +13, Geschichte +9, Wahrnehmung +6

Immunitäten Psychisch; Bezaubert (mit *Gedankenleere*)

Ausrüstung Zauberstab

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache und fünf weitere Sprachen

HG 12 (EP 8.000; ÜB +4)

Merkmale

Magieresistenz: Der Erzmagier ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Erzmagier führt vier Arkane-Explosion-Angriffe aus.

Arkane Explosion: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +9, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 45 m. **Treffer:** 27 (4W10+5) Energieschaden.

Zauberwirken: Der Erzmagier wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Gedanken wahrnehmen*, *Licht*, *Magie entdecken*, *Magierhand*, *Magierrüstung* (in RK enthalten), *Selbstverkleidung*, *Taschenspieler*, *Unsichtbarkeit*

Je 2-mal täglich: *Blitz* (Version des 7. Grades), *Fliegen*

Je 1-mal täglich: *Ausspähung*, *Gedankenleere* (wird vor dem Kampf gewirkt), *Kältekegel* (Version des 9. Grades), *Teleportieren*

Bonusaktionen

Nebelschritt (3-mal täglich): Der Magier wirkt den Zauber *Nebelschritt*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Reaktionen

Schutzmagie (3-mal täglich): Der Erzmagier wirkt einen der Zauber *Gegenzauber* oder *Schild* als Antwort auf den Auslöser des Zaubers. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Magmin

Magmin

Kleiner Elementar, chaotisch neutral

RK 14 **Initiative +2 (12)**

TP 13 (3W6+3)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	7	-2 -2	GES	15	+2 +2	KON	12	+1 +1
INT	8	-1 -1	WEI	11	+0 +0	CHA	10	+0 +0

Immunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Ignal)

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Todesexplosion: Der Magmin explodiert, wenn er stirbt. *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 11; jede Kreatur in einer Ausströmung von drei Metern, die vom Magmin ausgeht. *Misserfolg:* 7 (2W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Aktionen

Berührung: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 7 (2W4+2) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur oder ein brennbarer Gegenstand ist, der nicht getragen oder gehalten wird, fängt es Feuer.

Bonusaktionen

Entflammte Beleuchtung: Der Magmin lässt sich selbst in Flammen aufgehen, oder er löscht seine Flammen. Brennend spendet der Magmin in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Mantikor

Mantikor

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

RK 14 **Initiative** +3 (13)

TP 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	16	+3	+3	KON	17	+3	+3
INT	7	-2	-2	WEI	12	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Mantikor führt drei Angriffe mit Zerfetzen oder Schwanzstacheln in beliebiger Kombination aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W8+3) Hiebschaden.

Schwanzstacheln: Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 30/60 m. Treffer: 7 (1W8+3) Stichschaden.

Mantler

Mantler

Große Aberration, chaotisch neutral

RK 14 **Initiative** +5 (15)

TP 91 (14W10+14)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	15	+2	+2	KON	12	+1	+1
INT	13	+1	+1	WEI	14	+2	+2	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Immunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache der Unterreiche, Tiefensprache

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Merkmale

Lichtempfindlich: Der Mantler ist in hellem Licht bei Angriffswürfen im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Mantler führt einen Anheften-Angriff und zwei Schwanzangriffe aus.

Anheften: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 13 (3W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, heftet der Mantler sich an es an. Wenn der Mantler angeheftet ist, ist das Ziel blind, und der Mantler kann keine Anheften-Angriffe gegen andere Ziele ausführen. Außerdem halbiert der Mantler jeden Schaden, den er erleidet (abgerundet), und das Ziel erleidet die gleiche Menge an Schaden.

Der Mantler kann sich lösen, indem er 1,5 Meter Bewegung verbraucht. Das Ziel oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm kann eine Aktion ausführen und versuchen, den Mantler zu lösen. Dies gelingt mit einem erfolgreichen SG-14-Stärkewurf (Athletik).

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. Treffer: 8 (1W10+3) Hiebschaden.

Bonusaktionen

Phantome (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast): Der Mantler wirkt den Zauber *Spiegelbilder* mit Weisheit als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen. Der Zauber endet vorzeitig, wenn der Mantler seinen Zug in hellem Licht beginnt oder beendet.

Stöhnen: Weisheitsrettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einer Ausströmung von 18 Metern, die vom Mantler ausgeht. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Mantlers verängstigt. **Erfolg:** Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen das Stöhnen dieses Mantlers immun.

Marilith

Marilith

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 16 **Initiative** +10 (20)

TP 220 (21W10+105)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+9	GES	20	+5	+5	KON	20	+5	+10
INT	18	+4	+4	WEI	16	+3	+8	CHA	20	+5	+10

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Abyssisch; Telepathie auf 36 m

HG 16 (EP 15.000; ÜB +5)

Merkmale

Dämonische Genesung: Wenn der Marilith außerhalb des Abyss stirbt, löst sein Körper sich zu einer widerlichen Flüssigkeit auf. Der Marilith erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo im Abyss aufersteht.

Magieresistenz: Der Marilith ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Reaktiv: Der Marilith kann im Kampf in jedem Zug eine Reaktion ausführen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Marilith führt sechs Paktklinge-Angriffe aus und setzt Umschlingen ein.

Paktklinge: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 1,5 m. Treffer: 10 (1W10+5) Hiebschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden.

Umschlingen: Stärkerettungswurf: SG 17; eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Marilithen, die er sehen kann. **Misserfolg:** 15 (2W10+4) Wuchtschaden. Das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 14). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Bonusaktionen

Teleportieren (Aufladung 5–6): Der Marilith teleportiert sich bis zu 36 Meter weit in einen freien Bereich, den er sehen kann.

Reaktionen

Parieren: *Auslöser:* Der Marilith wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während er eine Waffe hält. *Antwort:* Der Marilith fügt seiner RK gegen diesen Angriff 5 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt.

Medusa

Medusa

Mittelgroße Monstrosität, rechtschaffen böse

RK 15 **Initiative +6 (16)**

TP 127 (17W8+51)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	10	+0	+0	GES	17	+3	+3	KON	16	+3	+3
INT	12	+1	+1	WEI	13	+1	+4	CHA	15	+2	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Täuschen +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 45 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Medusa führt entweder zwei Klauenangriffe und einen Schlangenhaar-Angriff oder aber drei Giftstrahl-Angriffe aus.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Hiebsschaden.

Schlangenhaar: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden plus 14 (4W6) Giftschaden.

Giftstrahl: Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 45 m. **Treffer:** 11 (2W8+2) Giftschaden.

Bonusaktionen

Versteinernder Blick (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. Wenn die Medusa im Kegel ihre Reflexion sieht, muss sie selbst den Rettungswurf ausführen. **Erster Misserfolg:** Das Ziel ist festgesetzt und wiederholt den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs, sofern es auch dann noch festgesetzt ist. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. **Zweiter Misserfolg:** Das Ziel ist nicht mehr festgesetzt, sondern versteinert.

Meervolk

Meervolk-Scharmützler

Mittelgroßer Elementar, neutral

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	10	+0	+0	GES	13	+1	+1	KON	12	+1	+1
INT	11	+0	+0	WEI	14	+2	+2	CHA	12	+1	+1

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Urtümlich (Aqual)

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Meervolk-Humanoide kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Ozeanischer Speer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. **Treffer:** 3 (1W6) Stichschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, so ist seine Bewegungsrate bis zum Ende seines nächsten Zugs um drei Meter verringert. **Treffer oder Fehlschlag:** Unmittelbar nach einem Fernkampfangriff kehrt der Speer auf magische Art in die Hand des Meervolk-Humanoiden zurück.

Mephiten

Dampf-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

RK 10 **Initiative +0 (10)**

TP 17 (5W6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	5	-3	-3	GES	11	+0	+0	KON	10	+0	+0
INT	11	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	12	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Immunitäten Feuer, Gift; Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Aqual, Ignal)

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Merkmale

Todesexplosion: Der Mephit explodiert, wenn er stirbt. **Geschicklichkeitsrettungswurf:** SG 10; jede Kreatur in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Mephiten ausgeht. **Misserfolg:** 5 (2W4) Feuerschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Verschwommene Gestalt: Angriffswürfe gegen den Mephiten sind im Nachteil, sofern der Mephit nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 2 (1W4) Hiebschaden plus 2 (1W4) Feuerschaden.

Dampfodem (Aufladung 6): Konstitutionsrettungswurf: SG 10; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern.
Misserfolg: 5 (2W4) Feuerschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Mephiten um drei Meter verringert. **Erfolg:** Nur halber Schaden. **Erfolg oder Misserfolg:** Unter Wasser zu sein gewährt keine Resistenz gegen diesen Feuerschaden.

Eis-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 21 (6W6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	7	-2	-2	GES	13	+1	+1	KON	10	+0	+0
INT	9	-1	-1	WEI	11	+0	+0	CHA	12	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +2
Anfälligkeiten Feuer
Immunitäten Gift, Kälte; Erschöpft, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Urtümlich (Aqual, Aural)
HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Todesexplosion: Der Mephit explodiert, wenn er stirbt.
Konstitutionsrettungswurf: SG 10; jede Kreatur in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Mephiten ausgeht.
Misserfolg: 5 (2W4) Kälteschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Aktionen

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 3 (1W4+1) Hiebschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Frostodem (Aufladung 6): Konstitutionsrettungswurf: SG 10; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern.
Misserfolg: 7 (3W4) Kälteschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Nebelwolke (1-mal täglich): Der Mephit wirkt den Zauber *Nebelwolke* mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen.

Magma-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 18 (4W6+4)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	8	-1	-1	GES	12	+1	+1	KON	12	+1	+1
INT	7	-2	-2	WEI	10	+0	+0	CHA	10	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Anfälligkeiten Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Igal, Terral)

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Todesexplosion: Der Mephit explodiert, wenn er stirbt.
Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Mephiten ausgeht. **Misserfolg:** 7 (2W6) Feuerschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Aktionen

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 3 (1W4+1) Hiebschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. **Misserfolg:** 7 (2W6) Feuerschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Staub-Mephit

Kleiner Elementar, neutral böse

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 17 (5W6)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	5	-3	-3	GES	14	+2	+2	KON	10	+0	+0
INT	9	-1	-1	WEI	11	+0	+0	CHA	10	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2
Anfälligkeiten Feuer
Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Urtümlich (Aural, Terral)
HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Todesexplosion: Der Mephit explodiert, wenn er stirbt.
Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 10; jede Kreatur in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Mephiten ausgeht. **Misserfolg:** 5 (2W4) Wuchtschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Aktionen

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Hiebschaden.

Blendender Odem (Aufladung 6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 10; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Mephiten blind.

Schlaf (1-mal täglich): Der Mephit wirkt den Zauber *Schlaf* mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 10).

Messingdrachen

Messingdrachennestling

Mittelgroßer Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 15 **Initiative** +2 (12)

TP 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 15	+2	+2	GES 10	+0	+2	KON 13	+1	+1
INT 10	+0	+0	WEI 11	+0	+2	CHA 13	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W10+2) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einer sechs Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. *Misserfolg:* 14 (4W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Schlafodem: Konstitutionsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist eine Minute lang bewusstlos. Dieser Effekt endet beim Ziel, wenn es Schaden erleidet oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um es zu wecken.

Junger Messingdrache

Großer Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 17 **Initiative** +3 (13)

TP 110 (13W10+39)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 6 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 19	+4	+4	GES 10	+0	+3	KON 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	WEI 11	+0	+3	CHA 15	+2	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Überzeugen +5, Wahrnehmung +6

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann zwei Angriffe durch einen Einsatz von Schlafodem ersetzen.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. Treffer: 15 (2W10+4) Hiebschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur in einer 12 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. *Misserfolg:* 38 (11W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Schlafodem: Konstitutionsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist eine Minute lang bewusstlos. Dieser Effekt endet beim Ziel, wenn es Schaden erleidet oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um es zu wecken.

Ausgewachsener Messingdrache

Riesiger Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 18 **Initiative** +10 (20)

TP 172 (15W12+75)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 23	+6	+6	GES 10	+0	+5	KON 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	WEI 13	+1	+6	CHA 17	+3	+3

Fertigkeiten Geschichte +7, Heimlichkeit +5, Überzeugen +8, Wahrnehmung +11

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 13 (EP 10.000 oder 11.500 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Schlafodem oder (B) Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Sengender Strahl* zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +11, Reichweite 3 m. Treffer: 17 (2W10+6) Hiebschaden plus 4 (1W8) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 18; jede Kreatur in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. *Misserfolg:* 45 (10W8) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Schlafodem: Konstitutionsrettungswurf: SG 18; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet beim Ziel, wenn es

Schaden erleidet oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um es zu wecken.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Magie entdecken, Mit Tieren sprechen, Sengender Strahl*
Je 1-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen, Wetterkontrolle*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Loderndes Licht: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Sengender Strahl* zu wirken.

Sengende Sander: *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen, die er sehen kann. *Misserfolg:* 27 (6W8) Feuerschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Ende seines nächsten Zugs halbiert. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter Messingdrache

Gigantischer Drache (metallisch), chaotisch gut

RK 20 Initiative +12 (22)

TP 332 (19W20+133)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	27	+8 +8	GES	10	+0 +6	KON	25	+7 +7
INT	16	+3 +3	WEI	15	+2 +8	CHA	22	+6 +6

Fertigkeiten Geschichte +9, Heimlichkeit +6, Überzeugen +12, Wahrnehmung +14

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 24

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 20 (EP 25.000 oder 33.000 im Hort; ÜB +6)

Merkmale

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Schlafodem oder (B) Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Sengender Strahl* (Version des 3. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +14, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 19 (2W10+8) Hiebschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 21; jede Kreatur in einer 27 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. *Misserfolg:* 58 (13W8) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Schlafodem: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 21; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist zehn Minuten lang bewusstlos. Dieser Effekt endet beim Ziel, wenn es Schaden erleidet oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um es zu wecken.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 20):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Magie entdecken, Mit Tieren sprechen, Sengender Strahl* (Version des 3. Grades)

Je 1-mal täglich: *Gedanken wahrnehmen, Wetterkontrolle*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Loderndes Licht: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Sengender Strahl* (Version des 3. Grades) zu wirken.

Sengende Sander: *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 20; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen, die er sehen kann. *Misserfolg:* 36 (8W8) Feuerschaden, und die Bewegungsrate des Ziels ist bis zum Ende seines nächsten Zugs halbiert. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Mimik

Mimik

Mittelgroße Monstrosität, neutral

RK 12 Initiative +3 (13)

TP 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 6 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	12	+1	+1	KON	15	+2	+2
INT	5	-3	-3	WEI	13	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Immunitäten Säure; Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Haftend (nur in Gegenstandsgestalt): Der Mimik bleibt an allem haften, was ihn berührt. Bleibt er an einer Kreatur von höchstens riesiger Größe haften, so wird die Kreatur gepackt (Flucht-SG 13). Attributswürfe zum Entkommen aus diesem Haltegriff sind im Nachteil.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5 (im Vorteil, wenn das Ziel vom Mimik gepackt wurde), Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 7 (1W8+3) Stichschaden – oder 12 (2W8+3) Stichschaden, wenn das Ziel vom Mimik gepackt wurde – plus 4 (1W8) Säureschaden.

Scheinfuß: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 7 (1W8+3) Wuchtschaden plus 4 (1W8) Säureschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 13). Attributswürfe zum Entkommen aus diesem Haltegriff sind im Nachteil.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Der Mimik nimmt die Gestalt eines Gegenstands von kleiner oder mittelgroßer Größe an, wobei er seine Spielwerte beibehält, oder er nimmt wieder seine wahre Gestalt an. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Minotaurus von Baphomet

Minotaurus von Baphomet

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK 14 Initiative +0 (10)

TP 85 (10W10+30)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	11	+0	+0	KON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2	WEI	16	+3	+3	CHA	9	-1	-1

Fertigkeiten Überlebenskunst +7, Wahrnehmung +7

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Abyssisch

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Abyssische Gefe: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. **Treffer:** 10 (1W12+4) Hiebsschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden.

Zerfleischen (Aufladung 5–6): Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 18 (4W6+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und der Minotaurus sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens drei Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 10 (3W6) Stichschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Modernder Schlurfer

Modernder Schlurfer

Große Pflanze, gesinnungslos

RK 15 Initiative –1 (9)

TP 110 (13W10+39)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 6 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	8	-1	-1	KON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3	WEI	10	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Resistenzen Feuer, Kälte

Immunitäten Blitz; Erschöpft, Taub

Sinne Blindsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Blitzabsorption: Der modernde Schlurfer erleidet durch Blitze keinen Schaden, sondern erhält Trefferpunkte in Höhe des Blitzschadens zurück.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der modernde Schlurfer führt drei Geladenes-Tentakel-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Einhüllen ersetzen.

Geladenes Tentakel: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. **Treffer:** 7 (1W6+4) Wuchtschaden plus 5 (2W4) Blitzschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, zieht der modernde Schlurfer es 1,5 Meter weit in gerader Linie auf sich zu.

Einhüllen: Stärkerettungswurf: SG 15; eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern. **Misserfolg:** Das Ziel wird in den Bereich des modernden Schlurfers gezogen und gepackt (Flucht-SG 14). Das gepackte Ziel ist blind und festgesetzt und erleidet zu Beginn jedes seiner Züge

10 (3W6) Blitzschaden. Bewegt sich der moderne Schlurfer, so bewegt sich das gepackte Ziel mit ihm. Dies verbraucht keine zusätzliche Bewegung. Der moderne Schlurfer kann mit dieser Aktion nur jeweils eine Kreatur gepackt halten.

Mumien

Mumie

Kleiner oder mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

RK 11 **Initiative -1 (9)**

TP 58 (9W8+18)

Bewegungsrate 6 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	16	+3	+3		GES	8	-1	-1		KON	15	+2	+2	
INT	6	-2	-2		WEI	12	+1	+3		CHA	12	+1	+1	

Anfälligkeiten Feuer

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache und zwei weitere Sprachen

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Mumie führt zwei Fäulnisfaust-Angriffe aus und setzt Fürchterliches Starren ein.

Fäulnisfaust: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 8 (1W10+3) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es verflucht. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten. Sein Trefferpunktemaximum normalisiert sich nicht nach einer langen Rast und wird alle 24 Stunden um 10 (3W6) verringert. Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur durch diesen Angriff auf 0 sinken, stirbt die Kreatur und zerfällt zu Staub.

Fürchterliches Starren: *Weisheitsrettungswurf:* SG 11; eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von der Mumie, die von der Mumie gesehen werden kann. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs der Mumie verängstigt. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen das Fürchterliche Starren dieser Mumie immun.

Mumienfürst

Kleiner oder mittelgroßer Untoter (Kleriker), rechtschaffen böse

RK 17 **Initiative +10 (20)**

TP 187 (25W8+75)

Bewegungsrate 9 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	18	+4	+4		GES	10	+0	+0		KON	17	+3	+3	
INT	11	+0	+5		WEI	19	+4	+9		CHA	16	+3	+3	

Fertigkeiten Geschichte +5, Religion +5, Wahrnehmung +9

Anfälligkeiten Feuer

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 18 m; Passive Wahrnehmung 19

Sprachen Gemeinsprache und drei weitere Sprachen

HG 15 (EP 13.000 oder 15.000 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn die Mumie bei einem Rettungswurf scheitert, kann sie beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Magieresistenz: Die Mumie ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Untote Genesung: Wenn die Mumie zerstört wird, ihr Herz jedoch noch intakt ist, erhält sie nach 24 Stunden einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten aufersteht. Der neue Körper erscheint in einem freien Bereich im Hort der Mumie. Das Herz ist ein winziger Gegenstand, besitzt eine RK von 17, 10 Trefferpunkte und ist gegen alle Schadensarten bis auf Feuerschaden immun.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Mumie führt einen Fäulnisfaust- oder einen Negative-Energie-kanalisieren-Angriff aus und setzt Fürchterliches Starren ein.

Fäulnisfaust: *Nahkampfangriffswurf:* +9, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 15 (2W10+4) Wuchtschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es verflucht. Das verfluchte Ziel kann keine Trefferpunkte zurückerhalten, es erhält durch eine lange Rast keine Vorzüge, und sein Trefferpunktemaximum wird alle 24 Stunden um 10 (3W6) verringert. Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur durch diesen Angriff auf 0 sinken, stirbt die Kreatur und zerfällt zu Staub.

Negative Energie kanalisieren: *Fernkampfangriffswurf:* +9, Reichweite 18 m. *Treffer:* 25 (6W6+4) nekrotischer Schaden.

Fürchterliches Starren: *Weisheitsrettungswurf:* SG 17; eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von der Mumie, die von der Mumie gesehen werden kann. *Misserfolg:* 25 (6W6+4) psychischer Schaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs der Mumie gelähmt.

Zauberwirken: Die Mumie wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Magie bannen, Thaumaturgie*

Je 1-mal täglich: *Insektenplage* (Version des 7. Grades), *Leid, Tote beleben*

Reaktionen

Wirbelwind aus Sand: *Auslöser:* Die Mumie wird von einem Angriffswurf getroffen. *Antwort:* Die Mumie fügt ihrer RK gegen diesen Angriff 2 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt, und sie teleportiert sich bis zu 18 Meter weit in einen freien Bereich, den sie sehen kann. Jede Kreatur ihrer Wahl im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihrem Zielbereich, die von ihr gesehen werden kann, ist bis zum Ende des nächsten Zugs der Mumie blind.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann die Mumie eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes ihrer Züge stehen der Mumie wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Nekrotischer Schlag: Die Mumie führt einen Fäulnisfaust- oder einen Negative-Energie-kanalisieren-Angriff aus.

Schreckensbefehl: Die Mumie wirkt den Zauber *Befehl* (Version des 2. Grades). Ihr Attribut zum Zaubern ist dasselbe wie beim Ausführen der Zaubern-Aktion. Die Mumie kann diese Aktion erst nach Beginn ihres nächsten Zugs erneut ausführen.

Starren: Die Mumie setzt Fürchterliches Starren ein. Die Mumie kann diese Aktion erst nach Beginn ihres nächsten Zugs erneut ausführen.

Nachtmahr

Nachtmahr

Großer Unhold, neutral böse

RK 13 **Initiative** +2 (12)

TP 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 27 m (Schweben)

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	15	+2	+2	KON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0	WEI	13	+1	+1	CHA	15	+2	+2

Immunitäten Feuer

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Abyssisch, Gemeinsprache und Infernalisch, kann jedoch nicht sprechen

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Beleuchtung: Der Nachtmahr spendet in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Feuerresistenz gewähren: Der Nachtmahr kann einem Reiter während des Ritts Resistenz gegen Feuerschaden gewähren.

Aktionen

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 13 (2W8+4) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden.

Ätherischer Schritt: Der Nachtmahr und bis zu drei bereitwillige Kreaturen im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm teleportieren sich von der materiellen Ebene auf die Ätherebene oder umgekehrt.

Nachtvettel

Nachtvettel

Mittelgroßer Unhold, neutral böse

RK 17 **Initiative** +5 (15)

TP 112 (15W8+45)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	15	+2	+2	KON	16	+3	+3
INT	16	+3	+3	WEI	14	+2	+2	CHA	16	+3	+3

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +5,

Täuschen +6, Wahrnehmung +5

Resistenzen Feuer, Kälte

Immunitäten Bezaubert

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch, Urtümlich

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Magieresistenz: Die Vettel ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Seelenbeutel: Die Vettel hat einen Seelenbeutel.

Wenn sie diesen Beutel bei sich hat, kann sie ihre Albtraumpuk-Aktion ausführen.

Der Beutel besitzt eine RK von 15, 20 TP und ist gegen alle Schadensarten resistent. Wenn seine Trefferpunkte auf 0 sinken, zerfällt der Beutel zu Staub. Wird der Beutel zerstört, so werden alle Seelen befreit, die er enthält. Die Vettel kann nach sieben Tagen einen neuen Beutel erzeugen.

Zirkelmagie: Wenn die Vettel sich im Abstand von bis zu neun Metern von mindestens zwei Vettel-Verbündeten befindet, kann sie einen der folgenden Zauber mit dem normalen Zeitaufwand und Intelligenz als Attribut zum Zaubern wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 14): *Ausspähung*, *Gegenstand aufspüren*, *Identifizieren*, *Unsichtbarer Diener*, *Vertrauten finden* oder *Vorahnung*. Die Vettel muss eine lange Rast beenden, ehe sie dieses Merkmal erneut verwenden kann, um den Zauber zu wirken.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Vettel führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 13 (2W8+5) Hiebschaden.

Albtraumpuk (1-mal täglich; Seelenbeutel erforderlich): Auf der Ätherebene wirkt die Vettel den Zauber *Traum*. Ihr Attribut zum Zaubern ist dasselbe wie beim

Ausführen der Zauberwirken-Aktion. Nur die Vettel kann als Bote des Zaubers fungieren, und das Ziel muss eine Kreatur auf der materiellen Ebene sein, die von der Vettel gesehen werden kann. Der Zauber misslingt und ist vergeudet, wenn das Ziel unter dem Effekt eines der Zauber *Schutz vor Gut und Böse* oder *Schutzkreis* steht.

Wenn das Ziel durch den Zauber *Traum* Schaden erleidet, wird das Trefferpunktemaximum des Ziels um eine Anzahl in Höhe dieses Schadens verringert. Tötet der Zauber das Ziel, so wird dessen Seele im Seelenbeutel der Vettel gefangen, und das Ziel kann erst von den Toten auferweckt werden, wenn seine Seele befreit wird.

Zauberwirken: Die Vettel wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 14):

Beliebig oft: *Körperlosigkeit*, *Magie entdecken*, *Magisches Geschoss* (Version des 4. Grades)

Je 2-mal täglich: *Ebenenwechsel* (nur auf sich selbst), *Tödliches Phantom*

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Die Vettel nimmt die Gestalt eines Humanoiden von höchstens mittelgroßer Größe oder wieder ihre wahre Gestalt an. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in allen Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Nalfeshnee

Nalfeshnee

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 18 **Initiative +5 (15)**

TP 184 (16W10+96)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 21	+5	+5	GES 10	+0	+0	KON 22	+6	+11
INT 19	+4	+9	WEI 12	+1	+6	CHA 15	+2	+7

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Immunitäten Gift; Verängstigt, Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch; Telepathie auf 36 m

HG 13 (EP 10.000; ÜB +5)

Merkmale

Dämonische Genesung: Wenn der Nalfeshnee außerhalb des Abyss stirbt, löst sein Körper sich zu einer widerlichen Flüssigkeit auf. Der Nalfeshnee erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo im Abyss aufersteht.

Magieresistenz: Der Nalfeshnee ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Nalfeshnee führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +10, Reichweite 3 m. *Treffer:* 16 (2W10+5) Hiebschaden plus 11 (2W10) Energieschaden.

Teleportieren: Der Nalfeshnee teleportiert sich bis zu 36 Meter weit in einen freien Bereich, den er sehen kann.

Bonusaktionen

Schreckensnimbus (Aufladung 5–6): *Weisheitsrettungswurf:* SG 15; jede Kreatur in einer Ausströmung von 4,5 Metern, die vom Nalfeshnee ausgeht. *Misserfolg:* 28 (8W6) psychischer Schaden, und das Ziel ist verängstigt, bis eine Minute vergangen ist, bis das Ziel Schaden erleidet oder bis es seinen Zug beendet, ohne dass der Nalfeshnee in seiner Sichtlinie ist. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Schreckensnimbus dieses Nalfeshnees immun.

Reaktionen

Verfolgung: *Auslöser:* Eine andere Kreatur, die der Nalfeshnee sehen kann, beendet im Abstand von bis zu 36 Metern vom Nalfeshnee ihren Zug. *Antwort:* Der Nalfeshnee setzt Teleportieren ein, doch der Zielbereich muss sich im Abstand von bis zu drei Metern von der auslösenden Kreatur befinden.

Ockergallerte

Ockergallerte

Großer Schlick, gesinnungslos

RK 8 **Initiative –2 (8)**

TP 52 (7W10+14)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 15	+2	+2	GES 6	–2	–2	KON 14	+2	+2
INT 2	–4	–4	WEI 6	–2	–2	CHA 1	–5	–5

Resistenzen Säure

Immunitäten Blitz, Hieb; Bezaubert, Erschöpft,

Festgesetzt, Gepackt, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsight 36 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Amorph: Die Gallerte kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Spinnenklettern: Die Gallerte kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Scheinfluß: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 12 (3W6+2) Säureschaden.

Reaktionen

Zerteilen: *Auslöser:* Die Gallerte ist von mittelgroßer oder großer Größe, hat mindestens 10 Trefferpunkte und wird blutig oder erleidet Blitz- oder Hiebschaden.

Antwort: Die Gallerte teilt sich in zwei neue

Ockergallerten auf. Jede neue Gallerte ist um eine Größenkategorie kleiner als die ursprüngliche Gallerte und handelt bei ihrer Initiative. Die Trefferpunkte der ursprünglichen Gallerte werden gleichmäßig auf die neuen Gallerten verteilt (abgerundet).

Oger

Oger

Großer Riese, chaotisch böse

RK 11 **Initiative -1 (9)**

TP 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	19	+4 +4	GES	8	-1 -1	KON	16	+3 +3
INT	5	-3 -3	WEI	7	-2 -2	CHA	7	-2 -2

Ausrüstung Wurfspere (3), Zweihandknüppel

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Wurfspere: *Nah- oder Fernkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden.

Zweihandknüppel: *Nahkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Oni

Oni

Großer Unhold, rechtschaffen böse

RK 17 **Initiative +0 (10)**

TP 119 (14W10+42)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	19	+4 +4	GES	11	+0 +3	KON	16	+3 +6
INT	14	+2 +2	WEI	12	+1 +4	CHA	15	+2 +5

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Täuschen +8, Wahrnehmung +4

Resistenzen Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

HG 7 (EP 2.900; ÜB +3)

Merkmale

Regeneration: Der Oni erhält zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück, wenn er noch mindestens 1 Trefferpunkt hat.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Oni führt zwei Klauen- oder Albtraumstrahl-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen.

Klauen: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 3 m. *Treffer:* 10 (1W12+4) Hiebschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

Albtraumstrahl: *Fernkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 18 m. *Treffer:* 9 (2W6+2) psychischer Schaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Onis verängstigt.

Gestaltwandeln: Der Oni nimmt die Gestalt eines Humanoiden von höchstens mittelgroßer Größe, die Gestalt eines großen Riesen oder wieder seine wahre Gestalt an. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in allen Gestalten gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Zauberwirken: Der Oni wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 13):

Je 1-mal täglich: *Dunkelheit, Gasförmige Gestalt, Person bezaubern* (Version des 2. Grades), *Schlaf*

Bonusaktionen

Unsichtbarkeit: Der Oni wirkt den Zauber *Unsichtbarkeit* auf sich selbst, ohne Zauberkomponenten zu benötigen. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Otyugh

Otyugh

Große Aberration, neutral

RK 14 **Initiative +0 (10)**

TP 104 (11W10+44)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	16	+3 +3	GES	11	+0 +0	KON	19	+4 +7
INT	6	-2 -2	WEI	13	+1 +1	CHA	6	-2 -2

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Otyughisch; Telepathie auf 36 m

(die Empfängerkreatur kann nicht telepathisch antworten)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Otyugh führt einen Bissangriff und zwei Tentakelangriffe aus.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 12 (2W8+3) Stichschaden, und das Ziel ist vergiftet. Wann immer das vergiftete Ziel eine lange Rast beendet, erleidet es den folgenden Effekt: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 15.

Misserfolg: Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um 5 (1W10) verringert und normalisiert sich nicht, solange das Ziel vergiftet ist. **Erfolg:** Das Ziel ist nicht mehr vergiftet.

Tentakel: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. **Treffer:** 12 (2W8+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es von einem der beiden Tentakel gepackt (Flucht-SG 13).

Tentakelhieb: Konstitutionsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur, die vom Otyugh gepackt wurde. **Misserfolg:** 16 (3W8+3) Wuchtschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Otyughs betäubt. **Erfolg:** Nur halber Schaden.

Pegasus

Pegasus

Großes celestisches Wesen, chaotisch gut

RK 12 **Initiative** +2 (12)

TP 59 (7W10+21)

Bewegungsrate 18 m, Fliegen 27 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	18	+4	+4		GES	15	+2	+4		KON	16	+3	+5	
INT	10	+0	+0		WEI	15	+2	+4		CHA	13	+1	+3	

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Versteht Celestisch, Elfish, Gemeinsprache und Sylvanisch, kann jedoch nicht sprechen

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 7 (1W6+4) Wuchtschaden plus 5 (2W4) gleißender Schaden.

Pferdegreif

Pferdegreif

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK 11 **Initiative** +1 (11)

TP 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	17	+3	+3		GES	13	+1	+1		KON	13	+1	+1	
INT	2	-4	-4		WEI	12	+1	+1		CHA	8	-1	-1	

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Merkmale

Vorbeifliegen: Der Pferdegreif provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pferdegreif führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 7 (1W8+3) Hiebschaden.

Phasenspinne

Phasenspinne

Große Monstrosität, gesinnungslos

RK 14 **Initiative** +3 (13)

TP 45 (7W10+7)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	15	+2	+2		GES	16	+3	+3		KON	12	+1	+1	
INT	6	-2	-2		WEI	10	+0	+0		CHA	6	-2	-2	

Fertigkeiten Heimlichkeit +7

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Ätherische Sicht: Die Spinne kann 18 Meter weit in die Ätherebene blicken, wenn sie sich auf der materiellen Ebene befindet, sowie umgekehrt.

Netzwandler: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze und weiß genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Spinnenklettern: Die Spinne kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Spinne führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 8 (1W10+3) Stichschaden plus 9 (2W8)

Giftschaden. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Schaden auf 0 sinken, wird das Ziel stabil und ist eine Stunde lang vergiftet. Solange das Ziel vergiftet ist, ist es außerdem gelähmt.

Bonusaktionen

Ätherische Bewegung: Die Spinne teleportiert sich von der materiellen Ebene aus auf die Ätherebene oder umgekehrt.

Pilze

Kreischerpilz

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

RK 5 Initiative -5 (5)

TP 13 (3W8)

Bewegungsrate 1,5 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	I	-5	-5	GES	I	-5	-5	KON	IO	+0	+0
INT	I	-5	-5	WEI	3	-4	-4	CHA	I	-5	-5

Immunitäten Bezaubert, Blind, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

HG 0 (EP 0; ÜB +2)

Reaktionen

Kreischen: *Auslöser:* Eine Kreatur oder eine Quelle hellen Lichts gelangt in den Bereich im Abstand von bis zu neun Metern vom Kreischer. *Antwort:* Der Kreischer stößt einen Schrei aus, der im Abstand von bis zu 90 Metern von ihm zu hören ist und andauert, bis eine Minute vergangen ist oder der Kreischer stirbt.

Violetter Pilz

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

RK 5 Initiative -5 (5)

TP 18 (4W8)

Bewegungsrate 1,5 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	3	-4	-4	GES	I	-5	-5	KON	IO	+0	+0
INT	I	-5	-5	WEI	3	-4	-4	CHA	I	-5	-5

Immunitäten Bezaubert, Blind, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 6

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pilz führt zwei Fäulnisberührung-Angriffe aus.

Fäulnisberührung: *Nahkampfangriffswurf:* +2, Reichweite 3 m. *Treffer:* 4 (1W8) nekrotischer Schaden.

Piraten

Pirat

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 14 Initiative +5 (15)

TP 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	IO	+0	+0	GES	I6	+3	+5	KON	I2	+1	+1
INT	8	-1	-1	WEI	I2	+1	+1	CHA	I4	+2	+4

Ausrüstung Dolche (6), Lederrüstung

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pirat führt zwei Dolchangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Packender Elan ersetzen.

Dolch: *Nah- oder Fernkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden.

Packender Elan: *Weisheitsrettungswurf:* SG 12; eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Piraten, die er sehen kann. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Piraten bezaubert.

Piratenkapitän

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 17 Initiative +7 (17)

TP 84 (13W8+26)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	IO	+0	+3	GES	I8	+4	+7	KON	I4	+2	+2
INT	IO	+0	+0	WEI	I4	+2	+5	CHA	I7	+3	+6

Fertigkeiten Akrobatik +7, Wahrnehmung +5

Ausrüstung Pistole, Rapier

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pirat führt drei Angriffe mit dem Rapier oder der Pistole in beliebiger Kombination aus.

Rapier: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 13 (2W8+4) Stichschaden, und der Pirat ist bei seinem nächsten Angriffswurf vor Ende dieses Zugs im Vorteil.

Pistole: *Fernkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 9/27 m. *Treffer:* 15 (2W10+4) Stichschaden.

Bonusaktionen

Charme des Kapitäns: *Weisheitsrettungswurf:* SG 14; eine Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern vom Piraten, die er sehen kann. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Piraten bezaubert.

Reaktionen

Riposte: *Auslöser:* Der Pirat wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während er eine Waffe hält. *Antwort:* Der Pirat fügt seiner RK gegen diesen Angriff 3 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt. Bei einem Misserfolg führt der Pirat einen Rapier-Angriff gegen die auslösende Kreatur aus, sofern diese sich in Reichweite befindet.

Planetar

Planetar

Großes celestisches Wesen (Engel), rechtschaffen gut

RK 19

Initiative +10 (20)

TP 262 (21W10+147)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 36 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	24	+7 +12	GES	20	+5 +5	KON	24	+7 +12
INT	19	+4 +4	WEI	22	+6 +11	CHA	25	+7 +12

Fertigkeiten Wahrnehmung +11

Resistenzen Gleißend

Immunitäten Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Alle; Telepathie auf 36 m

HG 16 (EP 15.000; ÜB +5)

Merkmale

Erhabene Genesung: Wenn der Planetar außerhalb des Bergs Celestia stirbt, verschwindet sein Körper. Der Planetar erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo am Berg Celestia aufersteht.

Göttliches Bewusstsein: Der Planetar erkennt, wenn er eine Lüge hört.

Magieresistenz: Der Planetar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Planetar führt drei Gleißendes-Schwert-Angriffe aus oder setzt zweimal Heilige Explosion ein.

Gleißendes Schwert: Nahkampfangriffswurf: +12, Reichweite 3 m. Treffer: 14 (2W6+7) Hiebschaden plus 18 (4W8) gleißender Schaden.

Heilige Explosion: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 20; jeder Gegner in einer Kugel mit einem Radius von sechs Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern vom Planetar, den er sehen kann. Misserfolg: 24 (7W6) gleißender Schaden. Erfolg: Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Planetar wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 20):

Beliebig oft: Gutes und Böses entdecken

Je 1-mal täglich: Gutes und Böses bannen, Heiliges Gespräch, Tote erwecken, Wetterkontrolle

Bonusaktionen

Göttlicher Beistand (2-mal täglich): Der Planetar wirkt einen der Zauber *Fluch brechen*, *Schwache Genesung*, *Unsichtbarkeit* oder *Wunden heilen*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Plapperndes Hundertmaul

Plapperndes Hundertmaul

Mittelgroße Aberration, chaotisch neutral

RK 9

Initiative –1 (9)

TP 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	10	+0 +0	GES	8	–1 –1	KON	16	+3 +3
INT	3	–4 –4	WEI	10	+0 +0	CHA	6	–2 –2

Immunitäten Liegend

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Aberranter Boden: Der Boden ist in einer Ausströmung von drei Metern, die vom Hundertmaul ausgeht, schwieriges Gelände.

Plappern: Das Hundertmaul plappert unzusammenhängend, solange es nicht kampfunfähig ist. *Weisheitsrettungswurf:* SG 10; jede Kreatur, die ihren Zug im Abstand von bis zu sechs Metern vom Hundertmaul beginnt, während es plappert. *Misserfolg:* Das Ziel ermittelt mit 1W8, was es im aktuellen Zug tut:

1–4: Das Ziel tut nichts.

5–6: Das Ziel führt weder eine Aktion noch eine Bonusaktion aus und verwendet seine gesamte Bewegungsrate, um sich in eine zufällige Richtung zu bewegen.

7–8: Das Ziel führt einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig ermittelte Kreatur in Reichweite aus. Ist ein solcher Angriff nicht möglich, so tut das Ziel nichts.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (2W6) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Angriff auf 0 sinken, stirbt das Ziel. Seine Leiche wird vom Hundertmaul absorbiert, und nur die Ausrüstung bleibt zurück.

Blendender Speichel (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 10; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu neun Metern. Misserfolg: 7 (2W6) gleißender Schaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Hundertmauls blind.

Priester

Priester-Akolyth

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide (Kleriker), neutral

RK 13

Initiative +0 (10)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	14	+2 +2	GES	10	+0 +0	KON	12	+1 +1
INT	10	+0 +0	WEI	14	+2 +2	CHA	11	+0 +0

Fertigkeiten Heilkunde +4, Religion +2

Ausrüstung Heiliges Symbol, Kettenhemd, Streitkolben

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Streitkolben: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W6+2) Wuchtschaden plus 2 (1W4) gleißender Schaden.

Gleißende Flamme: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 18 m. Treffer: 7 (2W6) gleißender Schaden.

Zauberwirken: Der Priester wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken:

Beliebig oft: Licht, Thaumaturgie

Bonusaktionen

Göttlicher Beistand (1-mal täglich): Der Priester wirkt einen der Zauber *Heilendes Wort*, *Heiligtum* oder *Segnen*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Priester

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide (Kleriker), neutral

RK 13

Initiative +0 (10)

TP 38 (7W8+7)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	16	+3 +3	GES	10	+0 +0	KON	12	+1 +1
INT	13	+1 +1	WEI	16	+3 +3	CHA	13	+1 +1

Fertigkeiten Heilkunde +7, Religion +5, Wahrnehmung +5

Ausrüstung Heiliges Symbol, Kettenhemd, Streitkolben

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Priester führt zwei Angriffe mit Streitkolben oder Gleißende Flamme in beliebiger Kombination aus.

Streitkolben: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden plus 5 (2W4) gleißender Schaden.

Gleißende Flamme: Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 18 m. Treffer: 11 (2W10) gleißender Schaden.

Zauberwirken: Der Priester wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 13):

Beliebig oft: Licht, Thaumaturgie

Je 1-mal täglich: Schutzgeister

Bonusaktionen

Göttlicher Beistand (3-mal täglich): Der Priester wirkt einen der Zauber *Heilendes Wort*, *Magie bannen*, *Schwache Genesung* oder *Segnen*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Pseudodrache

Pseudodrache

Winziger Drache, neutral gut

RK 14

Initiative +2 (12)

TP 10 (3W4+3)

Bewegungsrate 4,5 m, Fliegen 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	6	-2 -2	GES	15	+2 +2	KON	13	+1 +1
INT	10	+0 +0	WEI	12	+1 +1	CHA	10	+0 +0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht Drakonisch und Gemeinsprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Merkmale

Magieresistenz: Der Pseudodrache ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pseudodrache führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden.

Stachel: Konstitutionsrettungswurf: SG 12; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Pseudodrahen, die er sehen kann. *Misserfolg*: 5 (2W4) Giftschaden, und das Ziel ist eine Stunde lang vergiftet. *Misserfolg um mindestens 5*: Das vergiftete Ziel ist auch bewusstlos, bis es Schaden erleidet oder eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm eine Aktion ausführt, um es zu wecken.

Purpurwurm

Purpurwurm

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

RK 18 **Initiative** +3 (13)

TP 247 (15W20+90)

Bewegungsrate 15 m, Graben 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 28	+9	+9	GES 7	-2	-2	KON 22	+6	+11
INT 1	-5	-5	WEI 8	-1	+4	CHA 4	-3	-3

Sinne Blindsight 9 m, Erschütterungssinn 18 m;

Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 15 (EP 13.000; ÜB +5)

Merkmale

Tunnelbauer: Der Wurm kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit drei Metern Durchmesser.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Wurm führt einen Bissangriff und einen Schwanzstachelangriff aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. *Treffer:* 22 (3W8+9) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 19). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Schwanzstachel: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. *Treffer:* 16 (2W6+9) Stichschaden plus 35 (10W6) Giftschaden.

Bonusaktionen

Verschlucken: Stärkerettungswurf: SG 19; eine Kreatur von höchstens großer Größe, die vom Wurm gepackt wurde (der Wurm kann bis zu drei Kreaturen verschlucken). *Misserfolg:* Das Ziel wird vom Wurm verschluckt und ist dann nicht mehr gepackt. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Wurms und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Wurms 17 (5W6) Säureschaden.

Erleidet der Wurm durch eine verschluckte Kreatur in einem einzigen Zug mindestens 30 Schaden, so muss er am Ende des Zugs einen SG-21-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt alle verschluckten Kreaturen wieder aus. Diese fallen in Bereiche im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Wurm und haben den Zustand Liegend. Wenn der Wurm stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus dem Kadaver entkommen. Sie verbrauchen dabei sechs Meter Bewegung und haben danach den Zustand Liegend.

Quasit

Quasit

Winziger Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 25 (10W4)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 5	-3	-3	GES 17	+3	+3	KON 10	+0	+0
INT 7	-2	-2	WEI 10	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Immunitäten Gift, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Merkmale

Magieresistenz: Der Quasit ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 5 (1W4+3) Hiebschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Quasiten vergiftet.

Gestaltwandeln: Der Quasit nimmt die Gestalt einer Fledermaus (Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m), einer Kröte (12 m, Schwimmen 12 m), eines Tausendfüßlers (12 m, Klettern 12 m) oder wieder seine wahre Gestalt an. Seine Spielwerte sind bis auf die Bewegungsrate in allen Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Unsichtbarkeit: Der Quasit wirkt den Zauber *Unsichtbarkeit* auf sich selbst mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen.

Verängstigen (1-mal täglich): Weisheitsrettungswurf: SG 10; eine Kreatur im Abstand von bis zu sechs Metern. *Misserfolg:* Das Ziel ist verängstigt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Rakshasa

Rakshasa

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

RK 17 Initiative +8 (18)

TP 221 (26W8+104)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	14	+2 +2	GES	17	+3 +3	KON	18	+4 +4
INT	13	+1 +1	WEI	16	+3 +3	CHA	20	+5 +5

Fertigkeiten Motiv erkennen +8, Täuschen +10, Wahrnehmung +8

Anfälligkeiten Stichschaden durch Waffen, die von Kreaturen geführt werden, die unter dem Effekt des Zaubers *Segnen* stehen

Immunitäten Bezaubert, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 18 m; Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

HG 13 (EP 10.000; ÜB +5)

Merkmale

Mächtige Magieresistenz: Der Rakshasa besteht Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte automatisch, und die Angriffswürfe von Zaubern verfehlen ihn automatisch. Ohne seine Erlaubnis kann kein Zauber den Rakshasa aus der Ferne beobachten oder seine Gedanken, seinen Kreaturentyp und seine Gesinnung erkennen.

Unholdische Genesung: Wenn der Rakshasa außerhalb der Neun Höllen stirbt, löst sein Körper sich zu einer widerlichen Flüssigkeit auf. Der Rakshasa erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo in den Neun Höllen aufersteht.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Rakshasa führt drei Verfluchte-Berührung-Angriffe aus.

Verfluchte Berührung: *Nahkampfangriffswurf:* +10, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 12 (2W6+5) Hiebsschaden plus 19 (3W12) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird es verflucht. Das verfluchte Ziel erhält durch kurze oder lange Rasten keinen Vorzug.

Unheilvoller Befehl (Aufladung 5–6): *Weisheitsrettungswurf:* SG 18; jeder Gegner in einer Ausströmung von neun Metern, die vom Rakshasa ausgeht. *Misserfolg:* 28 (8W6) psychischer Schaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Rakshasas kampfunfähig und verängstigt.

Zauberwirken: Der Rakshasa wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 18):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gedanken wahrnehmen, Magie entdecken, Magierhand, Selbstverkleidung*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel, Fliegen, Mächtiges Trugbild, Unsichtbarkeit*

Remorhaz

Remorhaz

Riesige Monstrosität, gesinnungslos

RK 17 Initiative +5 (15)

TP 195 (17W12+85)

Bewegungsrate 12 m, Graben 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	24	+7 +7	GES	13	+1 +1	KON	21	+5 +5
INT	4	-3 -3	WEI	10	+0 +0	CHA	5	-3 -3

Immunitäten Feuer, Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 11 (EP 7.200; ÜB +4)

Merkmale

Hitzeaura: Am Ende jedes Zugs des Remorhaz erleidet jede Kreatur in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Remorhaz ausgeht, 16 (3W10) Feuerschaden.

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +11, Reichweite 3 m. *Treffer:* 18 (2W10+7) Stichschaden plus 14 (4W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 17). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Bonusaktionen

Verschlucken: *Stärkerettungswurf:* SG 19; eine Kreatur von höchstens großer Größe, die vom Remorhaz gepackt wurde (der Remorhaz kann bis zu zwei Kreaturen verschlucken). *Misserfolg:* Das Ziel wird vom Remorhaz verschluckt und ist dann nicht mehr gepackt. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt, hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Remorhaz und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Remorhaz 10 (3W6) Säureschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden.

Erleidet der Remorhaz durch eine verschluckte Kreatur in einem einzigen Zug mindestens 30 Schaden, so muss er am Ende des Zugs einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder er würgt alle verschluckten Kreaturen wieder aus. Diese fallen in Bereiche im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Remorhaz und haben den Zustand Liegend. Wenn der Remorhaz stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus dem Kadaver entkommen. Sie verbrauchen dabei 4,5 Meter Bewegung und haben danach den Zustand Liegend.

Ritter

Ritter

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 18 **Initiative** +0 (10)

TP 52 (8W8+16)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 16	+3	+3	GES 11	+0	+0	KON 14	+2	+4
INT 11	+0	+0	WEI 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Immunitäten Verängstigt

Ausrüstung Ritterrüstung, Schwere Armbrust, Zweihandschwert

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ritter führt zwei Angriffe mit Zweihandschwert oder schwerer Armbrust in beliebiger Kombination aus.

Zweihandschwert: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Hiebsschaden plus 4 (1W8) gleißender Schaden.

Schwere Armbrust: Fernkampfangriffswurf: +2, Reichweite 30/120 m. **Treffer:** 11 (2W10) Stichschaden plus 4 (1W8) gleißender Schaden.

Reaktionen

Parieren: *Auslöser:* Der Ritter wird von einem Nahkampfangriffswurf getroffen, während er eine Waffe hält. *Antwort:* Der Ritter fügt seiner RK gegen diesen Angriff 2 hinzu, sodass der Angriff möglicherweise misslingt.

Roch

Roch

Gigantische Monstrosität, gesinnungslos

RK 15 **Initiative** +8 (18)

TP 248 (16W20+80)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 36 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 28	+9	+9	GES 10	+0	+4	KON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	WEI 10	+0	+4	CHA 9	-1	-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +8

Sinne Passive Wahrnehmung 18

Sprachen –

HG 11 (EP 7.200; ÜB +4)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Roch führt zwei Schnabelangriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Krallenangriff ersetzen.

Krallen: Nahkampfangriffswurf: +13, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 23 (4W6+9) Hiebsschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist, wird es von beiden Krallen gepackt (Flucht-SG 19). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Schnabel: Nahkampfangriffswurf: +13, Reichweite 3 m. **Treffer:** 28 (3W12+9) Stichschaden.

Bonusaktionen

Herabstoßen (Aufladung 5–6): Wenn der Roch eine Kreatur gepackt hat, legt er bis zur Hälfte seiner Flugbewegungsrate zurück, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und lässt die Kreatur dann fallen.

Rostmonster

Rostmonster

Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos

RK 14 **Initiative** +1 (11)

TP 33 (6W8+6)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 13	+1	+1	GES 12	+1	+1	KON 13	+1	+1
INT 2	-4	-4	WEI 13	+1	+1	CHA 6	-2	-2

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Eisenwitterung: Das Rostmonster kann eisenartiges Metall im Abstand von bis zu neun Metern von sich wittern und lokalisieren.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Rostmonster führt einen Bissangriff aus und setzt zweimal Antennen ein.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W8+1) Stichschaden.

Antennen: Das Rostmonster zielt auf einen nichtmagischen metallischen Gegenstand – eine Rüstung oder eine Waffe – der von einer Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm getragen oder gehalten wird. **Geschicklichkeitsrettungswurf:** SG 11; die Kreatur mit dem Gegenstand. **Misserfolg:** Der Gegenstand erhält einen Malus von –1 auf die RK, die er bietet (Rüstung), oder auf Angriffswürfe, die mit ihm ausgeführt werden (Waffe). Eine Rüstung wird zerstört, wenn der Malus ihre RK auf 10 verringert. Eine Waffe wird zerstört, wenn der Malus –5 erreicht. Der Malus kann aufgehoben werden, indem der Zauber *Ausbessern* auf die Rüstung oder die Waffe gewirkt wird.

Metall zerstören: Das Rostmonster berührt einen nichtmagischen metallischen Gegenstand im Abstand von bis zu 1,5 Metern von sich, der weder getragen noch gehalten wird. Die Berührung zerstört einen Würfel von 30 Zentimetern Kantenlänge des Gegenstands.

Reaktionen

Reflexive Antennen: *Auslöser:* Das Rostmonster wird von einem Angriffswurf getroffen. *Antwort:* Das Rostmonster setzt Antennen ein.

Rote Drachen

Roter Drachennestling

Mittelgroßer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 17 **Initiative +2 (12)**

TP 75 (10W8+30)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 19	+4	+4	GES 10	+0	+2	KON 17	+3	+3
INT 12	+1	+1	WEI 11	+0	+2	CHA 15	+2	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;
Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 9 (1W10+4) Hiebschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. *Misserfolg:* 24 (7W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Junger roter Drache

Großer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 18 **Initiative +4 (14)**

TP 178 (17W10+85)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Klettern 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 23	+6	+6	GES 10	+0	+4	KON 21	+5	+5
INT 14	+2	+2	WEI 11	+0	+4	CHA 19	+4	+4

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +8

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;
Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 10 (EP 5.900; ÜB +4)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 3 m.
Treffer: 13 (2W6+6) Hiebschaden plus 3 (1W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 17; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. *Misserfolg:* 56 (16W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Ausgewachsener roter Drache

Riesiger Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 19

Initiative +12 (22)

TP 256 (19W12+133)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Klettern 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 27	+8	+8	GES 10	+0	+6	KON 25	+7	+7
INT 16	+3	+3	WEI 13	+1	+7	CHA 23	+6	+6

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +13

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;
Passive Wahrnehmung 23

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 17 (EP 18.000 oder 20.000 im Hort; ÜB +6)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Sengender Strahl* zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m.
Treffer: 13 (1W10+8) Hiebschaden plus 5 (2W4) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 21; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. *Misserfolg:* 59 (17W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 20, +12 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Befehl* (Version des 2. Grades), *Magie entdecken*, *Sengender Strahl*

Je 1-mal täglich: *Feuerball*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Feurige Strahlen: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Sengender Strahl* zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Gebieterrische Erscheinung: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Befehl* (Version des 2. Grades) zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter roter Drache

Gigantischer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 22 **Initiative +14 (24)**

TP 507 (26W20+234)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Klettern 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 30	+10	+10	GES 10	+0	+7	KON 29	+9	+9
INT 18	+4	+4	WEI 15	+2	+9	CHA 27	+8	+8

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +16

Immunitäten Feuer

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;
Passive Wahrnehmung 26

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 24 (EP 62.000 oder 75.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Sengender Strahl* (Version des 3. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +17, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 19 (2W8+10) Hiebsschaden plus 10 (3W6) Feuerschaden.

Feuerodem (Aufladung 5–6): *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 24; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern. *Misserfolg:* 91 (26W6) Feuerschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 23, +15 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Befehl* (Version des 2. Grades), *Magie entdecken*, *Sengender Strahl* (Version des 3. Grades)
Je 1-mal täglich: *Ausspähung*, *Feuerball* (Version des 6. Grades)

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen.

Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Feurige Strahlen: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Sengender Strahl* (Version des 3. Grades) zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Gebieterrische Erscheinung: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Befehl* (Version des 2. Grades) zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Sahuagin

Sahuagin-Krieger

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

RK 12 **Initiative +0 (10)**

TP 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 13	+1	+1	GES 11	+0	+0	KON 12	+1	+1
INT 12	+1	+1	WEI 13	+1	+1	CHA 9	-1	-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Resistenzen Kälte, Säure

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Sahuaginis

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Begrenzt amphibisch: Der Sahuagin kann Luft und Wasser atmen, doch er muss sich mindestens einmal alle vier Stunden ganz im Wasser befinden, um nicht zu ersticken.

Blutrausch: Der Sahuagin ist bei Angriffswürfen gegen jede Kreatur im Vorteil, die nicht alle Trefferpunkte hat.

Haifischtelepathie: Der Sahuagin kann auf magische Art Haie im Abstand von bis zu 36 Metern von sich kontrollieren, wozu er spezielle Form von Telepathie nutzt.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Sahuagin führt zwei Klauenangriffe aus.

Klauen: *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 4 (1W6+1) Hiebsschaden.

Bonusaktionen

Aquatischer Sturmangriff: Der Sahuagin nutzt seine Schwimmbewegungsrate und bewegt sich in gerader Linie auf einen Gegner zu, den er sehen kann.

Salamander

Salamander

Großer Elementar, neutral böse

RK 15 **Initiative** +2 (12)

TP 90 (12W10+24)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	18	+4 +4	GES	14	+2 +2	KON	15	+2 +2
INT	11	+0 +0	WEI	10	+0 +0	CHA	12	+1 +1

Anfälligkeiten Kälte

Immunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Igal)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Feueraura: Am Ende jedes Zugs des Salamanders erleidet jede Kreatur seiner Wahl in einer Ausströmung von 1,5 Metern, die vom Salamander ausgeht, 7 (2W6) Feuerschaden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Salamander führt zwei Flammenspeer-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Umschlingen ersetzen.

Flammenspeer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. **Treffer:** 13 (2W8+4) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden. **Treffer oder Fehlschlag:** Unmittelbar nach einem Fernkampfangriff kehrt der Speer auf magische Art in die Hand des Salamanders zurück.

Umschlingen: Stärkerettungswurf: SG 15; eine Kreatur von höchstens großer Größe im Abstand von bis zu drei Metern vom Salamander, die er sehen kann. **Misserfolg:** 11 (2W6+4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden. Das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 14). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem festgesetzt.

Satyr

Satyr

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch neutral

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 31 (7W8)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	12	+1 +1	GES	16	+3 +3	KON	11	+0 +0
INT	12	+1 +1	WEI	10	+0 +0	CHA	14	+2 +2

Fertigkeiten Auftreten +6, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Magieresistenz: Der Satyr ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W4+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, stößt der Satyr es bis zu drei Meter weit in gerader Linie von sich weg.

Verspotten: Weisheitsrettungswurf: SG 12; eine Kreatur im Abstand von bis zu 27 Metern vom Satyr, die er sehen kann. **Misserfolg:** 5 (1W6+2) psychischer Schaden.

Schatten

Schatten

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK 12 **Initiative** +2 (12)

TP 27 (5W8+5)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	6	-2 -2	GES	14	+2 +2	KON	13	+1 +1
INT	6	-2 -2	WEI	10	+0 +0	CHA	8	-1 -1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6

Anfälligkeiten Gleißend

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte, Säure, Schall

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Merkmale

Amorph: Der Schatten kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Schwach im Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Schatten bei W20-Prüfungen im Nachteil.

Aktionen

Zehrender Streich: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W6+2) nekrotischer Schaden, und der Stärkewert des Ziels wird um 1W4 verringert. Wenn sein Stärkewert dadurch auf 0 verringert wird, stirbt das Ziel. Stirbt ein Humanoide durch diesen Angriff, so erhebt sich 1W4 Stunden später ein **Schatten** aus dem Leichnam.

Bonusaktionen

Heimlicher Schatten: In dämmrigem Licht oder Dunkelheit führt der Schatten die Verstecken-Aktion aus.

Schildwächter

Schildwächter

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK 17 Initiative -1 (9)

TP 142 (15W10+60)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	18	+4 +4	GES	8	-1 -1	KON	18	+4 +4
INT	7	-2 -2	WEI	10	+0 +0	CHA	3	-4 -4

Immunitäten Gift; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Befehle in allen Sprachen, kann jedoch nicht sprechen

HG 7 (EP 2.900; ÜB +3)

Merkmale

Gebunden: Der Wächter ist auf magische Art an ein Amulett gebunden. Solange der Wächter und sein Amulett sich auf derselben Existenzebene befinden, kann der Träger des Amuletts den Wächter telepathisch zu sich rufen, und der Wächter kennt Richtung und Abstand zum Amulett. Wenn der Wächter sich im Abstand von bis zu 18 Metern vom Träger des Amuletts befindet, wird die Hälfte des Schadens, den der Träger erleidet (aufgerundet), an den Wächter übertragen.

Regeneration: Der Wächter erhält zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück, wenn er noch mindestens 1 Trefferpunkt hat.

Zauberspeicher: Ein Zauberkrieger, der das Amulett des Schildwächters trägt, kann einen Zauber des höchstens 4. Grades im Wächter speichern. Dazu muss der Träger den Zauber auf den Wächter wirken, während er sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Wächter befindet. Der Zauber hat dabei keinen Effekt, sondern wird im Wächter gespeichert. Jeder zuvor gespeicherte Zauber geht dabei verloren. Der Wächter kann den Zauber mit den Parametern nach Wahl des ursprünglichen Zauberkriegers wirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen. Sein Attribut zum Zaubern ist das des Zauberkriegers. Durch dieses Wirken wird der gespeicherte Zauber verbraucht.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Wächter führt zwei Faustangriffe aus.

Faust: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. Treffer: 11 (2W6+4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Energieschaden.

Reaktionen

Schutz: Auslöser: Ein Angriffswurf trifft den Träger des Amuletts des Wächters, während der Träger sich im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Wächter befindet.

Antwort: Der Träger erhält bis zum Beginn des nächsten Zugs des Wächters einen Bonus von +5 auf seine RK, auch gegen den auslösenden Angriff, sodass dieser möglicherweise misslingt.

Schreckgespenst

Schreckgespenst

Mittelgroßer Untoter, chaotisch böse

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 22 (5W8)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 15 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	I	-5 -5	GES	14	+2 +2	KON	II	+0 +0
INT	10	+0 +0	WEI	10	+0 +0	CHA	II	+0 +0

Resistenzen Blitz, Feuer, Hieb, Kälte, Säure, Schall, Stich, Wucht

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Bewusstlos, Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Gemeinsprache und eine weitere Sprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Merkmale

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist das Schreckgespenst bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Körperlose Bewegung: Das Schreckgespenst kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Es erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn es den Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Lebensentzug: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (2W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird sein Trefferpunktemaximum um einen Betrag in Höhe des erlittenen Schadens verringert.

Schreckhahn

Schreckhahn

Kleine Monstrosität, gesinnungslos

RK 11 Initiative +1 (11)

TP 22 (5W6+5)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	6	-2 -2	GES	12	+1 +1	KON	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	WEI	13	+1 +1	CHA	5	-3 -3

Immunitäten Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Aktionen

Versteinernder Biss: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 3 (1W4+1) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, erleidet es den folgenden Effekt: **Konstitutionsrettungswurf:** SG 11. **Erster Misserfolg:** Das Ziel ist festgesetzt. Es wiederholt den Rettungswurf am Ende seines nächsten Zugs, sofern es auch dann noch festgesetzt ist. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. **Zweiter Misserfolg:** Das Ziel ist nicht mehr festgesetzt, sondern 24 Stunden lang versteinert.

Schwarze Drachen

Schwarzer Drachennestling

Mittelgroßer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 17

Initiative +4 (14)

TP 33 (6W8+6)

Bewegungsrates: 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW									
StÄ	15	+2	+2	Ges	14	+2	+4	Kon	13	+1	+1																		
Int	10	+0	+0	Wei	11	+0	+2	Cha	13	+1	+1																		

Fertigkeiten: Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Immunitäten: Säure

Sinne: Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen: Drakonisch

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W6+2) Hiebschaden plus 2 (1W4) Säureschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 11; jede Kreatur in einer 4,5 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 22 (5W8) Säureschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Junger schwarzer Drache

Großer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 18

Initiative +5 (15)

TP 127 (15W10+45)

Bewegungsrates: 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	14	+2	+5	KON	17	+3	+3
INT	12	+1	+1	WEI	11	+0	+3	CHA	15	+2	+2

Fertigkeiten: Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6

Immunitäten: Säure

Sinne: Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 16

Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache

HG 7 (EP 2.900; ÜB +3)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. **Treffer:** 9 (2W4+4) Hiebschaden plus 3 (1W6) Säureschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 49 (14W6) Säureschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Ausgewachsener schwarzer Drache

Riesiger Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 19

Initiative +12 (22)

TP 195 (17W12+85)

Bewegungsrates: 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

MOD			RW	MOD			RW	MOD			RW
STÄ	23	+6	+6	GES	14	+2	+7	KON	21	+5	+5
INT	14	+2	+2	WEI	13	+1	+6	CHA	19	+4	+4

Fertigkeiten: Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +11

Immunitäten: Säure

Sinne: Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 21

Sprachen: Drakonisch, Gemeinsprache

HG 14 (EP 11.500 oder 13.000 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Säurepfeil* (Version des 3. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +11, Reichweite 3 m. **Treffer:** 13 (2W6+6) Hiebschaden plus 4 (1W8) Säureschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 18; jede Kreatur in einer 18 Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. **Misserfolg:** 54 (12W8) Säureschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu

benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Furcht, Magie entdecken, Säurepfeil*
(Version des 3. Grades)

Je 1-mal täglich: *Ätzkugel, Mit Toten sprechen*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Furchterregende Präsenz: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Furcht* zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Insektenwolke: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 17; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen, die er sehen kann. *Misserfolg:* 22 (4W10) Giftscha- den, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Rettungswürfen zum Aufrechterhalten der Konzentration im Nachteil. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter schwarzer Drache

Gigantischer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 22 **Initiative +16 (26)**

TP 367 (21W20+147)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Schwimmen 12 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	27	+8	+8		GES	14	+2	+9		KON	25	+7	+7	
INT	16	+3	+3		WEI	15	+2	+9		CHA	22	+6	+6	

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +16

Immunitäten Säure

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 26

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 21 (EP 33.000 oder 41.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Amphibisch: Der Drache kann Luft und Wasser atmen.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Säurepfeil* (Version des 4. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +15, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 17 (2W8+8) Hiebschaden plus 9 (2W8) Säureschaden.

Säureodem (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 22; jede Kreatur in einer 27 Meter langen, drei Meter breiten Linie. *Misserfolg:* 67 (15W8) Säureschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 21, +13 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Furcht, Magie entdecken, Säurepfeil*
(Version des 4. Grades)

Je 1-mal täglich: *Ätzkugel* (Version des 5. Grades),
Mit Toten sprechen, Untote erschaffen

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Furchterregende Präsenz: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Furcht* zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Insektenwolke: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 21; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern, die der Drache sehen kann. *Misserfolg:* 33 (6W10) Giftscha- den, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs bei Rettungswürfen zum Aufrechterhalten der Konzentration im Nachteil. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Schwarzer Blob

Schwarzer Blob

Großer Schlick, gesinnungslos

RK 7 **Initiative –3 (7)**

TP 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	16	+3	+3		GES	5	–3	–3		KON	16	+3	+3	
INT	1	–5	–5		WEI	6	–2	–2		CHA	1	–5	–5	

Immunitäten Blitz, Hieb, Kälte, Säure; Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gepackt, Liegend, Taub, Verängstigt

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Amorph: Der Blob kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Korrosive Form: Eine Kreatur, die den Blob mit einem Nahkampfangriffswurf trifft, erleidet 4 (1W8) Säureschaden. Nichtmagische Geschosse werden zerstört, sobald sie den Blob getroffen und Schaden bewirkt haben. Jede nichtmagische Waffe erleidet einen kumulativen Malus von -1 auf Angriffswürfe, sobald sie dem Blob Schaden zugefügt hat und in Kontakt mit ihm gekommen ist. Wenn der Malus -5 erreicht, wird die Waffe zerstört. Der Malus kann aufgehoben werden, indem der Zauber *Ausbessern* auf die Waffe gewirkt wird.

Der Blob kann sich binnen einer Minute durch 60 Zentimeter starkes nichtmagisches Holz oder Metall fressen.

Spinnenklettern: Der Blob kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Auflösender Scheinfuß: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 3 m. *Treffer:* 17 (4W6+3) Säureschaden. Nichtmagische Rüstung, die vom Ziel getragen wird, erhält einen Malus von -1 auf die RK, die sie bietet. Die Rüstung wird zerstört, wenn der Malus ihre RK auf 10 verringert. Der Malus kann aufgehoben werden, indem der Zauber *Ausbessern* auf die Rüstung gewirkt wird.

Reaktionen

Zerteilen: *Auslöser:* Der Blob ist von mittelgroßer oder großer Größe, hat mindestens 10 Trefferpunkte und wird blutig oder erleidet Blitz- oder Hiebschaden. *Antwort:* Der Blob teilt sich in zwei neue **schwarze Blobs** auf. Jeder neue Blob ist um eine Größenkategorie kleiner als der ursprüngliche Blob und handelt bei seiner Initiative. Die Trefferpunkte des ursprünglichen Blobs werden gleichmäßig auf die neuen Blobs verteilt (abgerundet).

Seeoger

Seeoger

Große Monstrosität, chaotisch böse

RK 13 **Initiative +2 (12)**

TP 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	18	+4	+4	GES	15	+2	+2	KON	15	+2	+2
INT	8	-1	-1	WEI	10	+0	+0	CHA	9	-1	-1

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Urtümlich (Aqual)

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Seeoger kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Seeoger führt zwei Angriffe mit Biss, Harpune und Klauen in beliebiger Kombination aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 6 (1W4+4) Stichschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Seeogers vergiftet.

Harpune: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. *Treffer:* 11 (2W6+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, zieht der Seeoger es bis zu 4,5 Meter weit in gerader Linie auf sich zu.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 9 (2W4+4) Hiebschaden.

Seevettel

Seevettel

Mittelgroßes Feenwesen, chaotisch böse

RK 14 **Initiative +1 (11)**

TP 52 (7W8+21)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 12 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW									
STÄ	16	+3	+3	GES	13	+1	+1	KON	16	+3	+3																		
INT	12	+1	+1	WEI	12	+1	+1	CHA	13	+1	+1																		

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch, Urtümlich (Aqual)

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Die Vettel kann Luft und Wasser atmen.

Böses Erscheinungsbild: *Weisheitsrettungswurf:* SG 11; alle Tiere und Humanoiden, die ihren Zug im Abstand von bis zu neun Metern von der Vettel beginnen und die wahre Gestalt der Vettel sehen können. *Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs verängstigt. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen das Böse Erscheinungsbild dieser Vettel immun.

Zirkelmagie: Wenn die Vettel sich im Abstand von bis zu neun Metern von mindestens zwei Vettel-Verbündeten befindet, kann sie einen der folgenden Zauber mit dem normalen Zeitaufwand und Intelligenz als Attribut zum Zaubern wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 11): *Ausspähung, Gegenstand aufspüren, Identifizieren, Unsichtbarer Diener, Vertrauten finden* oder *Vorahnung*. Die Vettel muss eine lange Rast beenden, ehe sie dieses Merkmal erneut verwenden kann, um den Zauber zu wirken.

Aktionen

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 10 (2W6+3) Hiebsschaden.

Illusionäres Erscheinungsbild: Die Vettel wirkt den Zauber *Selbstverkleidung* mit Konstitution als Attribut zum Zaubern (Zauberrettungswurf-SG 13). Die Wirkungsdauer des Zaubers beträgt 24 Stunden.

Todesstarren (Aufladung 5–6): Weisheitsrettungswurf: SG 11; eine verängstigte Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern von der Vettel, die von der Vettel gesehen werden kann. *Misserfolg:* Wenn das Ziel höchstens 20 Trefferpunkte hat, sinken seine Trefferpunkte auf 0. Anderenfalls erleidet das Ziel 13 (3W8) psychischen Schaden.

Seiler

Seiler

Große Aberration, neutral böse

RK 20 **Initiative +5 (15)**

TP 93 (11W10+33)

Bewegungsrate 3 m, Klettern 6 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	18	+4 +4	GES	8	-1 -1	KON	17	+3 +3
INT	7	-2 -2	WEI	16	+3 +3	CHA	6	-2 -2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +6
Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 16
Sprachen –
HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Spinnenklettern: Der Seiler kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Seiler führt zwei Tentakelattacken aus, setzt Einholen ein und führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 17 (3W8+4) Stichschaden.

Tentakel: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 18 m.
Treffer: Das Ziel wird von einem der sechs Tentakel gepackt (Flucht-SG 14). Solange es gepackt bleibt, ist es außerdem vergiftet.

Das Tentakel kann beschädigt werden (er besitzt eine RK von 20, 10 TP und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun). Wird das Tentakel zerstört, so muss er eine gepackte Kreatur loslassen. Wird das Tentakel beschädigt, so erleidet der Seiler dadurch keinen Schaden. Ein zerstörtes Tentakel wächst zu Beginn des nächsten Zugs des Seilers nach.

Einholen: Der Seiler zieht jede Kreatur, die er gepackt hält, bis zu neun Meter weit in gerader Linie auf sich zu.

Silberdrachen

Silberdrachennestling

Mittelgroßer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 17 **Initiative +2 (12)**

TP 45 (6W8+18)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	19	+4 +4	GES	10	+0 +2	KON	17	+3 +3
INT	12	+1 +1	WEI	11	+0 +2	CHA	15	+2 +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 2 (450 EP; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 9 (1W10+4) Stichschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern.
Misserfolg: 18 (4W8) Kälteschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Lähmender Odem: Konstitutionsrettungswurf: SG 13; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. *Erster Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist gelähmt und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Junger Silberdrache

Großer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 18 **Initiative +4 (14)**

TP 168 (16W10+80)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	23	+6 +6	GES	10	+0 +4	KON	21	+5 +5
INT	14	+2 +2	WEI	11	+0 +4	CHA	19	+4 +4

Fertigkeiten Geschichte +6, Wahrnehmung +8,
Heimlichkeit +4

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Lähmender Odem ersetzen.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +10, Reichweite 3 m. *Treffer:* 15 (2W8+6) Hiebschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): *Konstitutionsrettungswurf:* SG 17; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. *Misserfolg:* 49 (11W8) Kälteschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Lähmender Odem: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 17; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. *Erster Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist gelähmt und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Ausgewachsener Silberdrache

Riesiger Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 19 **Initiative +10 (20)**

TP 216 (16W12+112)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	27	+8 +8	GES	10	+0 +5	KON	25	+7 +7
INT	16	+3 +3	WEI	13	+1 +6	CHA	22	+6 +6

Fertigkeiten Geschichte +8, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +11

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 16 (EP 15.000 oder 18.000 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Lähmender Odem oder (B) Zaubern wirken ersetzen, um den Zauber *Eismesser* zu wirken.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +13, Reichweite 3 m. *Treffer:* 17 (2W8+8) Hiebschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): *Konstitutionsrettungswurf:* SG 20; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. *Misserfolg:* 54 (12W8) Kälteschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Lähmender Odem: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 20; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern.

Erster Misserfolg: Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist gelähmt und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Zaubern wirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zaubern wirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrrettungswurf-SG 19, +11 auf Treffer mit Zaubern wirken):

Beliebig oft: *Eismesser, Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Magie entdecken*, *Monster festhalten*

Je 1-mal täglich: *Eissturm* (Version des 5. Grades), *Zone der Wahrheit*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Kälte: Der Drache setzt Zaubern wirken ein, um den Zauber *Monster festhalten* zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Kältesturm: *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 19; jede Kreatur in einer 18 Meter langen, drei Meter breiten Linie. *Misserfolg:* 14 (4W6) Kälteschaden, und das Ziel wird bis zu neun Meter weit in gerader Linie vom Drachen weggestoßen. *Erfolg:* Nur halber Schaden. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter Silberdrache

Gigantischer Drache (metallisch), rechtschaffen gut

RK 22 **Initiative +14 (24)**

TP 468 (24W20+216)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	30	+10 +10	GES	10	+0 +7	KON	29	+9 +9
INT	18	+4 +4	WEI	15	+2 +9	CHA	26	+8 +8

Fertigkeiten Geschichte +11, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +16

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 26

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 23 (EP 50.000 oder 62.000 im Hort; ÜB +7)

Merkmale

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von (A) Lähmender Odem oder (B) Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Eismesser* (Version des 2. Grades) zu wirken.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +17, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 19 (2W8+10) Hiebschaden plus 9 (2W8) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): *Konstitutionsrettungswurf:* SG 24; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern. *Misserfolg:* 67 (15W8) Kälteschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Lähmender Odem: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 24; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern. *Erster Misserfolg:* Das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig. Dann wiederholt es den Rettungswurf. *Zweiter Misserfolg:* Das Ziel ist gelähmt und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Zauberwirken: Der Drache wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 23, +15 auf Treffer mit Zauberangriffen):

Beliebig oft: *Eismesser* (Version des 2. Grades), *Gestaltwandel* (nur in Tier- oder humanoider Gestalt; durch den Zauber werden keine temporären Trefferpunkte erhalten, und zum Aufrechterhalten des Zaubers sind weder Konzentration noch temporäre Trefferpunkte erforderlich), *Magie entdecken*, *Monster festhalten*

Je 1-mal täglich: *Eissturm* (Version des 7. Grades), *Teleportieren*, *Wetterkontrolle*, *Zone der Wahrheit*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Kälte: Der Drache setzt Zauberwirken ein, um den Zauber *Monster festhalten* zu wirken. Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Kältesturm: *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 23; jede Kreatur in einer 18 Meter langen, drei Meter breiten Linie. *Misserfolg:* 14 (4W6) Kälteschaden, und das Ziel wird bis zu neun Meter weit in gerader Linie vom Drachen weggestoßen. *Erfolg:* Nur halber Schaden. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Skelette

Skelett

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

RK 14

Initiative +3 (13)

TP 13 (2W8+4)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	10	+0	+0	GES	16	+3	+3	KON	15	+2	+2
INT	6	-2	-2	WEI	8	-1	-1	CHA	5	-3	-3

Anfälligkeiten Wucht

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet

Ausrüstung Kurzbogen, Kurzsword

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht Gemeinsprache und eine weitere Sprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Kurzsword: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Kurzbogen: *Fernkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 24/96 m. *Treffer:* 6 (1W6+3) Stichschaden.

Streitross-Skelett

Großer Untoter, rechtschaffen böse

RK 13

Initiative +1 (11)

TP 22 (3W10+6)

Bewegungsrate 18 m

MOD			RW			MOD			RW			MOD			RW								
STÄ	18	+4	+4	GES	12	+1	+1	KON	15	+2	+2	INT	2	-4	-4	WEI	8	-1	-1	CHA	5	-3	-3

Anfälligkeiten Wucht

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Aktionen

Hufe: *Nahkampfangriffswurf:* +6, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 7 (1W6+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und das Skelett sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, wird das Ziel umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Minotaurus-Skelett

Großer Untoter, rechtschaffen böse

RK 12 **Initiative** +0 (10)

TP 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	11	+0	+0	KON	15	+2	+2
INT	6	-2	-2	WEI	8	-1	-1	CHA	5	-3	-3

Anfälligkeiten Wucht

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht Abyssisch, kann jedoch nicht sprechen

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 15 (2W10+4) Wuchtschaden.

Zerfleischen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 11 (2W6+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und das Skelett sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Solar

Solar

Großes celestisches Wesen (Engel), rechtschaffen gut

RK 21 **Initiative** +20 (30)

TP 297 (22W10+176)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 45 m (Schweben)

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	26	+8	+8	GES	22	+6	+6	KON	26	+8	+8
INT	25	+7	+7	WEI	25	+7	+7	CHA	30	+10	+10

Fertigkeiten Wahrnehmung +14

Immunitäten Gift, Gleißend; Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 24

Sprachen Alle; Telepathie auf 36 m

HG 21 (EP 33.000; ÜB +7)

Merkmale

Göttliches Bewusstsein: Der Solar erkennt, wenn er eine Lüge hört.

Erhabene Genesung: Wenn der Solar außerhalb des Bergs Celestia stirbt, verschwindet sein Körper. Der Solar erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo am Berg Celestia aufersteht.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich): Wenn der Solar bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Magieresistenz: Der Solar ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Solar führt zwei Fliegendes-Schwert-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Bogen des Tötens ersetzen.

Fliegendes Schwert: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +15, Reichweite 3 m oder Reichweite 36 m. **Treffer:** 22 (4W6+8) Hiebsschaden plus 36 (8W8) gleißender Schaden. **Treffer oder Fehlschlag:** Unmittelbar nach einem Fernkampfangriff kehrt das Schwert auf magische Art in die Hand des Solars zurück oder schwebt im Abstand von bis zu 1,5 Metern von ihm.

Bogen des Tötens: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 21; eine Kreatur im Abstand von bis zu 180 Metern vom Solar, die er sehen kann. **Misserfolg:** Wenn die Kreatur höchstens 100 Trefferpunkte hat, stirbt sie. Anderenfalls erleidet das Ziel 24 (4W8+6) Stichschaden plus 36 (8W8) gleißenden Schaden.

Zauberwirken: Der Solar wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 25):

Beliebig oft: Gutes und Böses entdecken

Je 1-mal täglich: Auferstehung, Gutes und Böses bannen, Heiliges Gespräch, Wetterkontrolle

Bonusaktionen

Göttlicher Beistand (3-mal täglich): Der Solar wirkt einen der Zauber *Fluch brechen*, *Schwache Genesung* oder *Wunden heilen* (Version des 2. Grades). Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3. Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Solar eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Solar wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Blendender Blick: Konstitutionsrettungswurf: SG 25; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern vom Solar, die er sehen kann. **Misserfolg:** Das Ziel ist eine Minute lang blind. **Erfolg oder Misserfolg:** Der Solar kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Gleißendes Teleportieren: Der Solar teleportiert sich bis zu 18 Meter weit in einen freien Bereich, den er sehen kann. *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 25; jede Kreatur in einer Ausströmung von drei Metern, die vom Solar an seinem Zielbereich ausgeht. **Misserfolg:** 11 (2W10) gleißender Schaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Späher

Späher

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 13 **Initiative** +2 (12)

TP 16 (3W8+3)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ II	+0	+0	GES I4	+2	+2	KON I2	+1	+1
INT II	+0	+0	WEI I3	+1	+1	CHA II	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Naturkunde +4, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +5

Ausrüstung Kurzsword, Langbogen, Lederrüstung

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Späher führt zwei Angriffe mit Kurzsword oder Langbogen in beliebiger Kombination aus.

Kurzsword: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W6+2) Stichschaden.

Langbogen: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 45/180 m. **Treffer:** 6 (1W8+2) Stichschaden.

Sphinx

Sphinx des Wunders

Winziges celestisches Wesen, rechtschaffen gut

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 24 (7W4+7)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 6	-2	-2	GES I7	+3	+3	KON I3	+1	+1
INT I5	+2	+2	WEI I2	+1	+1	CHA II	+0	+0

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Heimlichkeit +5, Religion +4

Resistenzen Gleißend, Nekrotisch, Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Merkmale

Magieresistenz: Die Sphinx ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W4+3) Hiebsschaden plus 7 (2W6) gleißender Schaden.

Reaktionen

Ausbruch der Genialität (2-mal täglich): Auslöser:

Die Sphinx oder eine andere Kreatur im Abstand von bis zu neun Metern führt einen Attributswurf oder einen Rettungswurf aus. **Antwort:** Die Sphinx fügt dem Wurf 2 hinzu.

Sphinx der Tapferkeit

Großes celestisches Wesen, rechtschaffen neutral

RK 17 **Initiative** +12 (22)

TP 199 (19W10+95)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 22	+6	+6	GES I0	+0	+6	KON 20	+5	+11
INT I6	+3	+9	WEI 23	+6	+12	CHA I8	+4	+4

Fertigkeiten Arkane Kunde +9, Religion +15, Wahrnehmung +12

Resistenzen Gleißend, Nekrotisch

Immunitäten Psychisch; Bezaubert, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 22

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

HG 17 (EP 18.000 oder 20.000 im Hort; ÜB +6)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn die Sphinx bei einem Rettungswurf scheitert, kann sie beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Undurchschaubar: Ohne ihre Erlaubnis kann keine Magie die Sphinx aus der Ferne beobachten oder ihre Gedanken erkennen. Weisheitswürfe (Motiv erkennen) zum Ermitteln ihrer Absichten oder ihrer Aufrichtigkeit sind im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Sphinx führt zwei Klauenangriffe aus und setzt Brüllen ein.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +12, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 20 (4W6+6) Hiebsschaden.

Brüllen (3-mal täglich): Die Sphinx stößt ein magisches Brüllen aus. Wann immer sie brüllt, hat das Brüllen einen anderen Effekt, wie unten beschrieben (die Sequenz wird nach einer langen Rast zurückgesetzt):

Erstes Brüllen: Weisheitsrettungswurf: SG 20; jeder Gegner in einer Ausströmung von 150 Metern, die von der Sphinx ausgeht. **Misserfolg:** Das Ziel ist eine Minute lang verängstigt.

Zweites Brüllen: Weisheitsrettungswurf: SG 20; jeder Gegner in einer Ausströmung von 150 Metern, die von der Sphinx ausgeht. **Misserfolg:** Das Ziel ist gelähmt und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Nach einer Minute besteht es den Rettungswurf automatisch.

Drittes Brüllen: Konstitutionsrettungswurf: SG 20; jeder Gegner in einer Ausströmung von 150 Metern, die von der Sphinx ausgeht. *Misserfolg:* 44 (8W10) Schallschaden, und das Ziel wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend. *Erfolg:* Nur halber Schaden.

Zauberwirken: Die Sphinx wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 20):

Beliebig oft: *Gutes und Böses entdecken, Thaumaturgie*
Je 1-mal täglich: *Heldenmahl, Magie bannen, Magie entdecken, Vollständige Genesung, Zone der Wahrheit*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann die Sphinx eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes ihrer Züge stehen der Sphinx wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Arkane Umherstreifen: Die Sphinx kann sich bis zu neun Meter weit in einen freien Bereich teleportieren, den sie sehen kann, und dort einen Klauenangriff ausführen.

Gewicht der Jahre: Konstitutionsrettungswurf: SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von der Sphinx, die von der Sphinx gesehen werden kann. *Misserfolg:* Das Ziel erhält eine Erschöpfungsstufe. Solange das Ziel Erschöpfungsstufen hat, erscheint es 3W10 Jahre älter. *Erfolg oder Misserfolg:* Die Sphinx kann diese Aktion erst nach Beginn ihres nächsten Zugs erneut ausführen.

Sphinx des Wissens

Großes celestisches Wesen, rechtschaffen neutral

RK 17 **Initiative** +10 (20)

TP 170 (20W10+60)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	15	+2	+2	KON	16	+3	+3
INT	18	+4	+4	WEI	18	+4	+4	CHA	18	+4	+4

Fertigkeiten Arkane Kunde +12, Geschichte +12, Religion +12, Wahrnehmung +8

Resistenzen Gleißend, Nekrotisch

Immunitäten Psychisch; Bezaubert, Verängstigt

Sinne Wahrer Blick 36 m; Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

HG 11 (EP 7.200 oder 8.400 im Hort; ÜB +4)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn die Sphinx bei einem Rettungswurf scheitert, kann sie beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Undurchschaubar: Ohne ihre Erlaubnis kann keine Magie die Sphinx aus der Ferne beobachten oder ihre Gedanken erkennen. Weisheitswürfe (Motiv erkennen) zum Ermitteln ihrer Absichten oder ihrer Aufrichtigkeit sind im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Sphinx führt drei Klauenangriffe aus.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 14 (3W6+4) Hiebschaden.

Verstand zeretzendes Brüllen (Aufladung 5–6): Weisheitsrettungswurf: SG 16; jeder Gegner in einer Ausströmung von 90 Metern, die von der Sphinx ausgeht. *Misserfolg:* 35 (10W6) psychischer Schaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs der Sphinx kampfunfähig.

Zauberwirken: Die Sphinx wirkt einen der folgenden Zauber mit Intelligenz als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Identifizieren, Magie entdecken, Magierhand, Taschenspielerie*

Je 1-mal täglich: *Ebenenwechsel, Fluch brechen, Gegenstand aufspüren, Magie bannen, Sagenkunde, Zungen*

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann die Sphinx eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes ihrer Züge stehen der Sphinx wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Arkane Umherstreifen: Die Sphinx kann sich bis zu neun Meter weit in einen freien Bereich teleportieren, den sie sehen kann, und dort einen Klauenangriff ausführen.

Gewicht der Jahre: Konstitutionsrettungswurf: SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu 36 Metern von der Sphinx, die von der Sphinx gesehen werden kann. *Misserfolg:* Das Ziel erhält eine Erschöpfungsstufe. Solange das Ziel Erschöpfungsstufen hat, erscheint es 3W10 Jahre älter. *Erfolg oder Misserfolg:* Die Sphinx kann diese Aktion erst nach Beginn ihres nächsten Zugs erneut ausführen.

Spion

Spion

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 12 **Initiative** +4 (14)

TP 27 (6W8)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
StÄ 10	+0	+0	GES 15	+2	+2	KON 10	+0	+0
INT 12	+1	+1	WEI 14	+2	+2	CHA 16	+3	+3

Fertigkeiten Fingerfertigkeit +4, Heimlichkeit +6, Motiv erkennen +4, Nachforschungen +5, Täuschen +5, Wahrnehmung +6

Ausrüstung Diebeswerkzeug, Handarmbrust, Kurzsword

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Kurzsword: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W6+2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Handarmbrust: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 9/36 m. **Treffer:** 5 (1W6+2) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Bonusaktionen

Raffinierte Aktion: Der Spion führt die Rückzug-, die Spurt- oder die Verstecken-Aktion aus.

Steingolem

Steingolem

Großes Konstrukt, gesinnungslos

RK 18 **Initiative** +3 (13)

TP 220 (21W10+105)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
StÄ 22	+6	+6	GES 9	-1	-1	KON 20	+5	+5
INT 3	-4	-4	WEI 11	+0	+0	CHA 1	-5	-5

Immunitäten Gift, Psychisch; Bezaubert, Erschöpft, Gelähmt, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Gemeinsprache und zwei weitere Sprachen, kann jedoch nicht sprechen

HG 10 (EP 5.900; ÜB +4)

Merkmale

Magieresistenz: Der Golem ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Unveränderliche Gestalt: Der Golem kann keine andere Gestalt annehmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Golem führt zwei Angriffe mit Hieb oder Energiegeschoss in beliebiger Kombination aus.

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 15 (2W8+6) Wuchtschaden plus 9 (2W8) Energieschaden.

Energiegeschoss: Fernkampfangriffswurf: +9, Reichweite 36 m. **Treffer:** 22 (4W10) Energieschaden.

Bonusaktionen

Verlangsamen (Aufladung 5–6): Der Golem wirkt den Zauber *Verlangsamen* mit Konstitution als Attribut zum Zauberverwirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17).

Steinriese

Steinriese

Riesiger Riese, neutral

RK 17 **Initiative** +5 (15)

TP 126 (11W12+55)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
StÄ 23	+6	+6	GES 15	+2	+5	KON 20	+5	+8
INT 10	+0	+0	WEI 12	+1	+4	CHA 9	-1	-1

Fertigkeiten Athletik +12, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Riesisch

HG 7 (EP 2.900; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit Steinknüppel oder Felswurf in beliebiger Kombination aus.

Steinknüppel: Nahkampfangriffswurf: +9, Reichweite 4,5 m. **Treffer:** 22 (3W10+6) Wuchtschaden.

Felswurf: Fernkampfangriffswurf: +9, Reichweite 18/72 m. **Treffer:** 15 (2W8+6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Reaktionen

Geschoss umleiten (Aufladung 5–6): *Auslöser:* Der Riese wird von einem Fernkampfangriffswurf getroffen, durch den er Hieb-, Stich- oder Wuchtschaden erleidet. *Antwort:* Der Riese verringert den Schaden, den er durch diesen Angriff erleidet, um 11 (1W10+6). Wenn der Schaden dadurch auf 0 verringert wird, kann der Riese einen Teil der Angriffsenergie umleiten. *Geschicklichkeitsrettungswurf:* SG 17; eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Riesen, die er sehen kann. *Misserfolg:* 11 (1W10+6) Energieschaden.

Sturmriese

Sturmriese

Riesiger Riese, chaotisch gut

RK 16 **Initiative** +7 (17)

TP 230 (20W12+100)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 7,5 m (Schweben), Schwimmen 15 m

	MOD RW				MOD RW				MOD RW		
STÄ	29	+9	+14	GES	14	+2	+2	KON	20	+5	+10
INT	16	+3	+3	WEI	20	+5	+10	CHA	18	+4	+9

Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Athletik +14, Geschichte +8, Wahrnehmung +10

Resistenzen Kälte

Immunitäten Blitz, Schall

Sinne Dunkelsicht 36 m, Wahrer Blick 9 m; Passive Wahrnehmung 20

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

HG 13 (EP 10.000; ÜB +5)

Merkmale

Amphibisch: Der Riese kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit Sturmschwert oder Donnerkeil in beliebiger Kombination aus.

Sturmschwert: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 3 m. **Treffer:** 23 (4W6+9) Hiebschaden plus 13 (3W8) Blitzschaden.

Donnerkeil: Fernkampfangriffswurf: +14, Reichweite 150 m. **Treffer:** 22 (2W12+9) Blitzschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Riesen blind und taub.

Gewittersturm (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 18, jede Kreatur in einem 12 Meter hohen Zylinder mit einem Radius von drei Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 150 Metern vom Riesen, den er sehen kann. **Misserfolg:** 55 (10W10) Blitzschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 18):

Beliebig oft: Licht, Magie entdecken

Je 1-mal täglich: Wetterkontrolle

Sukkubus

Sukkubus

Mittelgroßer Unhold, neutral böse

RK 15 **Initiative** +3 (13)

TP 71 (13W8+13)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m

	MOD RW				MOD RW				MOD RW		
STÄ	8	-1	-1	GES	17	+3	+3	KON	13	+1	+1
INT	15	+2	+2	WEI	12	+1	+1	CHA	20	+5	+5

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +5, Täuschen +9, Überzeugen +9, Wahrnehmung +5

Resistenzen Feuer, Gift, Kälte, Psychisch

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch; Telepathie auf 18 m

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Inkubus-Gestalt: Wenn der Sukkubus eine lange Rast beendet, kann er sich in einen **Inkubus** verwandeln und verwendet dann dessen Wertekasten statt diesen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Sukkubus führt einen Unholdische-Berührung-Angriff aus und setzt Bezaubern oder Schwächender Kuss ein.

Unholdische Berührung: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 16 (2W10+5) psychischer Schaden.

Bezaubern: Der Sukkubus wirkt den Zauber *Person beherrschen* (Version des 8. Grades) mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 15).

Schwächender Kuss: Konstitutionsrettungswurf: SG 15; eine vom Sukkubus bezauberte Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Sukkubus. **Misserfolg:** 13 (3W8) psychischer Schaden. **Erfolg:** Halber Schaden. **Erfolg oder Misserfolg:** Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um eine Anzahl in Höhe des erlittenen Schadens verringert.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Der Sukkubus nimmt die Gestalt eines Humanoiden von höchstens mittelgroßer Größe oder wieder seine wahre Gestalt an. Seine Spielwerte sind in allen Formen gleich, allerdings hat er die Flugbewegungsrate nur in seiner wahren Gestalt. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Tarraske

Tarraske

Gigantische Monstrosität (Titan), gesinnungslos

RK 25

Initiative +18 (28)

TP 697 (34W20+340)

Bewegungsrate 18 m, Graben 12 m, Klettern 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	30	+10 +10	GES	II	+0 +9	KON	30	+10 +10
INT	3	-4 +5	WEI	II	+0 +9	CHA	II	+0 +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +9

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Feuer, Gift; Bezaubert, Gelähmt, Taub, Verängstigt, Vergiftet

Sinne Blindsight 36 m; Passive Wahrnehmung 19

Sprachen –

HG 30 (EP 155.000; ÜB +9)

Merkmale

Belagerungsmonster: Die Tarraske fügt Gegenständen und Gebäuden doppelten Schaden zu.

Legendäre Resistenz (6-mal täglich): Wenn die Tarraske bei einem Rettungswurf scheitert, kann sie beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Magieresistenz: Die Tarraske ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Reflektierender Panzer: Wenn die Tarraske Ziel des Zaubers *Magisches Geschoss* oder eines Zaubers wird, der einen Fernkampfangriffswurf erfordert, würfle mit 1W6. Bei einer 1–5 ist die Tarraske nicht betroffen. Bei einer 6 ist die Tarraske nicht betroffen und wirft den Zauber zurück, sodass der Zauberwirker zum Ziel wird.

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Tarraske führt einen Bissangriff oder drei andere Angriffe aus, wobei sie Klauen oder Schwanz in beliebiger Kombination einsetzt.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +19, Reichweite 4,5 m. Treffer: 36 (4W12+10) Stichschaden, und das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 20). Das gepackte Ziel ist festgesetzt und kann sich nicht teleportieren.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +19, Reichweite 4,5 m. Treffer: 28 (4W8+10) Hiebschaden.

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +19, Reichweite 9 m. Treffer: 23 (3W8+10) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Donnerndes Brüllen (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 27; alle Kreaturen sowie Gegenstände, die nicht getragen oder gehalten werden, in einem Kegel von 45 Metern. Misserfolg: 78 (12W12) Schallschaden, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs taub und verängstigt. Erfolg: Nur halber Schaden.

Bonusaktionen

Verschlucken: Stärkerettungswurf: SG 27; eine Kreatur von höchstens großer Größe, die von der Tarraske gepackt wurde (die Tarraske kann bis zu sechs Kreaturen verschlucken). Misserfolg: Das Ziel wird verschluckt und ist dann nicht mehr gepackt. Eine verschluckte Kreatur ist blind und festgesetzt und kann nicht teleportieren. Sie hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb der Tarraske und erleidet zu Beginn jedes Zugs der Tarraske 56 (16W6) Säureschaden.

Erleidet die Tarraske durch eine verschluckte Kreatur in einem einzigen Zug mindestens 60 Schaden, so muss sie am Ende des Zugs einen SG-20-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie würgt alle verschluckten Kreaturen wieder aus. Diese fallen in Bereiche im Abstand von bis zu drei Metern von der Tarraske und haben den Zustand Liegend. Wenn die Tarraske stirbt, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus dem Kadaver entkommen. Sie verbrauchen dabei sechs Meter Bewegung und haben danach den Zustand Liegend.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3. Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann die Tarraske eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes ihrer Züge stehen der Tarraske wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Ansturm: Die Tarraske legt bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate zurück und führt einen Klauen- oder einen Schwanzangriff aus.

Weltenerschütternde Bewegung: Die Tarraske nutzt ihre Bewegungsrate. Am Ende dieser Bewegung erzeugt die Tarraske in einer Ausströmung von 18 Metern, die von ihr ausgeht, eine unmittelbare Schockwelle. Kreaturen in diesem Bereich verlieren die Konzentration, und Kreaturen von höchstens mittelgroßer Größe stürzen, sodass sie den Zustand Liegend haben. Die Tarraske kann diese Aktion erst nach Beginn ihres nächsten Zugs erneut ausführen.

Teufelchen

Teufelchen

Winziger Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 21 (6W4+6)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	6	-2	-2	GES	17	+3	+3	KON	13	+1	+1
INT	11	+0	+0	WEI	12	+1	+1	CHA	14	+2	+2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +3, Täuschen +4

Resistenzen Kälte

Immunitäten Feuer, Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m (wird nicht durch magische Dunkelheit beeinträchtigt); Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Merkmale

Magieresistenz: Das Teufelchen ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Stachel: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Gestaltwandeln: Das Teufelchen nimmt die Gestalt eines Raben (6 m, Fliegen 18 m), einer Ratte (Bewegungsrate 6 m), einer Spinne (6 m, Klettern 6 m) oder wieder seine wahre Gestalt an. Seine Spielwerte sind bis auf die Bewegungsrate in allen Formen gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Unsichtbarkeit: Das Teufelchen wirkt den Zauber *Unsichtbarkeit* auf sich selbst mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen.

Todesalb

Todesalb

Kleiner oder mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 67 (9W8+27)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 18 m (Schweben)

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	6	-2	-2	GES	16	+3	+3	KON	16	+3	+3
INT	12	+1	+1	WEI	14	+2	+2	CHA	15	+2	+2

Resistenzen Feuer, Hieb, Kälte, Säure, Stich, Wucht

Immunitäten Gift, Nekrotisch; Bewusstlos, Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache und zwei weitere Sprachen

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht: Im Sonnenlicht ist der Todesalb bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Körperlose Bewegung: Der Todesalb kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er den Zug in einem Gegenstand beendet.

Aktionen

Lebensentzug: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 21 (4W8+3) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, wird sein Trefferpunktemaximum um einen Betrag in Höhe des erlittenen Schadens verringert.

Schreckgespenst erschaffen: Der Todesalb zielt auf einen Humanoiden im Abstand von bis zu drei Metern von ihm, der seit höchstens einer Minute tot ist. Der Geist des Ziels erhebt sich im Bereich seiner Leiche oder im nächsten freien Bereich als **Schreckgespenst**. Das Schreckgespenst steht unter der Kontrolle des Todesalbs. Der Todesalb kann höchstens sieben Schreckgespenster zugleich unter seiner Kontrolle haben.

Todeshund

Todeshund

Mittelgroße Monstrosität, neutral böse

RK 12 **Initiative** +2 (12)

TP 39 (6W8+12)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	14	+2	+2	KON	14	+2	+2
INT	3	-4	-4	WEI	13	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Immunitäten Betäubt, Bewusstlos, Bezaubert, Blind, Taub, Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 1 (EP 200; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Todeshund führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, erleidet es den folgenden Effekt: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 12. **Erster Misserfolg:** Das Ziel ist vergiftet. Das Trefferpunktemaximum des vergifteten Ziels normalisiert sich nach einer langen Rast nicht. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf nach jeweils 24 Stunden. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. **Nachfolgende Misserfolge:** Das Trefferpunktemaximum des vergifteten Ziels wird um 5 (1W10) verringert.

Troll

Troll

Großer Riese, chaotisch böse

RK 15 **Initiative +1 (11)**

TP 94 (9W10+45)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	13	+1	+1	KON	20	+5	+5
INT	7	-2	-2	WEI	9	-1	-1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Riesisch

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Grässliche Gliedmaßen (4-mal täglich): Wenn der Troll einen Zug blutig beendet und in diesem Zug mindestens 15 Hiebsschaden erlitten hat, wird eine seiner Gliedmaßen abgetrennt, fällt in seinen Bereich und wird zu einer **Trollgliedmaße**. Die Gliedmaße handelt unmittelbar nach dem Zug des Trolls. Der Troll erhält für jede fehlende Gliedmaße eine Erschöpfungsstufe, und ihm wachsen Ersatzgliedmaßen, wenn er das nächste Mal Trefferpunkte zurückerhält.

Regeneration: Der Troll erhält zu Beginn jedes seiner Züge 15 Trefferpunkte zurück. Wenn der Troll Feuer- oder Säureschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal in seinem nächsten Zug nicht. Der Troll stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und sich nicht regeneriert.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Troll führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m.
Treffer: 11 (2W6+4) Hiebsschaden.

Bonusaktionen

Sturmangriff: Der Troll legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und bewegt sich in gerader Linie auf einen Gegner zu, den er sehen kann.

Trollgliedmaße

Kleiner Riese, chaotisch böse

RK 13

Initiative +1 (11)

TP 14 (4W6)

Bewegungsrate 6 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	12	+1	+1	KON	10	+0	+0
INT	1	-5	-5	WEI	9	-1	-1	CHA	1	-5	-5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Regeneration: Die Gliedmaße erhält zu Beginn jedes ihrer Züge 5 Trefferpunkte zurück. Wenn die Gliedmaße Feuer- oder Säureschaden erleidet, wirkt dieses Merkmal in ihrem nächsten Zug nicht. Die Gliedmaße stirbt nur, wenn sie ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und sich nicht regeneriert.

Trollbrut: Die Gliedmaße hat auf unheimliche Art dieselben Sinne wie der ganze Troll. Wenn sie nicht binnen 24 Stunden zerstört wird, würfle mit 1W12. Bei einer 12 verwandelt die Gliedmaße sich in einen **Troll**. Anderenfalls verdorrt die Gliedmaße.

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 9 (2W4+4) Hiebsschaden.

Unsichtbarer Pirscher

Unsichtbarer Pirscher

Großer Elementar, neutral

RK 14

Initiative +7 (22)

TP 97 (13W10+26)

Bewegungsrate 15 m, Fliegen 15 m (Schweben)

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	16	+3	+3	GES	19	+4	+4	KON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	WEI	15	+2	+2	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +10, Wahrnehmung +8

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Gift; Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt,

Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteint

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 18

Sprachen Gemeinsprache, Urtümlich (Aural)

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Merkmale

Luftgestalt: Der Pirscher kann in den Bereich eines Gegners eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Unsichtbarkeit: Der Pirscher ist unsichtbar.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Pirscher führt drei Windstreich-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Wirbel ersetzen.

Windstreich: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 11 (2W6+4) Energieschaden.

Wirbel: Konstitutionsrettungswurf: SG 14; eine Kreatur von höchstens großer Größe im Bereich des Pirschers. **Misserfolg:** 7 (1W8+3) Schallschaden, und das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 13). Das gepackte Ziel kann keine Zauber mit Verbalkomponente wirken und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Pirschers 7 (2W6) Schallschaden.

Vampire

Vampir-Vertrauter

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral böse

RK 15 **Initiative +5 (15)**

TP 65 (10W8+30)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	17	+3 +3	GES	16	+3 +5	KON	15	+2 +2
INT	10	+0 +0	WEI	10	+0 +2	CHA	14	+2 +2

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Überzeugen +4, Wahrnehmung +4

Resistenzen Nekrotisch

Immunitäten Bezaubert (außer durch Vampirmeister)

Ausrüstung Dolche (10)

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Vampirische Verbindung: Solange der Vertraute und sein Vampirmeister sich auf derselben Existenzebene befinden, kann der Vampirmeister telepathisch mit dem Vertrauten kommunizieren und durch dessen Sinne wahrnehmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Vertraute führt zwei Schattendolch-Angriffe aus.

Schattendolch: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. **Treffer:** 5 (1W4+3) Stichschaden plus 7 (3W4) nekrotischer Schaden. Wenn die Trefferpunkte des Ziels durch diesen Angriff auf 0 sinken, bleibt das Ziel stabil, ist jedoch eine Stunde lang vergiftet. Solange es vergiftet ist, ist das Ziel außerdem gelähmt.

Bonusaktionen

Untote Wendigkeit: Der Vertraute führt die Spurt- oder die Rückzug-Aktion aus.

Vampirbrut

Kleiner oder mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK 16 **Initiative +3 (13)**

TP 90 (12W8+36)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	16	+3 +3	GES	16	+3 +6	KON	16	+3 +3
INT	11	+0 +0	WEI	10	+0 +3	CHA	12	+1 +1

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +3

Resistenzen Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Spinnenklettern: Der Vampir kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Vampirschwächen: Der Vampir hat folgende Schwächen:

Zutritt verwehren: Der Vampir kann keine Behausung betreten, ohne von einem der Bewohner eingeladen worden zu sein.

Fließendes Wasser: Der Vampir erleidet 20 Säureschaden, wenn er seinen Zug in fließendem Wasser beendet.

Holzpflock ins Herz: Der Vampir wird zerstört, wenn ihm eine Waffe, die Stichschaden bewirkt, ins Herz getrieben wird, während er kampfunfähig ist.

Sonnenlicht: Der Vampir erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Im Sonnenlicht ist er bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Vampir führt zwei Klauenangriffe aus und setzt Biss ein.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 8 (2W4+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es von einer der beiden Klauen gepackt (Flucht-SG 13).

Biss: Konstitutionsrettungswurf: SG 14; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die bereitwillig, festgesetzt, gepackt oder kampfunfähig ist. **Misserfolg:** 5 (1W4+3) Stichschaden plus 10 (3W6) nekrotischer Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um eine Anzahl in Höhe des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und der Vampir erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags zurück.

Bonusaktionen

Untote Wendigkeit: Der Vampir führt die Spurt- oder die Rückzug-Aktion aus.

Vampir

Kleiner oder mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

RK 16

Initiative +14 (24)

TP 195 (23W8+92)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	18	+4	+4	GES	18	+4	+9	KON	18	+4	+9
INT	17	+3	+3	WEI	15	+2	+7	CHA	18	+4	+9

Fertigkeiten Heimlichkeit +9, Wahrnehmung +7

Resistenzen Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache und zwei weitere Sprachen

HG 13 (EP 10.000 oder 11.500 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Vampir bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Neblige Flucht: Wenn die Trefferpunkte des Vampirs außerhalb seines Ruheplatzes auf 0 sinken, nutzt der Vampir Gestaltwandeln, um zu Nebel zu werden (keine Aktion erforderlich). Wenn er sich nicht verwandeln kann, wird er zerstört.

Mit 0 Trefferpunkten in Nebelgestalt kann er sich nicht in seine Vampirgestalt zurückverwandeln und muss innerhalb der nächsten zwei Stunden seinen Ruheplatz erreichen, oder er wird zerstört. Nach der Rückkehr an seinen Ruheplatz verwandelt er sich in seine Vampirgestalt und ist gelähmt, bis er Trefferpunkte zurückerhält, und nachdem er eine Stunde dort verbracht hat, erhält er 1 Trefferpunkt zurück.

Spinnenklettern: Der Vampir kann ohne Attributwürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Vampirschwächen: Der Vampir hat folgende Schwächen:

Zutritt verwehren: Der Vampir kann keine Behausung betreten, ohne von einem der Bewohner eingeladen worden zu sein.

Fließendes Wasser: Der Vampir erleidet 20 Säureschaden, wenn er seinen Zug in fließendem Wasser beendet.

Holzpflöck ins Herz: Wird dem Vampir eine Waffe ins Herz getrieben, die Stichschaden bewirkt, während er kampfunfähig ist und sich an seinem Ruheplatz aufhält, ist er gelähmt, bis die Waffe entfernt wird.

Sonnenlicht: Der Vampir erleidet 20 gleißenden Schaden, wenn er seinen Zug im Sonnenlicht beginnt. Im Sonnenlicht ist er bei Angriffs- und Attributwürfen im Nachteil.

Aktionen

Mehrfachangriff (nur Vampirgestalt): Der Vampir führt zwei Grabesschlag-Angriffe aus und setzt Biss ein.

Grabesschlag (nur Vampirgestalt): Nahkampf-angriffswurf: +9, Reichweite 1,5 m. Treffer: 8 (1W8+4) Wuchtschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens größer Größe ist, wird es von einer der beiden Hände gepackt (Flucht-SG 14).

Biss (nur Fledermaus- oder Vampirgestalt):

Konstitutionsrettungswurf: SG 17; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die bereitwillig, festgesetzt, gepackt oder kampfunfähig ist. **Misserfolg:** 6 (1W4+4) Stichschaden plus 13 (3W8) nekrotischer Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels wird um eine Anzahl in Höhe des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und der Vampir erhält Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags zurück. Ein Humanoide, dessen Trefferpunkte durch diesen Schaden auf 0 sinken und der dann begraben wird, erhebt sich beim nächsten Sonnenaufgang als **Vampirbrut** und untersteht der Kontrolle des Vampirs.

Bonusaktionen

Bezaubern (Aufladung 5–6): Der Vampir wirkt den Zauber *Person bezaubern* mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17). Der Zauber wirkt 24 Stunden lang. Das bezauberte Ziel lässt sich bereitwillig vom Vampir beißen, der Schaden beendet denn Zauber nicht. Nach Ende des Zaubers weiß das Ziel, dass es vom Vampir bezaubert wurde.

Gestaltwandeln: Wenn der Vampir sich nicht im Sonnenlicht oder in fließendem Wasser befindet, kann er sich in eine winzige Fledermaus (Bewegungsrate 1,5 m, Flugbewegungsrate 9 m) oder eine mittelgroße Nebelwolke (Bewegungsrate 1,5 m, Flugbewegungsrate 6 m (Schweben)) verwandeln oder seine Vampirgestalt annehmen. Alles, was er trägt, verwandelt sich mit ihm.

In Fledermausgestalt kann der Vampir nicht sprechen. Seine Spielwerte sind abgesehen von Größe und Bewegungsrate unverändert.

In Nebelgestalt kann der Vampir keine Aktionen ausführen, nicht sprechen und nicht mit Gegenständen interagieren. Er hat kein Gewicht und kann den Bereich eines Feindes betreten und dort stoppen. Sofern Luft durch einen Bereich strömen kann, kann der Nebel diesen Bereich ebenfalls passieren, jedoch keine Flüssigkeiten durchdringen. Er ist gegen alle Schadensarten resistent, abgesehen von durch Sonnenlicht erlittenen Schaden.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort). Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Vampir eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Vampir wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Betören: Der Vampir wirkt den Zauber *Befehl* mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Zauberkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 17).

Der Vampir kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Untoter Schlag: Der Vampir legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Grabesschlag-Angriff aus.

Vrock

Vrock

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

RK 15 **Initiative +2 (12)**

TP 152 (16W10+64)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 17	+3	+3	GES 15	+2	+5	KON 18	+4	+4
INT 8	-1	-1	WEI 13	+1	+4	CHA 8	-1	+2

Resistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Immunitäten Gift; Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch; Telepathie auf 36 m

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Merkmale

Dämonische Genesung: Wenn der Vrock außerhalb des Abyss stirbt, löst sein Körper sich zu einer widerlichen Flüssigkeit auf. Der Vrock erhält sofort einen neuen Körper, der mit allen Trefferpunkten irgendwo im Abyss aufersteht.

Magieresistenz: Der Vrock ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Vrock führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Stichschaden plus 10 (3W6) Giftschaden.

Betäubendes Kreischen (1-mal täglich): Konstitutionsrettungswurf: SG 15; jede Kreatur in einer Ausströmung von sechs Metern, die vom Vrock ausgeht (Dämonen bestehen automatisch). **Misserfolg:** 10 (3W6) Schallschaden, und das Ziel ist bis zum Ende des nächsten Zugs des Vrocks betäubt.

Sporen (Aufladung 6): Konstitutionsrettungswurf: SG 15; jede Kreatur in einer Ausströmung von sechs Metern, die vom Vrock ausgeht. **Misserfolg:** Das Ziel ist vergiftet und wiederholt den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge. Bei einem Erfolg endet der Effekt bei ihm. Während das Ziel vergiftet ist, erleidet es zu Beginn jedes seiner Züge 5 (1W10) Giftschaden. Der Effekt wird frühzeitig durch den Konsum einer Flasche mit Weihwasser beendet.

Wachen

Wache

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 16 **Initiative +1 (11)**

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 13	+1	+1	GES 12	+1	+1	KON 12	+1	+1
INT 10	+0	+0	WEI 11	+0	+0	CHA 10	+0	+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Ausrüstung Kettenhemd, Schild, Speer

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Aktionen

Speer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m.

Treffer: 4 (1W6+1) Stichschaden.

Wachanfänger

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 18 **Initiative +4 (14)**

TP 75 (10W8+30)

Bewegungsrate 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 18	+4	+4	GES 14	+2	+2	KON 16	+3	+3
INT 12	+1	+1	WEI 14	+2	+2	CHA 13	+1	+1

Fertigkeiten Athletik +6, Wahrnehmung +4

Ausrüstung Brustplatte, Langschwert, Schild, Wurfspeere (6)

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Wache führt zwei Angriffe mit Langschwert oder Wurfspeer in beliebiger Kombination aus.

Langschwert: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 15 (2W10+4) Hiebschaden.

Wurfspeer: Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m. **Treffer:** 14 (3W6+4) Stichschaden.

Wächternaga

Wächternaga

Großes celestisches Wesen, rechtschaffen gut

RK 18

Initiative +4 (14)

TP 136 (16W10+48)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m, Schwimmen 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	18	+4	+8	KON	16	+3	+7
INT	16	+3	+7	WEI	19	+4	+8	CHA	18	+4	+8

Fertigkeiten Arkane Kunde +11, Geschichte +11, Religion +11

Immunitäten Gift; Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Celestisch, Gemeinsprache

HG 10 (EP 5.900; ÜB +4)

Merkmale

Celestische Genesung: Wenn der Naga stirbt, wird er nach 1W6 Tagen wieder lebendig und erhält all seine Trefferpunkte zurück, sofern nicht der Zauber *Gutes und Böses bannen* auf seine Überreste gewirkt wird.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Naga führt zwei Bissangriffe aus. Er kann beliebige Angriffe durch einen Einsatz von Giftiger Speichel ersetzen.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 1,5 m. Treffer: 17 (2W12+4) Stichschaden plus 22 (4W10) Giftschaden.

Giftiger Speichel: Konstitutionsrettungswurf: SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern vom Naga, die er sehen kann. Misserfolg: 31 (7W8) Giftschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Nagas blind. Erfolg: Nur halber Schaden.

Zauberwirken: Der Naga wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken, ohne Gesten- oder Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 16):

Beliebig oft: *Thaumaturgie*

Je 1-mal täglich: *Flammenschlag* (Version des 6. Grades), *Geas*, *Hellsehen*, *Wahrer Blick*, *Wunden heilen* (Version des 6. Grades)

Wasserelementar

Wasserelementar

Großer Elementar, neutral

RK 14

Initiative +2 (12)

TP 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 27 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	18	+4	+4	GES	14	+2	+2	KON	18	+4	+4
INT	5	-3	-3	WEI	10	+0	+0	CHA	8	-1	-1

Resistenzen Feuer, Säure

Immunitäten Gift; Bewusstlos, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Urtümlich (Aqual)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Einfrieren: Wenn der Elementar Kälteschaden erleidet, so ist seine Bewegungsrate bis zum Ende seines nächsten Zugs um sechs Meter verringert.

Wassergestalt: Der Elementar kann in den Bereich eines Gegners eindringen und dort stoppen. Er kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elementar führt zwei Hiebangriffe aus.

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. Treffer: 13 (2W8+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Überschutt (Aufladung 4–6): Stärkerettungswurf: SG 15; jede Kreatur im Bereich des Elementars. Misserfolg: 22 (4W8+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 14). Das gepackte Ziel ist festgesetzt. Es beginnt zu ersticken, es sei denn, es kann Wasser atmen, und erleidet zu Beginn jedes Zugs des Elementars 9 (2W8) Wuchtschaden. Der Elementar kann eine große Kreatur oder bis zu zwei höchstens mittelgroße Kreaturen zugleich mit Überschutt gepackt halten. Eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Elementar kann als Aktion eine Kreatur oder herausziehen, sofern sie einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) besteht. Erfolg: Nur halber Schaden.

Weißer Drachen

Weißer Drachennestling

Mittelgroßer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 16

Initiative +2 (12)

TP 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Graben 4,5 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	14	+2	+2	GES	10	+0	+2	KON	14	+2	+2
INT	5	-3	-3	WEI	10	+0	+2	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +2, Wahrnehmung +4

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m;

Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Drakonisch

HG 2 (450 EP; ÜB +2)

Merkmale

Eisschritt: Der Drache kann sich über vereiste Flächen bewegen und sie erklimmen, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W8+2) Hiebsschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. Misserfolg: 22 (5W8) Kälteschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Junger weißer Drache

Großer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 17

Initiative +3 (13)

TP 123 (13W10+52)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 6 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	10	+0	+3	KON	18	+4	+4
INT	6	-2	2	WEI	11	+0	+3	CHA	12	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +6

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 9 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 6 (2.300 EP; ÜB +3)

Merkmale

Eisschritt: Der Drache kann sich über vereiste Flächen bewegen und sie erklimmen, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. Treffer: 9 (2W4+4) Hiebsschaden plus 2 (1W4) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 15; jede Kreatur in einem Kegel von neun Metern. Misserfolg: 40 (9W8) Kälteschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Ausgewachsener weißer Drache

Riesiger Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 18

Initiative +10 (20)

TP 200 (16W12+96)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 9 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	22	+6	+6	GES	10	+0	+5	KON	22	+6	+6
INT	8	-1	-1	WEI	12	+1	+6	CHA	12	+1	+1

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +11

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;

Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 13 (EP 10.000 oder 11.500 im Hort; ÜB +5)

Merkmale

Eisschritt: Der Drache kann sich über vereiste Flächen bewegen und sie erklimmen, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Legendäre Resistenz (3-mal täglich, im Hort 4-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +11, Reichweite 3 m. Treffer: 13 (2W6+6) Hiebsschaden plus 4 (1W8) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 19; jede Kreatur in einem Kegel von 18 Metern. Misserfolg: 54 (12W8) Kälteschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Eisige Explosion: Konstitutionsrettungswurf: SG 14; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen, den er sehen kann. *Misserfolg:* 7 (2W6) Kälteschaden, und die Bewegungsrate des Ziels beträgt bis zum Ende seines nächsten Zugs 0. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Furchterregende Präsenz: Der Drache wirkt den Zauber *Furcht* mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 14). Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Uralter weißer Drache

Gigantischer Drache (chromatisch), chaotisch böse

RK 20 **Initiative** +12 (22)

TP 333 (18W20+144)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 24 m, Graben 12 m, Schwimmen 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	26	+8 +8	GES	10	+0 +6	KON	26	+8 +8
INT	10	+0 +0	WEI	13	+1 +7	CHA	18	+4 +4

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +13

Immunitäten Kälte

Sinne Blindsight 18 m, Dunkelsicht 36 m;
Passive Wahrnehmung 23

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

HG 20 (EP 25.000 oder 33.000 im Hort; ÜB +6)

Merkmale

Eisschritt: Der Drache kann sich über vereiste Flächen bewegen und sie erklimmen, ohne einen Attributswurf ausführen zu müssen. Außerdem kostet ihn schwieriges Gelände, das aus Eis oder Schnee besteht, keine zusätzliche Bewegung.

Legendäre Resistenz (4-mal täglich, im Hort 5-mal täglich): Wenn der Drache bei einem Rettungswurf scheitert, kann er beschließen, ihn stattdessen zu bestehen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Drache führt drei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +14, Reichweite 4,5 m. *Treffer:* 17 (2W8+8) Hiebsschaden plus 7 (2W6) Kälteschaden.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 22; jede Kreatur in einem Kegel von 27 Metern. *Misserfolg:* 63 (14W8) Kälteschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Legendäre Aktionen

Anwendungen legendärer Aktionen: 3 (4 im Hort).
Unmittelbar nach dem Zug einer anderen Kreatur kann der Drache eine legendäre Aktion ausführen. Zu Beginn jedes seiner Züge stehen dem Drachen wieder alle ausgeführten legendären Aktionen zur Verfügung.

Anspringen: Der Drache legt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate zurück und führt einen Zerfetzen-Angriff aus.

Eisige Explosion: Konstitutionsrettungswurf: SG 20; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von neun Metern um einen Punkt im Abstand von bis zu 36 Metern vom Drachen, den er sehen kann. *Misserfolg:* 14 (4W6) Kälteschaden, und die Bewegungsrate des Ziels beträgt bis zum Ende seines nächsten Zugs 0. *Erfolg oder Misserfolg:* Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Furchterregende Präsenz: Der Drache wirkt den Zauber *Furcht* mit Charisma als Attribut zum Zaubern, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 18). Der Drache kann diese Aktion erst nach Beginn seines nächsten Zugs erneut ausführen.

Werbär

Werbär

Kleine oder mittelgroße Monstrosität (Lykanthrop), neutral gut

RK 15 **Initiative** +3 (13)

TP 135 (18W8+54)

Bewegungsrate 9 m, 12 m (nur in Bäregestalt), Klettern 9 m (nur in Bäregestalt)

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	19	+4 +4	GES	10	+0 +0	KON	17	+3 +3
INT	11	+0 +0	WEI	12	+1 +1	CHA	12	+1 +1

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Ausrüstung Beile (4)

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache (kann in Bäregestalt nicht sprechen)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Werbär führt zwei Angriffe mit Beil oder Zerfetzen in beliebiger Kombination aus. Er kann einen Angriff durch einen Bissangriff ersetzen.

Beil (nur humanoide oder hybride Gestalt): Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 6/18 m. *Treffer:* 14 (3W6+4) Hiebschaden.

Biss (nur Bären- oder hybride Gestalt): Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 17 (2W12+4) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, erleidet es den folgenden Effekt: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 14. *Misserfolg:* Das Ziel wird verflucht. Wenn die Trefferpunkte des verfluchten Ziels auf 0 sinken, wird es stattdessen zu einem **Werbären** unter der Kontrolle des SL und hat 10 Trefferpunkte. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Fluch dieses Werbären immun.

Zerfetzen (nur Bären- oder hybride Gestalt): Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 13 (2W8+4) Hiebschaden.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Der Werbär nimmt die Gestalt eines großen Bär-Humanoiden-Hybriden, eines großen Bären oder wieder seine wahre humanoide Gestalt an. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Wereber

Wereber

Kleine oder mittelgroße Monstrosität (Lykanthrop), neutral böse

RK 15 **Initiative +2 (12)**

TP 97 (15W8+30)

Bewegungsrate 9 m, 12 m (nur in Ebergestalt)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 17	+3	+3	GES 10	+0	+0	KON 15	+2	+2
INT 10	+0	+0	WEI 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Ausrüstung Wurfspere (6)

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache (kann in Ebergestalt nicht sprechen)

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Wereber führt zwei Angriffe mit Hauer und Wurfspere in beliebiger Kombination aus. Er kann einen Angriff durch einen Zerfleischen-Angriff ersetzen.

Hauer (nur Eber- oder hybride Gestalt): Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 10 (2W6+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von

höchstens mittelgroßer Größe ist und der Wereber sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Wurfspere (nur humanoide oder hybride Gestalt): Nah- oder Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m oder Reichweite 9/36 m. *Treffer:* 13 (3W6+3) Stichschaden.

Zerfleischen (nur Eber- oder hybride Gestalt): Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 12 (2W8+3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, erleidet es den folgenden Effekt: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 12. *Misserfolg:* Das Ziel wird verflucht. Wenn die Trefferpunkte des verfluchten Ziels auf 0 sinken, wird es stattdessen zu einem **Wereber** unter der Kontrolle des SL und hat 10 Trefferpunkte. *Erfolg:* Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Fluch dieses Werebers immun.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Der Wereber nimmt die Gestalt eines mittelgroßen Eber-Humanoiden-Hybriden, eines kleinen Ebers oder wieder seine wahre humanoide Gestalt an. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Werratte

Werratte

Kleine oder mittelgroße Monstrosität (Lykanthrop), rechtschaffen böse

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 60 (11W8+11)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 10	+0	+0	GES 16	+3	+3	KON 12	+1	+1
INT 11	+0	+0	WEI 10	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Ausrüstung Handarmbrust

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache (kann in Rattengestalt nicht sprechen)

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Werratte führt zwei Kratzen- oder Handarmbrust-Angriffe in beliebiger Kombination aus. Sie kann einen Angriff durch einen Bissangriff ersetzen.

Biss (nur Ratten- oder hybride Gestalt): Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. *Treffer:* 8 (2W4+3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, erleidet es den folgenden Effekt: *Konstitutionsrettungswurf:* SG 11.

Misserfolg: Das Ziel wird verflucht. Wenn die Trefferpunkte des verfluchten Ziels auf 0 sinken, wird es stattdessen zu einer **Werratte** unter der Kontrolle des SL und hat 10 Trefferpunkte. **Erfolg:** Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Fluch dieser Werratte immun.

Kratzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Handarmbrust (nur humanoide oder hybride Gestalt): Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 9/36 m. Treffer: 6 (1W6+3) Stichschaden.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Die Werratte nimmt die Gestalt eines mittelgroßen Ratte-Humanoiden-Hybriden, einer kleinen Ratte oder wieder ihre wahre humanoide Gestalt an. Ihre Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die sie trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Wertiger

Wertiger

Kleine oder mittelgroße Monstrosität (Lykanthrop), neutral

RK 12 **Initiative** +2 (12)

TP 120 (16W8+48)

Bewegungsrate 9 m, 12 m (nur in Tigergestalt)

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	17	+3	+3	GES	15	+2	+2	KON	16	+3	+3
INT	10	+0	+0	WEI	13	+1	+1	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Ausrüstung Langbogen

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache (kann in Tigergestalt nicht sprechen)

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Wertiger führt zwei Angriffe mit Kratzen oder Langbogen in beliebiger Kombination aus. Er kann einen Angriff durch einen Bissangriff ersetzen.

Biss (nur Tiger- oder hybride Gestalt): Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 12 (2W8+3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, erleidet es den folgenden Effekt: **Konstitutionsrettungswurf:** SG 13. **Misserfolg:** Das Ziel wird verflucht. Wenn die Trefferpunkte des verfluchten Ziels auf 0 sinken, wird es stattdessen zu einem **Wertiger** unter der Kontrolle des SL und hat 10 Trefferpunkte. **Erfolg:** Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Fluch dieses Wertigers immun.

Kratzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Langbogen (nur humanoide oder hybride Gestalt): Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 45/180 m. Treffer: 11 (2W8+2) Stichschaden.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Der Wertiger nimmt die Gestalt eines großen Tiger-Humanoiden-Hybriden, eines großen Tigers oder wieder seine wahre humanoide Gestalt an. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Umherstreifen (nur Tiger- oder hybride Gestalt): Der Wertiger nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren. Am Ende dieser Bewegung kann der Wertiger die Verstecken-Aktion ausführen.

Werwolf

Werwolf

Kleine oder mittelgroße Monstrosität (Lykanthrop), chaotisch böse

RK 15 **Initiative** +4 (14)

TP 71 (11W8+22)

Bewegungsrate 9 m, 12 m (nur in Wolfsgestalt)

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	16	+3	+3	GES	14	+2	+2	KON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	WEI	11	+0	+0	CHA	10	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +4

Ausrüstung Langbogen

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache (kann in Wolfsgestalt nicht sprechen)

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Werwolf ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Werwolf führt zwei Angriffe mit Kratzen oder Langbogen in beliebiger Kombination aus. Er kann einen Angriff durch einen Bissangriff ersetzen.

Biss (nur Wolfs- oder hybride Gestalt): Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 12 (2W8+3) Stichschaden. Wenn das Ziel ein Humanoide ist, erleidet es den folgenden Effekt: **Konstitutionsrettungswurf:** SG 12. **Misserfolg:** Das Ziel wird verflucht. Wenn die Trefferpunkte des verfluchten Ziels auf 0 sinken, wird es stattdessen zu einem **Werwolf** unter der Kontrolle des SL und hat 10 Trefferpunkte. **Erfolg:** Das Ziel ist 24 Stunden lang gegen den Fluch dieses Werwolfs immun.

Kratzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 10 (2W6+3) Hiebschaden.

Langbogen (nur humanoide oder hybride Gestalt): Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 45/180 m. Treffer: 11 (2W8+2) Stichschaden.

Bonusaktionen

Gestaltwandeln: Der Werwolf nimmt die Gestalt eines großen Wolf-Humanoiden-Hybriden, eines mittelgroßen Wolfs oder wieder seine wahre humanoide Gestalt an. Seine Spielwerte sind abgesehen von der Größe in jeder Gestalt gleich. Ausrüstung, die er trägt oder hält, wird nicht verwandelt.

Winterwolf

Winterwolf

Große Monstrosität, neutral böse

RK 13 **Initiative** +1 (11)

TP 75 (10W10+20)

Bewegungsrate 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 18	+4	+4	GES 13	+1	+1	KON 14	+2	+2
INT 7	-2	-2	WEI 12	+1	+1	CHA 8	-1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Immunitäten Kälte

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Wolf ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 11 (2W6+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Kälteodem (Aufladung 5–6): Konstitutionsrettungswurf: SG 12; jede Kreatur in einem Kegel von 4,5 Metern. Misserfolg: 18 (4W8) Kälteschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Wolkenriese

Wolkenriese

Riesiger Riese, neutral

RK 14 **Initiative** +4 (14)

TP 200 (16W12+96)

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 6 m (Schweben)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 27	+8	+8	GES 10	+0	+0	KON 22	+6	+10
INT 12	+1	+1	WEI 16	+3	+7	CHA 16	+3	+3

Fertigkeiten Motiv erkennen +7, Wahrnehmung +11

Sinne Passive Wahrnehmung 21

Sprachen Gemeinsprache, Riesisch

HG 9 (EP 5.000; ÜB +4)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riese führt zwei Angriffe mit Donnernder Streitkolben oder Gewitterwolke in beliebiger Kombination aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Zauberwirken ersetzen, um den Zauber *Nebelwolke* zu wirken.

Donnernder Streitkolben: Nahkampfangriffswurf: +12, Reichweite 3 m. Treffer: 21 (3W8+8) Wuchtschaden plus 7 (2W6) Schallschaden.

Gewitterwolke: Fernkampfangriffswurf: +12, Reichweite 72 m. Treffer: 18 (3W6+8) Schallschaden, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs kampfunfähig.

Zauberwirken: Der Riese wirkt einen der folgenden Zauber mit Charisma als Attribut zum Zauberwirken, ohne Materialkomponenten zu benötigen (Zauberrettungswurf-SG 15):

Beliebig oft: *Licht*, *Magie entdecken*, *Nebelwolke*
Je 1-mal täglich: *Gasförmige Gestalt*, *Telekinese*, *Wetterkontrolle*

Bonusaktionen

Nebelschritt: Der Riese wirkt den Zauber *Nebelschritt*. Sein Attribut zum Zauberwirken ist dasselbe wie beim Ausführen der Zauberwirken-Aktion.

Worg

Worg

Großes Feenwesen, neutral böse

RK 13 **Initiative** +1 (11)

TP 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 16	+3	+3	GES 13	+1	+1	KON 13	+1	+1
INT 7	-2	-2	WEI 11	+0	+0	CHA 8	-1	-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Goblinisch, Worgisch

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W8+3) Stichschaden, und der nächste Angriffswurf gegen das Ziel vor Beginn des nächsten Zugs des Worgs ist im Vorteil.

Wyvern

Wyvern

Großer Drache, gesinnungslos

RK 14 **Initiative +0 (10)**

TP 127 (15W10+45)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 24 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	19	+4	+4	GES	10	+0	+0	KON	16	+3	+3
INT	5	-3	-3	WEI	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Wyvern führt einen Bissangriff und einen Stachelangriff aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. Treffer: 13 (2W8+4) Stichschaden.

Stachel: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 3 m. Treffer: 11 (2W6+4) Stichschaden plus 24 (7W6) Giftschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Wyvern vergiftet.

Xorn

Xorn

Mittelgroßer Elementar, neutral

RK 19 **Initiative +0 (10)**

TP 84 (8W8+48)

Bewegungsrate 6 m, Graben 6 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	10	+0	+0	KON	22	+6	+6
INT	11	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6

Immunitäten Gift; Gelähmt, Vergiftet, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Urtümlich (Terral)

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Erdgleiten: Der Xorn kann sich durch nichtmagisches, unbearbeitetes Erd- und Steinmaterial graben. Dabei beeinträchtigt er das Material nicht, durch das er sich bewegt.

Schatzgespür: Der Xorn kann Edelmetalle und Edelsteine im Abstand von bis zu 18 Metern von ihm lokalisieren.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Xorn führt einen Bissangriff und drei Klauenangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 17 (4W6+3) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. Treffer: 8 (1W10+3) Hiebschaden.

Bonusaktionen

Sturmangriff: Der Xorn nutzt seine Bewegungsrate oder Grabbewegungsrate und bewegt sich in gerader Linie auf einen Gegner zu, den er sehen kann

Zähe

Zäher

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 12 **Initiative +1 (11)**

TP 32 (5W8+10)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	12	+1	+1	KON	14	+2	+2
INT	10	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	11	+0	+0

Ausrüstung Lederrüstung, Schwere Armbrust, Streitkolben

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

HG 1/2 (EP 100; ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Zähe ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Streitkolben: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W6+2) Wuchtschaden.

Schwere Armbrust: Fernkampfangriffswurf: +3, Reichweite 30/120 m. Treffer: 6 (1W10+1) Stichschaden.

Zäher-Boss

Kleiner oder mittelgroßer Humanoide, neutral

RK 16 **Initiative +2 (12)**

TP 82 (11W8+33)

Bewegungsrate 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+5	GES	14	+2	+2	KON	16	+3	+5
INT	11	+0	+0	WEI	10	+0	+0	CHA	11	+0	+2

Ausrüstung Kettenpanzer, Kriegshammer, Schwere Armbrust

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache und eine weitere Sprache

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Zähe ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Zähe führt zwei Angriffe mit Kriegshammer oder schwerer Armbrust in beliebiger Kombination aus.

Kriegshammer: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 12 (2W8+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, stößt der Zähe es bis zu drei Meter weit in gerader Linie von sich weg.

Schwere Armbrust: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 30/120 m. **Treffer:** 13 (2W10+2) Stichschaden.

Zentaur

Zentaurensoldat

Großes Feenwesen, neutral gut

RK 16 **Initiative +2 (12)**

TP 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 15 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	18	+4	+4	GES	14	+2	+2	KON	14	+2	+2
INT	9	-1	-1	WEI	13	+1	+1	CHA	11	+0	+0

Fertigkeiten Athletik +6, Wahrnehmung +3

Ausrüstung Brustplatte, Langbogen, Pike

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Elfish, Sylvanisch

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Zentaur führt zwei Angriffe mit Pike oder Langbogen in beliebiger Kombination aus.

Pike: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. **Treffer:** 9 (1W10+4) Stichschaden.

Langbogen: Fernkampfangriffswurf: +4, Reichweite 45/180 m. **Treffer:** 6 (1W8+2) Stichschaden.

Bonusaktionen

Trampel-Sturmangriff (Aufladung 5–6): Der Zentaur nutzt seine Bewegungsrate, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren, und kann sich durch die Bereiche von Kreaturen und Gegenständen von höchstens mittelgroßer Größe bewegen. Jede Kreatur, in deren Bereich der Zentaur gelangt, wird einmal zum Ziel des folgenden Effekts: **Stärkerettungswurf:** SG 14. **Misserfolg:** 7 (1W6+4) Wuchtschaden, und das Ziel wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Zombies

Zombie

Mittelgroßer Untoter, neutral böse

RK 8 **Initiative –2 (8)**

TP 15 (2W8+6)

Bewegungsrate 6 m

MOD RW				MOD RW			MOD RW				
STÄ	13	+1	+1	GES	6	-2	-2	KON	16	+3	+3
INT	3	-4	-4	WEI	6	-2	+0	CHA	5	-3	-3

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Gemeinsprache und eine weitere Sprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Merkmale

Untote Ausdauer: Wenn seine Trefferpunkte durch Schaden auf 0 sinken, führt der Zombie einen Konstitutionsrettungswurf aus (SG 5 plus der erlittene Schaden), sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf behält der Zombie 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 5 (1W8+1) Wuchtschaden.

Ogerzombie

Großer Untoter, neutral böse

RK 8 **Initiative –2 (8)**

TP 85 (9W10+36)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	6	-2	-2	KON	18	+4	+4
INT	3	-4	-4	WEI	6	-2	+0	CHA	5	-3	-3

Immunitäten Gift; Erschöpft, Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen Versteht Gemeinsprache und Riesisch, kann jedoch nicht sprechen

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Untote Ausdauer: Wenn seine Trefferpunkte durch Schaden auf 0 sinken, führt der Zombie einen Konstitutionsrettungswurf aus (SG 5 plus der erlittene Schaden), sofern der Schaden nicht gleißend ist oder von einem kritischen Treffer stammt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf behält der Zombie 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Hieb: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 13 (2W8+4) Wuchtschaden.

Tiere

Adler

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 4 (1W6+1)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	6	-2 -2	GES	15	+2 +2	KON	12	+1 +1
INT	2	-4 -4	WEI	14	+2 +2	CHA	7	-2 -2

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Krallen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Hiebschaden.

Allosaurus

Großes Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

RK 13 Initiative +1 (11)

TP 51 (6W10+18)

Bewegungsrate 18 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	13	+1	+1	KON	17	+3	+3
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 15 (2W10+4) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 8 (1W8+4) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und der Allosaurus sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens neun Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, wird das Ziel umgestoßen und hat den Zustand Liegend, und der Allosaurus kann einen Bissangriff gegen es ausführen.

Ankylosaurus

Riesiges Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

RK 15 Initiative +0 (10)

TP 68 (8W12+16)

Bewegungsrate 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+6	GES	11	+0	+0	KON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ankylosaurus führt zwei Schwanzangriffe aus.

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m.
Treffer: 9 (1W10+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Archelon

Riesiges Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

RK 17 Initiative +3 (13)

TP 90 (12W12+12)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 24 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	18	+4	+4	GES	16	+3	+3	KON	13	+1	+1
INT	4	-3	-3	WEI	14	+2	+2	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Archelon kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Archelon führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 14 (3W6+4) Stichschaden.

Blutfalke

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 7 (2W6)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

MOD			RW			MOD			RW			MOD			RW		
STÄ	6	-2	-2	GES	14	+2	+2	KON	10	+0	+0						
INT	3	-4	-4	WEI	14	+2	+2	CHA	5	-3	-3						

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Falke ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Schnabel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden oder 6 (1W8+2) Stichschaden, wenn das Ziel blutig ist.

Braunbär

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 22 (3W10+6)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	17	+3	+3	GES	12	+1	+1	KON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	WEI	13	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär führt einen Bissangriff und einen Klauenangriff aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (1W8+3) Stichschaden.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W4+3) Hiebsschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Dachs

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +0 (10)**

TP 5 (1W4+3)

Bewegungsrate 6 m, Graben 1,5 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ	10	+0	+0	GES	11	+0	+0	KON	16	+3	+3												
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3												

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Resistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Stichschaden.

Dogge

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 5 (1W8+1)

Bewegungsrate 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	13	+1	+1	GES	14	+2	+2	KON	12	+1	+1
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+3	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W6+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Eber

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +0 (10)**

TP 13 (2W8+4)

Bewegungsrate 12 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ	13	+1	+1	GES	11	+0	+0	KON	14	+2	+2												
INT	2	-4	-4	WEI	9	-1	-1	CHA	5	-3	-3												

Sinne Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Blutdurst: Wenn der Eber blutig ist, ist er bei Angriffswürfen im Vorteil.

Aktionen

Zerfleischen: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 4 (1W6+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist und der Eber sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Stichschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Eidechse

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 10 **Initiative +0 (10)**

TP 2 (1W4)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW									
STÄ	2	-4	-4	GES	11	+0	+0	KON	10	+0	+0																		
INT	1	-5	-5	WEI	8	-1	-1	CHA	3	-4	-4																		

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Spinnenklettern: Die Eidechse kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Stichschaden.

Eisbär

Großes Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 42 (5W10+15)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 20	+5	+5	GES 14	+2	+2	KON 16	+3	+3
INT 2	-4	-4	WEI 13	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Resistenzen Kälte

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 9 (1W8+5) Hiebschaden.

Elch

Großes Tier, gesinnungslos

RK 10 **Initiative +0 (10)**

TP 11 (2W10)

Bewegungsrate 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 16	+3	+3	GES 10	+0	+0	KON 11	+0	+0
INT 2	-4	-4	WEI 10	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Rammen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und der Elch sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 3 (1W6) Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Elefant

Riesiges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative –1 (9)**

TP 76 (8W12+24)

Bewegungsrate 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 22	+6	+6	GES 9	-1	-1	KON 17	+3	+3
INT 3	-4	-4	WEI 11	+0	+0	CHA 6	-2	-2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 4 (EP 1.100, ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Elefant führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Zerfleischen: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 1,5 m. Treffer: 15 (2W8+6) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist und der Elefant sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, wird das Ziel umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Bonusaktionen

Zertrampeln: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 16; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die den Zustand Liegend hat. Misserfolg: 17 (2W10+6) Wuchtschaden. Erfolg: Halber Schaden.

Eule

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 1 (1W4–1)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ 3	-4	-4	GES 13	+1	+1	KON 8	-1	-1
INT 2	-4	-4	WEI 12	+1	+1	CHA 7	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Vorbeifliegen: Die Eule provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Krallen: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Hiebschaden.

Falke

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 1 (1W4-1)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	5	-3	-3	GES	16	+3	+3	KON	8	-1	-1
INT	2	-4	-4	WEI	14	+2	+2	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Krallen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 1 Hiebsschaden.

Fledermaus

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 1 (1W4-1)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	2	-4	-4	GES	15	+2	+2	KON	8	-1	-1
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	4	-3	-3

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 1 Stichschaden.

Fledermausschwarm

Großer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 11 (2W10)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 9 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
STÄ	5	-3 -3	GES	15	+2 +2	KON	10	+0 +0
INT	2	-4 -4	WEI	12	+1 +1	CHA	4	-3 -3

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine

Fledermaus von winziger Größe ist. Der Schwarm kann weder Trefferpunkte zurückerhalten noch temporäre Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 5 (2W4) Stichschaden oder 2 (1W4) Stichschaden, wenn der Schwarm blutig ist.

Fliegende Schlange

Winzige Monstrosität, gesinnungslos

RK 14 **Initiative +2 (12)**

TP 5 (2W4)

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	4	-3	-3	GES	15	+2	+2	KON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Sinne Blindsight 3 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Merkmale

Vorbeifliegen: Die Schlange provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 1 Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Flusspferd

Großes Tier, gesinnungslos

RK 14 **Initiative -2 (8)**

TP 82 (11W10+22)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	21	+5	+7	GES	7	-2	-2	KON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	4	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 4 (EP 1.100; ÜB +2)

Merkmale

Atem anhalten: Das Flusspferd kann zehn Minuten lang den Atem anhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Flusspferd führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 16 (2W10+5) Stichschaden.

Frosch

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 1 (1W4-1)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	I	-5	-5	GES	I3	+1	+1	KON	8	-1	-1
INT	I	-5	-5	WEI	8	-1	-1	CHA	3	-4	-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +1

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Frosch kann Luft und Wasser atmen.

Stehender Sprung: Der Frosch kann mit oder ohne Anlauf bis zu drei Meter weit und bis zu 1,5 Meter hoch springen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 1 Stichschaden.

Geier

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 10 **Initiative +0 (10)**

TP 5 (1W8+1)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	7	-2	-2	GES	I0	+0	+0	KON	I3	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	I2	+1	+1	CHA	4	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Geier ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Schnabel: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 2 (1W4) Stichschaden.

Giftschlange

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 5 (2W4)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	2	-4	-4	GES	I5	+2	+2	KON	II	+0	+0
INT	I	-5	-5	WEI	I0	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Sinne Blindsight 3 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Giftschlangenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

RK 14 **Initiative +4 (14)**

TP 36 (8W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	8	-1	-1	GES	I8	+4	+4	KON	II	+0	+0
INT	I	-5	-5	WEI	I0	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt,

Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsight 3 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine Schlange von winziger Größe ist. Der Schwarm kann weder Trefferpunkte zurückerhalten noch temporäre Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 8 (1W8+4) Stichschaden – oder 6 (1W4+4)

Stichschaden, wenn der Schwarm blutig ist – plus 10 (3W6) Giftschaden.

Hyäne

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 5 (1W8+1)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	II	+0	+0	GES	I3	+1	+1	KON	I2	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	I2	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Die Hyäne ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Hyäne, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 3 (1W6) Stichschaden.

Insektenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 6 m, Fliegen oder Klettern 6 m (nach Wahl des SL)

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	3	-4 -4	GES	13	+1 +1	KON	14	+2 +2
INT	1	-5 -5	WEI	7	-2 -2	CHA	1	-5 -5

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Merkmale

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für ein Insekt von winziger Größe ist. Der Schwarm kann weder Trefferpunkte zurückerhalten noch temporäre Trefferpunkte erhalten.

Spinnenklettern: Wenn der Schwarm über eine Kletterbewegungsrate verfügt, kann er ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Bisse: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 6 (2W4+1) Giftschaden oder 3 (1W4+1) Giftschaden, wenn der Schwarm blutig ist.

Jagdhai

Großes Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	18	+4 +4	GES	14	+2 +2	KON	15	+2 +2
INT	1	-5 -5	WEI	10	+0 +0	CHA	4	-3 -3

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Wasser atmen: Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6 (im Vorteil, wenn die Trefferpunkte des Ziels nicht vollständig sind), Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 14 (3W6+4) Stichschaden.

Kamel

Großes Tier, gesinnungslos

RK 10 **Initiative –1 (9)**

TP 17 (2W10+6)

Bewegungsrate 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	15	+2 +2	GES	8	-1 -1	KON	17	+3 +5
INT	2	-4 -4	WEI	11	+0 +0	CHA	5	-3 -3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Katze

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 2 (1W4)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	3	-4 -4	GES	15	+2 +4	KON	10	+0 +0
INT	3	-4 -4	WEI	12	+1 +1	CHA	7	-2 -2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Springer: Die Sprungdistanz der Katze wird anhand ihrer Geschicklichkeit statt anhand ihrer Stärke bestimmt.

Aktionen

Kratzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Hiebschaden.

Krabbe

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +0 (10)**

TP 3 (1W4+1)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 6 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	6	-2 -2	GES	11	+0 +0	KON	12	+1 +1
INT	1	-5 -5	WEI	8	-1 -1	CHA	2	-4 -4

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Wuchtschaden.

Krokodil

Großes Tier, gesinnungslos

RK 12 Initiative +0 (10)

TP 13 (2W10+2)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	10	+0	+0	KON	13	+1	+3
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Heimlichkeit +2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Merkmale

Atem anhalten: Das Krokodil kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 6 (1W8+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 12). Das gepackte Ziel ist außerdem festgesetzt.

Löwe

Großes Tier, gesinnungslos

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 22 (4W10)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	15	+2	+2	KON	11	+0	+0
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Löwe ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Sprung aus dem Lauf: Nach drei Metern Anlauf kann der Löwe bis zu 7,5 Meter weit springen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Löwe führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus. Er kann einen Angriff durch einen Einsatz von Brüllen ersetzen.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (1W8+3) Hiebschaden.

Brüllen: Weisheitsrettungswurf: SG 11; eine Kreatur im Abstand von bis zu 4,5 Metern. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Löwen verängstigt.

Mammut

Riesiges Tier, gesinnungslos

RK 13 Initiative +2 (12)

TP 126 (11W12+55)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	24	+7	+10	GES	9	-1	-1	KON	21	+5	+8
INT	3	-4	-4	WEI	11	+0	+0	CHA	6	-2	-2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 6 (EP 2.300; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Mammut führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Zerfleischen: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 3 m. **Treffer:** 18 (2W10+7) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist und das Mammut sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, wird das Ziel umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Bonusaktionen

Zertrampeln: Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 18; eine Kreatur im Abstand von bis zu 1,5 Metern, die den Zustand Liegend hat. **Misserfolg:** 29 (4W10+7) Wuchtschaden. **Erfolg:** Halber Schaden.

Maultier

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 10 Initiative +0 (10)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	14	+2	+4	GES	10	+0	+0	KON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Merkmale

Lasttier: Das Maultier gilt hinsichtlich seiner Traglast als eine Größe größer.

Aktionen

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Menschenaffe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	16	+3	+3	GES	14	+2	+2	KON	14	+2	+2
INT	6	-2	-2	WEI	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Athletik +5, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Menschenaffe führt zwei Faustangriffe aus.

Faust: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W4+3) Wuchtschaden.

Felsblock (Aufladung 6): Fernkampfangriffswurf: +5, Reichweite 7,5/15 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Wuchtschaden.

Nashorn

Großes Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative –1 (9)**

TP 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	21	+5	+5	GES	8	–1	–1	KON	15	+2	+2
INT	2	–4	–4	WEI	12	+1	+1	CHA	6	–2	–2

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Zerfleischen: Nahkampfangriffswurf: +7, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 14 (2W8+5) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und das Nashorn sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Oktopus

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 3 (1W6)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	4	–3	–3	GES	15	+2	+2	KON	11	+0	+0
INT	3	–4	–4	WEI	10	+0	+0	CHA	4	–3	–3

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Kompression: Der Oktopus kann sich durch enge Bereiche von nur 2,5 Zentimetern Durchmesser bewegen, ohne zusätzliche Bewegung aufzuwenden.

Wasser atmen: Der Oktopus kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Tentakel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 1 Wuchtschaden.

Reaktionen

Tintenwolke (1-mal täglich): **Auslöser:** Eine Kreatur beendet ihren Zug unter Wasser im Abstand von bis zu 1,5 Metern vom Oktopus. **Antwort:** Der Oktopus stößt Tinte in einem Würfel von 1,5 Metern Kantenlänge um sich selbst aus und legt dann eine Strecke von bis zu seiner Schwimmbewegungsrate zurück. Der Würfel ist ein komplett verschleierter Bereich, bis eine Minute vergangen ist oder bis eine starke Strömung oder ein ähnlicher Effekt die Tinte verwirbelt.

Panther

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 13 (3W8)

Bewegungsrate 15 m, Klettern 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	14	+2	+2	GES	16	+3	+3	KON	10	+0	+0
INT	3	–4	–4	WEI	14	+2	+2	CHA	7	–2	–2

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Bonusaktionen

Behändes Entkommen: Der Panther führt die Rückzug- oder die Verstecken-Aktion aus.

Pavian

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 3 (1W6)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	8	-1	-1	GES	14	+2	+2	KON	11	+0	+0
INT	4	-3	-3	WEI	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Pavian ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +1, Reichweite 1,5 m. Treffer: 1 (1W4–1) Stichschaden.

Piranha

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 1 (1W4–1)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	2	-4	-4	GES	16	+3	+3	KON	9	-1	-1
INT	1	-5	-5	WEI	7	-2	-2	CHA	2	-4	-4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Wasser atmen: Der Piranha kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5 (im Vorteil, wenn die Trefferpunkte des Ziels nicht vollständig sind), Reichweite 1,5 m. Treffer: 1 Stichschaden.

Piranhaschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 28 (8W8–8)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	13	+1	+1	GES	16	+3	+3	KON	9	-1	-1
INT	1	-5	-5	WEI	7	-2	-2	CHA	2	-4	-4

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Merkmale

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen Piranha von winziger Größe ist. Der Schwarm kann weder Trefferpunkte zurückerhalten noch temporäre Trefferpunkte erhalten.

Wasser atmen: Der Schwarm kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Bisse: Nahkampfangriffswurf: +5 (im Vorteil, wenn die Trefferpunkte des Ziels nicht vollständig sind), Reichweite 1,5 m. Treffer: 8 (2W4+3) Stichschaden oder 5 (1W4+3) Stichschaden, wenn der Schwarm blutig ist.

Plesiosaurus

Großes Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

RK 13 **Initiative +2 (12)**

TP 68 (8W10+24)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	15	+2	+2	KON	16	+3	+3
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Atem anhalten: Der Plesiosaurus kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. Treffer: 11 (2W6+4) Stichschaden.

Pony

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 10 **Initiative +0 (10)**

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+4	GES	10	+0	+0	KON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	11	+0	+0	CHA	7	-2	-2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Aktionen

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Wuchtschaden.

Pteranodon

Mittelgroßes Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

RK 13 Initiative +2 (12)

TP 13 (3W8)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	12	+1	+1		GES	15	+2	+2		KON	10	+0	+0	
INT	2	-4	-4		WEI	9	-1	-1		CHA	5	-3	-3	

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Merkmale

Vorbeifliegen: Der Pteranodon provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn er aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 6 (1W8+2) Stichschaden.

Rabe

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 2 (1W4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	2	-4	-4		GES	14	+2	+2		KON	10	+0	+0	
INT	5	-3	-3		WEI	13	+1	+1		CHA	6	-2	-2	

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Stimmen nachahmen: Der Rabe kann einfache Geräusche imitieren, die er gehört hat, beispielsweise Geflüster oder Tierlaute. Wer die Geräusche hört, kann sie mit einem erfolgreichen SG-10-Weisheitswurf (Motiv erkennen) als Imitationen erkennen.

Aktionen

Schnabel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Stichschaden.

Rabenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	6	-2	-2		GES	14	+2	+2		KON	12	+1	+1	
INT	5	-3	-3		WEI	12	+1	+1		CHA	6	-2	-2	

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt,

Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für einen Raben von winziger Größe ist. Der Schwarm kann weder Trefferpunkte zurückerhalten noch temporäre Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Schnäbel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden oder 2 (1W4) Stichschaden, wenn der Schwarm blutig ist.

Kakofonie (Aufladung 6): Weisheitsrettungswurf: SG 10; eine Kreatur im Bereich des Schwarms. **Misserfolg:** Das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Schwarms taub. Das taube Ziel ist bei Angriffs- und Attributswürfen im Nachteil.

Ratte

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 10 Initiative +0 (10)

TP 1 (1W4–1)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

	MOD		RW			MOD		RW			MOD		RW	
STÄ	2	-4	-4		GES	11	+0	+0		KON	9	-1	-1	
INT	2	-4	-4		WEI	10	+0	+0		CHA	4	-3	-3	

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Flink: Die Ratte provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie die Reichweite eines Gegners verlässt.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Stichschaden.

Rattenschwarm

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

RK 10 **Initiative** +0 (10)

TP 14 (4W8-4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	9	-1	-1	GES	11	+0	+2	KON	9	-1	-1
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Resistenzen Hieb, Stich, Wucht

Immunitäten Betäubt, Bezaubert, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Versteinert

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Schwarm: Der Schwarm kann den Bereich einer anderen Kreatur besetzen und umgekehrt. Er kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine Ratte von winziger Größe ist. Der Schwarm kann weder Trefferpunkte zurückerhalten noch temporäre Trefferpunkte erhalten.

Aktionen

Bisse: *Nahkampfangriffswurf:* +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (2W4) Stichschaden oder 2 (1W4) Stichschaden, wenn der Schwarm blutig ist.

Reh

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 4 (1W8)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	11	+0	+0	GES	16	+3	+3	KON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	WEI	14	+2	+2	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Flink: Das Reh provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn es die Reichweite eines Gegners verlässt.

Aktionen

Rammen: *Nahkampfangriffswurf:* +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 2 (1W4) Wuchtschaden.

Reitpferd

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative** +1 (11)

TP 13 (2W10+2)

Bewegungsrate 18 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	16	+3	+3	GES	13	+1	+1	KON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	11	+0	+0	CHA	7	-2	-2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Hufe: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 7 (1W8+3) Wuchtschaden.

Riesenadler

Großes celestisches Wesen, neutral gut

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 24 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	16	+3	+3	GES	17	+3	+3	KON	13	+1	+1
INT	8	-1	-1	WEI	14	+2	+2	CHA	10	+0	+0

Fertigkeiten Wahrnehmung +6

Resistenzen Gleißend, Nekrotisch

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Celestisch; versteht Gemeinsprache und Ürtümlich (Aural), kann sie jedoch nicht sprechen

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Adler führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W4+3) Hiebschaden plus 3 (1W6) gleißender Schaden.

Riesenaaffe

Riesiges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative** +5 (15)

TP 168 (16W12+64)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	23	+6	+6	GES	14	+2	+2	KON	18	+4	+4
INT	5	-3	-3	WEI	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Athletik +9, Überlebenskunst +4, Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

HG 7 (EP 2.900; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Riesenaffe führt zwei Faustangriffe aus.

Faust: Nahkampfangriffswurf: +9, Reichweite 3 m. Treffer: 22 (3W10+6) Wuchtschaden.

Felsbrockenwurf (Aufladung 6): Der Riesenaffe schleudert einen Felsbrocken auf einen Punkt im Abstand von bis zu 27 Metern, den er sehen kann. Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 17; jede Kreatur in einer Kugel mit einem Radius von 1,5 Metern um diesen Punkt. Misserfolg: 24 (7W6) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens größer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend. Erfolg: Nur halber Schaden.

Bonusaktionen

Sprung: Der Riesenaffe springt bis zu neun Meter weit und verbraucht dabei nur drei Meter Bewegung.

Riesendachs

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 13 Initiative +0 (10)

TP 15 (2W8+6)

Bewegungsrate 9 m, Graben 3 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
StÄ	13	+1	+1	Ges	10	+0	+0	Kon	17	+3	+3
INT	2	-4	-4	Wei	12	+1	+1	Cha	5	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Resistenzen Gift

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 6 (2W4+1) Stichschaden.

Rieseneber

Großes Tier, gesinnungslos

RK 13 Initiative +0 (10)

TP 42 (5W10+15)

Bewegungsrate 12 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
StÄ	17	+3	+5	Ges	10	+0	+0	Kon	16	+3	+3
INT	2	-4	-4	Wei	7	-2	-2	Cha	5	-3	-3

Sinne Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Blutdurst: Der Eber ist bei Nahkampfangriffswürfen im Vorteil, wenn er blutig ist.

Aktionen

Zerfleischen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 10 (2W6+4) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens größer Größe ist und der Eber sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 7 (2W6) Stichschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Rieseneidechse

Großes Tier, gesinnungslos

RK 12 Initiative +1 (11)

TP 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

MOD RW			MOD RW			MOD RW		
StÄ	15	+2 +2	Ges	12	+1 +3	Kon	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	Wei	10	+0 +0	Cha	5	-3 -3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Spinnenklettern: Die Eidechse kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 6 (1W8+2) Stichschaden.

Riesenelech

Riesiges celestisches Wesen, neutral gut

RK 14 Initiative +6 (16)

TP 42 (5W12+10)

Bewegungsrate 18 m

MOD			RW			MOD			RW			MOD			RW		
StÄ	19	+4	+6	Ges	18	+4	+6	Kon	14	+2	+2						
INT	7	-2	-2	Wei	14	+2	+2	Cha	10	+0	+0						

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Resistenzen Gleißend, Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 27 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Celestisch; versteht Elfish, Gemeinsprache und Sylvanisch, kann sie jedoch nicht sprechen

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Rammen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m.

Treffer: 11 (2W6+4) Wuchtschaden plus 5 (2W4) gleißender Schaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist und der Elch sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 5 (2W4) Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Rieseneule

Großes celestisches Wesen, neutral

RK 12 **Initiative** +2 (12)

TP 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 1,5 m, Fliegen 18 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	13	+1	+1	GES	15	+2	+2	KON	12	+1	+1
INT	10	+0	+0	WEI	14	+2	+4	CHA	10	+0	+0

Fertigkeiten Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +6

Resistenzen Gleißend, Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Celestisch; versteht Elfish, Gemeinsprache und Sylvanisch, kann sie jedoch nicht sprechen

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Vorbeifliegen: Die Eule provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Krallen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W10+2) Hiebschaden.

Zauberwirken: Die Eule wirkt einen der folgenden Zauber mit Weisheit als Attribut zum Zauberwirken, ohne Zauberkomponenten zu benötigen:

Beliebig oft: Gutes und Böses entdecken, Magie entdecken

Je 1-mal täglich: Hellsehen

Riesenfeuerkäfer

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative** +0 (10)

TP 4 (1W6+1)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	8	-1	-1	GES	10	+0	+0	KON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5	WEI	7	-2	-2	CHA	3	-4	-4

Resistenzen Feuer

Sinne Blindsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Beleuchtung: Der Käfer spendet in einem Radius von drei Metern helles Licht und in einem Radius von weiteren drei Metern dämmriges Licht.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +1, Reichweite 1,5 m. Treffer: 1 Feuerschaden.

Riesenfledermaus

Großes Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 22 (4W10)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	15	+2	+2	GES	16	+3	+3	KON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Sinne Blindsicht 36 m; Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Stichschaden.

Riesenfrosch

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative** +1 (11)

TP 18 (4W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ	12	+1	+1	GES	13	+1	+1	KON	11	+0	+0												
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4												

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Der Frosch kann Luft und Wasser atmen.

Stehender Sprung: Der Frosch kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 11).

Verschlucken: Der Frosch verschluckt ein Ziel von höchstens kleiner Größe, das er gepackt hält. Das verschluckte Ziel ist nicht mehr gepackt, jedoch blind und festgesetzt. Es hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Froschs. Während der Frosch das Ziel verschluckt, kann er keine Bissangriffe ausführen. Wenn der Frosch stirbt, ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen. Sie verbraucht dabei 1,5 Meter Bewegung und hat danach den Zustand Liegend.

Am Ende des nächsten Zugs des Froschs erleidet das verschluckte Ziel 5 (2W4) Säureschaden. Wenn dieser Schaden es nicht tötet, speit der Frosch es aus. Danach hat es den Zustand Liegend.

Riesengeier

Große Monstrosität, neutral böse

RK 10 **Initiative** +0 (10)

TP 25 (3W10+9)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 18 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	10	+0	+0	KON	16	+3	+3
INT	6	-2	-2	WEI	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Resistenzen Nekrotisch

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Versteht Gemeinsprache, kann jedoch nicht sprechen

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Geier ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Stechen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 9 (2W6+2) Stichschaden, und das Ziel ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vergiftet.

Riesengiftschlange

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 14 **Initiative** +4 (14)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	10	+0	+0	GES	18	+4	+4	KON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsight 3 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m. Treffer: 6 (1W4+4) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Riesenhai

Riesiges Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 92 (8W12+40)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 18 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	23	+6	+6	GES	11	+0	+0	KON	21	+5	+5
INT	1	-5	-5	WEI	10	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Wasser atmen: Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Hai führt zwei Bissangriffe aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +9 (im Vorteil, wenn die Trefferpunkte des Ziels nicht vollständig sind), Reichweite 1,5 m. Treffer: 22 (3W10+6) Stichschaden.

Riesenhyäne

Großes Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative** +2 (12)

TP 45 (6W10+12)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	16	+3	+3	GES	14	+2	+2	KON	14	+2	+2
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 10 (2W6+4) Stichschaden.

Bonusaktionen

Wüten (1-mal täglich): Unmittelbar nachdem die Hyäne einer bereits blutigen Kreatur Schaden zugefügt hat, legt sie bis zur Hälfte ihrer Bewegungsrate zurück und führt einen Bissangriff aus.

Riesenkrabbe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 15 **Initiative** +1 (11)

TP 13 (3W8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	13	+1	+1	GES	13	+1	+1	KON	11	+0	+0
INT	1	-5	-5	WEI	9	-1	-1	CHA	3	-4	-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +3

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25; ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Die Krabbe kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +3, Reichweite 1,5 m. Treffer: 4 (1W6+1) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es von einer der beiden Klauen gepackt (Flucht-SG 11).

Riesenkrokodil

Riesiges Tier, gesinnungslos

RK 14 **Initiative -1 (9)**

TP 85 (9W12+27)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 15 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	21	+5 +5	GES	9	-1 -1	KON	17	+3 +3
INT	2	-4 -4	WEI	10	+0 +0	CHA	7	-2 -2

Fertigkeiten Heimlichkeit +5

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Merkmale

Atem anhalten: Das Krokodil kann eine Stunde lang den Atem anhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff: Das Krokodil führt einen Bissangriff und einen Schwanzangriff aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 1,5 m. Treffer: 21 (3W10+5) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 15). Das gepackte Ziel ist außerdem festgesetzt und kann nicht zum Ziel vom Schwanzangriff des Krokodils werden.

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +8, Reichweite 3 m. Treffer: 18 (3W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Riesenkröte

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 39 (6W10+6)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	15	+2 +2	GES	13	+1 +1	KON	13	+1 +1
INT	2	-4 -4	WEI	10	+0 +0	CHA	3	-4 -4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Merkmale

Amphibisch: Die Kröte kann Luft und Wasser atmen.

Stehender Sprung: Die Kröte kann mit oder ohne Anlauf bis zu sechs Meter weit und bis zu drei Meter hoch springen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 12).

Verschlucken: Die Kröte verschluckt ein Ziel von höchstens mittelgroßer Größe, das sie gepackt hält. Das verschluckte Ziel ist nicht mehr gepackt, jedoch blind und festgesetzt. Es hat vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb der Kröte. Außerdem erleidet das Ziel am Ende jedes Zugs der Kröte 10 (3W6) Säureschaden. Die Kröte kann jeweils nur ein Ziel verschlucken und keine Bissangriffe ausführen, solange sie ein Ziel verschluckt hat. Wenn die Kröte stirbt, ist die verschluckte Kreatur nicht mehr festgesetzt und kann aus dem Kadaver entkommen. Sie verbraucht dabei 1,5 Meter Bewegung und hat danach den Zustand Liegend.

Riesenoktopus

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 45 (7W10+7)

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

	MOD	RW		MOD	RW		MOD	RW
STÄ	17	+3 +3	GES	13	+1 +1	KON	13	+1 +1
INT	5	-3 -3	WEI	10	+0 +0	CHA	4	-3 -3

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Merkmale

Wasser atmen: Der Oktopus kann nur unter Wasser atmen. Er kann außerhalb des Wassers eine Stunde lang den Atem anhalten.

Aktionen

Tentakel: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 3 m. Treffer: 10 (2W6+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es von allen acht Tentakeln gepackt (Flucht-SG 13): Das gepackte Ziel ist außerdem festgesetzt.

Reaktionen

Tintenwolke (1-mal täglich): Auslöser: Der Oktopus befindet sich unter Wasser und erleidet Schaden. Antwort: Der Oktopus stößt Tinte in einem Würfel von drei Metern Kantenlänge um sich selbst aus und legt dann eine Strecke von bis zu seiner Schwimmbewegungsrate zurück. Der Würfel ist ein komplett verschleierter Bereich, bis eine Minute vergangen ist oder bis eine starke Strömung oder ein ähnlicher Effekt die Tinte verwirbelt.

Riesenratte

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 7 (2W6)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	7	-2	-2	GES	16	+3	+5	KON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	4	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Die Ratte ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens ein Verbündeter der Ratte, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden.

Riesenseepferdchen

Großes Tier, gesinnungslos

RK 14 **Initiative +1 (11)**

TP 16 (3W10)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	12	+1	+1	KON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	5	-3	-3

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Merkmale

Wasser atmen: Das Seepferdchen kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Rammen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m. Treffer: 9 (2W6+2) Wuchtschaden oder 11 (2W8+2) Wuchtschaden, wenn das Seepferdchen sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat.

Bonusaktionen

Blasenspur: Solange das Seepferdchen sich unter Wasser befindet, legt es bis zur Hälfte seiner Schwimmbewegungsrate zurück, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Riesenskorpion

Großes Tier, gesinnungslos

RK 15 **Initiative +1 (11)**

TP 52 (7W10+14)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	16	+3	+3	GES	13	+1	+1	KON	15	+2	+2
INT	1	-5	-5	WEI	9	-1	-1	CHA	3	-4	-4

Sinne Blindsight 18 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Skorpion führt zwei Klauenangriffe und einen Stachelangriff aus.

Klauen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es von einer der beiden Klauen gepackt (Flucht-SG 13).

Stachel: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W8+3) Stichschaden plus 11 (2W10) Giftschaden.

Riesenspinne

Großes Tier, gesinnungslos

RK 14 **Initiative +3 (13)**

TP 26 (4W10+4)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	14	+2	+2	GES	16	+3	+3	KON	12	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	11	+0	+0	CHA	4	-3	-3

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Merkmale

Netzwanderer: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze und weiß genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Spinnenklettern: Die Spinne kann ohne Attributwürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 7 (1W8+3) Stichschaden plus 7 (2W6) Giftschaden.

Spinnennetz (Aufladung 5–6): Geschicklichkeitsrettungswurf: SG 13; eine Kreatur im Abstand von bis zu 18 Metern von der Spinne, die von der Spinne gesehen werden kann. **Misserfolg:** Das Ziel ist festgesetzt, bis das Netz zerstört wird (RK 10, 5 TP, anfällig für Feuerschaden, gegen Gift- und psychischen Schaden immun).

Riesentausendfüßler

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 14 Initiative +2 (12)

TP 9 (2W6+2)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ 5	-3	-3	GES 14	+2	+2	KON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	WEI 7	-2	-2	CHA 3	-4	-4

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 8

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50; ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 4 (1W4+2) Stichschaden, und das Ziel ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Tausendfüßlers vergiftet.

Riesenwespe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 13 Initiative +2 (12)

TP 22 (5W8)

Bewegungsrate 3 m, Fliegen 15 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ 10	+0	+0	GES 14	+2	+2	KON 10	+0	+0
INT 1	-5	-5	WEI 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Merkmale

Vorbeifliegen: Die Wespe provoziert keine Gelegenheitsangriffe, wenn sie aus der Reichweite eines Gegners fliegt.

Aktionen

Stachel: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Riesenwiesel

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 13 Initiative +3 (13)

TP 9 (2W8)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ 11	+0	+0	GES 17	+3	+3	KON 10	+0	+0
INT 4	-3	-3	WEI 12	+1	+1	CHA 5	-3	-3

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1/8 (EP 25, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden.

Riesenwolfsspinne

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 13 Initiative +3 (13)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 12 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ 12	+1	+1	GES 16	+3	+3	KON 13	+1	+1
INT 3	-4	-4	WEI 12	+1	+1	CHA 4	-3	-3

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3

Sinne Blindsight 3 m, Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Spinnenklettern: Die Spinne kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W4+3) Stichschaden plus 5 (2W4) Giftschaden.

Riesenwürgeschlange

Riesiges Tier, gesinnungslos

RK 12 Initiative +2 (12)

TP 60 (8W12+8)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

	MOD RW			MOD RW			MOD RW	
STÄ 19	+4	+4	GES 14	+2	+2	KON 12	+1	+1
INT 1	-5	-5	WEI 10	+0	+0	CHA 3	-4	-4

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsight 3 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Schlange führt einen Bissangriff aus und setzt Umschlingen ein.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 3 m.
Treffer: 11 (2W6+4) Stichschaden.

Umschlingen: Stärkerettungswurf: SG 14; eine Kreatur von höchstens großer Größe im Abstand von bis zu drei Metern von der Schlange, die von der Schlange gesehen werden kann. **Misserfolg:** 13 (2W8+4) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 14).

Riesenziege

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+5	GES	13	+1	+1	KON	12	+1	+1
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Aktionen

Rammen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. Treffer: 6 (1W6+3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und die Ziege sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 5 (2W4) Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Riffhai

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 22 (4W8+4)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	14	+2	+2	GES	15	+2	+2	KON	13	+1	+1
INT	1	-5	-5	WEI	10	+0	+0	CHA	4	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Blindsight 9 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Hai ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Wasser atmen: Der Hai kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 7 (2W4+2) Stichschaden.

Säbelzahn tiger

Großes Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative +3 (13)**

TP 52 (7W10+14)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+6	GES	17	+3	+5	KON	15	+2	+2
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 2 (EP 450; ÜB +2)

Merkmale

Sprung aus dem Lauf: Nach drei Metern Anlauf kann der Tiger bis zu 7,5 Meter weit springen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Tiger führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 11 (2W6+4) Hiebschaden.

Bonusaktionen

Behändes Entkommen: Der Tiger führt die Rückzug- oder die Verstecken-Aktion aus.

Schakal

Kleines Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 3 (1W6)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	8	-1	-1	GES	15	+2	+2	KON	11	+0	+0
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 27 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +1, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 1 (1W4–1) Stichschaden.

Schreckenswolf

Großes Tier, gesinnungslos

RK 14 **Initiative +2 (12)**

TP 22 (3W10+6)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	15	+2	+2	KON	15	+2	+2
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Wolf ist beim Angriffswurf gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 8 (1W10+3) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Schwarzbär

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +1 (11)**

TP 19 (3W8+6)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m, Schwimmen 9 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	15	+2	+2	GES	12	+1	+1	KON	14	+2	+2
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Bär führt zwei Zerfetzen-Angriffe aus.

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 5 (1W6+2) Hiebschaden.

Schwertwal

Riesiges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 90 (12W12+12)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 18 m

MOD RW				MOD RW				MOD RW			
STÄ	19	+4	+4	GES	14	+2	+2	KON	13	+1	+1
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	7	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +3

Sinne Blindsight 36 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 3 (EP 700; ÜB +2)

Merkmale

Atem anhalten: Der Wal kann 30 Minuten lang den Atem anhalten.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 21 (5W6+4) Stichschaden.

Seepferdchen

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +1 (11)**

TP 1 (1W4–1)

Bewegungsrate 1,5 m, Schwimmen 6 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ	1	-5	-5	GES	12	+1	+1	KON	8	-1	-1	INT	1	-5	-5	WEI	10	+0	+0	CHA	2	-4	-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 0 (EP 0; ÜB +2)

Merkmale

Wasser atmen: Das Seepferdchen kann nur unter Wasser atmen.

Aktionen

Blasenspur: Solange das Seepferdchen sich unter Wasser befindet, legt es bis zu seiner Schwimmbewegungsrate zurück, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Skorpion

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 11 **Initiative +0 (10)**

TP 1 (1W4–1)

Bewegungsrate 3 m

MOD				RW				MOD				RW				MOD				RW			
STÄ		2	-4	-4		GES		11	+0	+0		KON		8	-1	-1		CHA		2	-4	-4	
INT		1	-5	-5		WEI		8	-1	-1		CHA		2	-4	-4							

Sinne Blindsight 3 m; Passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Stachel: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Spinne

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative +2 (12)**

TP 1 (1W4–1)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

MOD			RW	MOD			RW	MOD			RW
STÄ	2	-4	-4	GES	14	+2	+2	KON	8	-1	-1
INT	1	-5	-5	WEI	10	+0	+0	CHA	2	-4	-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +4

Sinne Dunkelsicht 9 m; Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Merkmale

Netzwander: Die Spinne ignoriert Bewegungseinschränkungen durch Netze und weiß genau, wo sich andere Kreaturen aufhalten, die in Kontakt mit demselben Netz sind.

Spinnenklettern: Die Spinne kann ohne Attributswürfe schwierige Oberflächen erklimmen und sich an Decken entlang bewegen.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.
Treffer: 1 Stichschaden plus 2 (1W4) Giftschaden.

Streitross

Großes Tier, gesinnungslos

RK 11 Initiative +1 (11)

TP 19 (3W10+3)

Bewegungsrate 18 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	12	+1	+1	KON	13	+1	+1
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+3	CHA	7	-2	-2

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen –

HG 1/2 (EP 100, ÜB +2)

Aktionen

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 9 (2W4+4) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist und das Pferd sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 5 (2W4) Wuchtschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Tiger

Großes Tier, gesinnungslos

RK 13 Initiative +3 (13)

TP 30 (4W10+8)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	17	+3	+3	GES	16	+3	+3	KON	14	+2	+2
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	8	-1	-1

Fertigkeiten Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 1 (EP 200, ÜB +2)

Aktionen

Zerfetzen: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 10 (2W6+3) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Bonusaktionen

Behändes Entkommen: Der Tiger führt die Rückzug- oder die Verstecken-Aktion aus.

Triceratops

Riesiges Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

RK 14 Initiative –1 (9)

TP 114 (12W12+36)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	22	+6	+6	GES	9	-1	-1	KON	17	+3	+3
INT	2	-4	-4	WEI	11	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 5 (EP 1.800; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Triceratops führt zwei Zerfleischen-Angriffe aus.

Zerfleischen: Nahkampfangriffswurf: +9, Reichweite 1,5 m. **Treffer:** 19 (2W12+6) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist und der Triceratops sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat, erleidet das Ziel zusätzlich 9 (2W8) Stichschaden, wird umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Tyrannosaurus Rex

Riesiges Tier (Dinosaurier), gesinnungslos

RK 13 Initiative +3 (13)

TP 136 (13W12+52)

Bewegungsrate 15 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	25	+7	+10	GES	10	+0	+0	KON	19	+4	+4
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+4	CHA	9	-1	-1

Fertigkeiten Wahrnehmung +4

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen –

HG 8 (EP 3.900; ÜB +3)

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Tyrannosaurus führt einen Bissangriff und einen Schwanzangriff aus.

Biss: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 3 m. **Treffer:** 33 (4W12+7) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens großer Größe ist, wird es gepackt (Flucht-SG 17). Das gepackte Ziel ist außerdem festgesetzt und kann nicht zum Ziel vom Schwanzangriff des Tyrannosaurus werden.

Schwanz: Nahkampfangriffswurf: +10, Reichweite 4,5 m. **Treffer:** 25 (4W8+7) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens riesiger Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Wiesel

Winziges Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative** +3 (13)

TP 1 (1W4-1)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	3	-4	-4	GES	16	+3	+3	KON	8	-1	-1
INT	2	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	3	-4	-4

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 13

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +5, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 1 Stichschaden.

Wolf

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 12 **Initiative** +2 (12)

TP 11 (2W8+2)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	14	+2	+2	GES	15	+2	+2	KON	12	+1	+1
INT	3	-4	-4	WEI	12	+1	+1	CHA	6	-2	-2

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 15

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Merkmale

Rudeltaktik: Der Wolf ist bei Angriffswürfen gegen eine Kreatur im Vorteil, wenn sich mindestens einer seiner Verbündeten, der nicht kampfunfähig ist, im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 5 (1W6+2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe ist, wird es umgestoßen und hat den Zustand Liegend.

Würgeschlange

Großes Tier, gesinnungslos

RK 13 **Initiative** +2 (12)

TP 13 (2W10+2)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	15	+2	+2	GES	14	+2	+2	KON	12	+1	+1
INT	1	-5	-5	WEI	10	+0	+0	CHA	3	-4	-4

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +2

Sinne Blindsight 3 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Biss: Nahkampfangriffswurf: +4, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 6 (1W8+2) Stichschaden.

Umschlingen: Stärkerettungswurf: SG 12; eine Kreatur von höchstens mittelgroßer Größe im Abstand von bis zu 1,5 Metern von der Schlange, die von der Schlange gesehen werden kann. **Misserfolg:** 7 (3W4) Wuchtschaden, und das Ziel wird gepackt (Flucht-SG 12).

Ziege

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

RK 10 **Initiative** +0 (10)

TP 4 (1W8)

Bewegungsrate 12 m, Klettern 9 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	11	+0	+2	GES	10	+0	+0	KON	11	+0	+0
INT	2	-4	-4	WEI	10	+0	+0	CHA	5	-3	-3

Fertigkeiten Wahrnehmung +2

Sinne Dunkelsicht 18 m; Passive Wahrnehmung 12

Sprachen –

HG 0 (EP 10, ÜB +2)

Aktionen

Rammen: Nahkampfangriffswurf: +2, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 1 Wuchtschaden oder 2 (1W4) Wuchtschaden, wenn die Ziege sich unmittelbar vor dem Treffer mindestens sechs Meter weit in gerader Linie auf das Ziel zubewegt hat.

Zugpferd

Großes Tier, gesinnungslos

RK 10 **Initiative** +0 (10)

TP 15 (2W10+4)

Bewegungsrate 12 m

		MOD	RW			MOD	RW			MOD	RW
STÄ	18	+4	+4	GES	10	+0	+0	KON	15	+2	+2
INT	2	-4	-4	WEI	11	+0	+0	CHA	7	-2	-2

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen –

HG 1/4 (EP 50, ÜB +2)

Aktionen

Hufe: Nahkampfangriffswurf: +6, Reichweite 1,5 m.

Treffer: 6 (1W4+4) Wuchtschaden.